

PENGEMBANGAN BUKU FABEL AUDIO MOVABLE SEBAGAI BAHAN AJAR PENGUASAAN KOSAKATA ANAK SLOW LEARNER DI AKASA CENTER SURABAYA

Khummairo' Etika Sari Aisyah

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

khummairo.20003@mhs.unesa.ac.id

Hespi Septiana

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Hespiseptiana@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi kurangnya penguasaan kosakata anak *slow learner* di Akasa Center Surabaya. Hal tersebut disebabkan oleh terbatasnya bahan ajar sehingga motivasi belajar anak rendah. Oleh sebab itu dibutuhkan bahan ajar kosakata yang selaras dengan kebutuhan dan karakteristik anak *slow learner*, berupa buku fabel *Audio Movable* (adible). Buku fabel adible dipilih karena menerapkan teori multimodal dengan menggabungkan konsep penciptaan makna seperti linguistik, visual pada gambar, *pop up*, *movable*, dan aural pada audio di dalam satu buku. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitas buku fabel adible sebagai bahan ajar penguasaan kosakata anak *slow learner* di Akasa Center Surabaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Sumber data yakni hasil validasi ahli berupa instrumen penilaian dan hasil belajar anak *slow learner* berupa *pretest* dan *posttest*. Teknik pengumpulan data didapat dari observasi, wawancara, uji validasi, dan tes. Kemudian data dianalisis dengan teknik kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan, buku fabel adible telah dikembangkan dan diimplementasikan kepada anak *slow learner* di Akasa Center Surabaya yang memperoleh rerata nilai *pretest* 45 dan rerata nilai *posttest* 86 serta rerata hasil validasi 90,6% dari validator ahli bahasa, materi, dan grafis. Dapat disimpulkan bahwa buku fabel adible layak digunakan sebagai bahan ajar penguasaan kosakata anak *slow learner* di Akasa Center Surabaya.

Kata Kunci: Anak *slow learner*; Buku Fabel *Audio Movable*; Kosakata.

Abstract

The research was motivated by the lack of understanding of slow learner children at the Akasa Center Surabaya. This is caused by limited open materials so that children's learning motivation is low. Therefore, understanding teaching materials are needed that are in line with the needs and characteristics of slow learner children, in the form of *Audio Movable* (adible) fable books. The adible book was chosen because it applies multimodal theory by combining the concepts of meaning creation such as linguistic, visual in images, *pop up*, *movable*, and aural in audio in one book. This research aims to describe the development process and quality of adible fable books as teaching materials for slow learner children's knowledge mastery at the Akasa Center Surabaya. The method used in this research is *Research and Development* (R&D) with the ADDIE model: analysis, design, development, implementation and evaluation. The data sources are the results of expert validation in the form of assessment instruments and the learning outcomes of slow learner children in the form of pretests and posttests. Data collection techniques are obtained from observation, interviews, validation tests and tests. Then the data was analyzed using quantitative and qualitative techniques. The research results show that the adible fable book has been developed and implemented with slow learner children at the Akasa Center Surabaya who obtained an average pretest score of 45 and an average posttest score of 86 as well as an average validation result of 90.6% from language, material and graphics expert validators. It can be concluded that the adible fable book is suitable for use as teaching material for mastering the understanding of slow learner children at the Akasa Center Surabaya.

Keywords: Slow learner child; Movable Audio Fable Book; Vocabulary.

PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata berpengaruh pada keterampilan berbahasa anak. Semakin baik kosakata yang dikuasai maka semakin baik pula keterampilan berbahasanya. Hal itu sejalan dengan pandangan (Masiyem, 2021:53), kosakata menjadi modal utama anak dalam menguasai keterampilan berbahasa dan berkomunikasi. Oleh karena itu, kosakata menjadi hal krusial yang harus dilatihkan kepada anak, terlebih anak *slow learner* yang memiliki daya intelektual 70—90 (Ridha, A. A., 2022:78). Namun, penguasaan kosakata, tata bahasa, tanda baca, dan pemahaman teks masih menjadi kendala bagi anak *slow learner* (Sukma, H. H., 2021:90). Hal itu pula yang terjadi pada anak *slow learner* di tempat terapi Akasa Center.

Berdasarkan observasi dan wawancara, anak *slow learner* di Akasa Center kurang menguasai kosakata. Hal itu diketahui dari ketercapaian Program Pembelajaran Individual (PPI) anak yang belum tuntas. Belum tuntasnya ketercapaian tersebut diketahui dari evaluasi hasil anak yang menyatakan, kemampuan berbahasa anak masih di bawah kurikulum. Menurut kurikulum 2013 yang disesuaikan dengan karakteristik anak *slow learner*, mereka seharusnya mampu membaca dan memahami teks dengan mudah. Namun, kondisi di lapangan tidak demikian. Masalah tersebut disebabkan terbatasnya bahan ajar yang digunakan, sehingga motivasi belajar anak menjadi rendah. Sebelumnya, terapis menggunakan bahan ajar berupa buku khusus pengenalan kosakata, buku bacaan, kartu kata, dan monopoli. Namun, bahan ajar tersebut belum optimal sebab kurang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak *slow learner*. Padahal, bahan ajar memegang peran penting sebagai representasi dari pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik (Magdalena et al., 2020:173). Maka dari itu, diperlukan bahan ajar penguasaan kosakata yang selaras dengan karakteristik serta kebutuhan anak *slow learner*.

Anak *slow learner* memiliki karakteristik antara lain, daya tampung kognitif yang terbatas, daya ingat rendah, sukar berkonsentrasi, dan mengutarakan gagasan menggunakan kalimat sendiri (Yuliani, R., 2021:203). Terbatasnya daya tampung kognitif, menyebabkan proses belajarnya lebih lamban dibandingkan dengan anak reguler, sehingga mereka memerlukan waktu lebih lama (Puspa Arum et al., 2023:4691) dan perhatian khusus agar mudah memahami pembelajaran. Daya ingat rendah menjadikan anak kurang optimal dalam menyimpan informasi secara jangka panjang, hal itu menjadikan mereka mudah lupa, sehingga perlu adanya pengulangan materi yang disampaikan oleh pendidik. Ketika pembelajaran, anak *slow learner* juga sukar berkonsentrasi apabila materi hanya disampaikan secara verbal dalam waktu lebih dari 30 menit, sehingga mereka nampak

gelisah dan mengusik teman lain yang sedang belajar. Hal tersebut membuat mereka sulit menemukan, merangkai kata, dan mengemukakan ide, sehingga anak dominan memakai bahasa tubuh daripada bahasa lisan. Karakteristik di atas sejalan dengan pandangan (Rofiah, N. H. & Rofianah, I. (2017:95) yang menyatakan, anak *slow learner* mengalami hambatan dalam bidang akademik dan sosial. Di bidang akademik mereka sulit memahami kemampuan bahasa, angka, dan konsep yang disebabkan keterbatasan kecerdasan intelektual yang dimiliki. Di bidang sosial, anak *slow learner* cenderung tidak percaya diri, enggan bersosialisasi, dan mempunyai karakter pemalu (Mansyur, 2022:32). Maka tak jarang dari mereka kurang mampu bersosialisasi dan berekspresi.

Meninjau dari karakteristik anak *slow learner*, maka dibutuhkan bahan ajar penguasaan kosakata dengan kriteria mampu merangsang imajinasi anak, memperkuat daya ingat, memiliki daya tarik untuk menumbuhkan motivasi anak, serta materi yang dapat diulang-ulang, bahan ajar tersebut berupa buku fabel *audio movable* (adible). Buku fabel adible merupakan sebuah bahan ajar berbentuk buku yang berisi sebuah cerita fabel bertajuk *Kisah Bing dan Moi*. Fabel dipilih karena memberikan pengalaman khusus kepada anak, sebab anak tidak hanya sekedar membaca, tetapi turut merasakan kesan mendongeng dan berperan menjadi tokoh binatang (Gustiawati et al., 2020:356). Hal itu membuat isi bacaan mudah diingat oleh anak *slow learner*.

Keunggulan buku ini ialah menerapkan teori multimodal. Multimodal merupakan penggabungan dua atau lebih model komunikasi, agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami (Satria, R., L. & Hidayat, S., 2019:3908). Melalui penggabungan konsep penciptaan makna, seperti linguistik pada kalimat cerita dan amanat; visual pada gambar, *pop up* (gambar 3D), serta *movable* (gambar yang dapat digerakkan); dan aural pada audio, menjadikan buku fabel adible lebih optimal sebagai bahan ajar anak dalam proses belajar menguasai kosakata.

Melalui pemanfaatan multimodal pada bahan ajar, menjadikan indera penglihatan, perabaan, dan pendengaran anak bekerja dan berkembang yang membuat pembelajaran kian optimal. Selaras dengan Pratika Aprilia et al. (2023:5-6) yang menuturkan, dengan melibatkan keterampilan alat indera, mampu meningkatkan kualitas belajar anak *slow learner*. Sebagaimana karakteristik anak yang lebih mudah memahami konsep konkret dibandingkan abstrak, penggabungan audio dan visual sangat diperlukan. Visualisasi pada buku fabel adible diwujudkan dalam tiga bentuk yakni, gambar dua dimensi, gambar 3D, dan gambar yang dapat digerakkan. Gambar 3D yang menonjol dan memberikan kemenarikan disebut *pop up* (Yanti Fauziah et al., 2023:38). *Pop up* dipilih sebab bermanfaat merangsang imajinasi dan membantu

menangkap makna dari simbol gambar, sehingga memberi kesan dari materi sehingga lebih mudah dipahami anak (Aman, F., H., 2016:1196). Selain itu, unsur *pop up* dapat meningkatkan bahasa, kognitif, dan minat baca anak (Sari & Suryana, 2019:48).

Gambar 3D yang dapat digerakkan disebut *movable* (Syafutri, R. & Soehartio, 2018:23). Dipilihnya *movable* berguna untuk membangun interaktif anak dalam belajar karena gambar dapat digerakkan, dibuka tutup, dan dipindahkan, membuat motivasi belajar anak terbangun dan tidak cepat bosan. Sejalan dengan Hasanudin et al., n.d. (2020:377) *movable* memiliki manfaat dalam proses belajar diantaranya, anak mudah memahami objek, membangun visualisasi objek, serta pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Multimodal aural dalam bentuk audio dipilih karena membantu anak dapat memutar kembali kosakata yang ada pada buku. Mengingat karakteristik anak yang mudah lupa, kosakata tidak hanya disajikan dalam bentuk tulisan, tetapi dapat diperdengarkan pelafalannya melalui audio secara berulang-ulang hingga anak mampu menguasai kosakata dengan baik. Sejalan dengan pernyataan (Rotkangmwa Juliana, B. n.d. (2021:228) diantara manfaat audio ialah untuk melatih daya ingat anak dalam penguasaan kosakata.

Acuan pemilihan penerapan teori multimodal dalam bahan ajar penguasaan kosakata diperkuat dengan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Asrial, Amin, (2023:22-30) tentang peningkatan penguasaan kosakata melalui kartu kata. Antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu, nampak perbedaan dari sisi subjek penelitian dan jenis bahan ajar yang digunakan. Subjek penelitian ini ialah anak *slow learner*, sedangkan subjek peneliti terdahulu ialah anak tunarungu. Hasil yang dibidik sama berupa penguasaan kosakata bahasa Indonesia, tetapi menggunakan bahan ajar yang berbeda. Asrial, Amin menggunakan kartu kata yang hanya memanfaatkan satu tipe penciptaan makna berupa linguistik, sedangkan penelitian ini menggunakan bahan ajar buku fabel adible yang memanfaatkan tiga tipe penciptaan makna, yakni linguistik, visual, dan audio.

Penelitian berikutnya oleh Santoso, C. F., Adi, P. N., & Ariyanto, D., (2023:9-13) tentang peningkatan kosakata bahasa Mandarin melalui penerapan *audio book*. Perbedaan penelitian ini dengan terdahulu nampak pada hasil yang dibidik dan bahan ajar yang dipakai. Santoso, dkk membidik peningkatan kosakata bahasa Mandarin yang hanya memanfaatkan penciptaan makna dalam bentuk audio, penelitian ini membidik penguasaan kosakata bahasa Indonesia dengan menggabungkan penciptaan makna dalam bentuk linguistik atau tulisan, visual, dan audio dalam satu buku. Adapun persamaannya terletak pada subjek penelitian yaitu anak *slow learner*.

Berdasarkan penelitian terdahulu sebagai acuan yang dijadikan referensi, penelitian ini memiliki kebaharuan dari sisi bahan ajar yang digunakan. Penelitian ini memanfaatkan dan menggabungkan tiga tipe teori multimodal yakni linguistik atau tulisan, visual, dan audio di dalam satu buku. Lebih dari itu, dalam buku fabel adible disisipkan amanat implisit, sehingga penguasaan kosakata tidak diperoleh dari cerita saja, tetapi juga pada amanat. Selain itu, pesan yang terkandung dalam cerita mampu menumbuhkan nilai sosial pada perilaku anak *slow learner*.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini ialah mendeskripsikan proses pengembangan buku fabel adible dan mendeskripsikan kualitas buku fabel adible sebagai bahan ajar penguasaan kosakata anak *slow learner* di Akasa Center Surabaya.

Bahan ajar menjadi sumber belajar berisi materi yang hendak diajarkan kepada anak (Aisyah, S., Noviyanti, E., dan Triyanto, 2020:63) ketika proses belajar. Oleh sebab itu, bahan ajar merupakan kebutuhan urgensi yang harus disiapkan agar tujuan belajar dapat tercapai. Apabila bahan ajar dan proses belajar telah dipersiapkan, dirancang, dan dikembangkan dengan optimal tentu memengaruhi hasil belajar anak. Sebagaimana perkataan (Adam et al., 2022:106) bahwa segala perancangan dan persiapan tersebut menjadi indikator yang bertalian dengan hasil belajar anak. Terutama bagi anak *slow learner* yang memerlukan dorongan motivasi belajar.

Sejalan dengan perkembangan zaman dan teknologi yang kian melesat, maka pengembangan bahan ajar juga perlu mendapat sentuhan keterbaharuan. Salah satunya dengan memanfaatkan teori multimodal. Menurut Miladiyah (2018:342) konsep memahami makna bahasa yang berasal dari berbagai sumber media disebut multimodal. Sumber media yang dimaksudkan ialah perpaduan antara teks tulis, teks visual, dan teks aural (Setiyadi, D., B., P., 2021:8). Media teks aural dapat berwujud suara, audio, dan video. Media teks visual dapat berwujud gambar, warna, dan grafik. Artinya, dalam penguasaan kosakata keterlibatan multimodal ke dalam bahan ajar menjadi sesuatu urgensi dan berdampak jika diimplementasikan. Hal serupa pernah diteliti oleh Budijanto, J. B., Setyaningsih, Y., dan Rahardi, K., R. (2022:48-53) terkait urgensi pengembangan bahan ajar morfologi berbasis multimodal. Sebab penguasaan kosakata merupakan kegiatan yang memiliki sifat reseptif atau memahami dan produktif atau mempraktekkan (Fatkhah, N., & Utami, F., B., 2022:2861). Pemahaman kosakata pada anak dapat dilakukan dengan pemahaman yang bersumber melalui kegiatan menyimak dan mempraktekkan melalui kegiatan membaca dan berbicara.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE, yang meliputi *analyze* atau analisis, *design* atau perancangan, *development* atau pengembangan, *implementation* atau implementasi, dan *evaluation* atau evaluasi. Subjek penelitian yakni anak *slow learner* di tempat terapi Akasa Center Surabaya dengan sampel satu kelas yang berjumlah delapan anak. Sumber data berupa hasil instrumen penilaian validasi dari validator ahli bidang bahasa, materi, dan grafis serta hasil *pretest* dan *posttest* anak *slow learner*. Teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi, wawancara, uji validasi, dan tes. Instrumen pengumpulan data berupa lembar indikator validasi bagi validator ahli bahasa, materi, dan grafis serta lembar indikator penilaian bagi anak.

Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan menganalisis kebutuhan (*analyze*) yakni melakukan pra penelitian melalui kegiatan observasi di tempat terapi Akasa Center Surabaya dan wawancara kepada sembilan terapis, serta melakukan identifikasi permasalahan, karakteristik anak, dan kebutuhan bahan ajar. Perencanaan (*design*) yakni membuat kerangka perencanaan buku fabel adible berupa merancang format buku, menyusun lembar instrumen validasi dan penilaian, serta mendesain buku. Merancang format buku meliputi bahan pembuatan dan isi yang mencakup materi cerita, gambar, dan suara audio. Menyusun lembar instrumen validasi yang dibagikan kepada validator ahli bahasa, materi, dan grafis, serta instrumen penilaian bagi anak. Mendesain buku meliputi sampul depan, punggung, dan belakang buku. Pengembangan (*development*) dilakukan dengan mengembangkan produk sesuai perencanaan yang telah dibuat sebelumnya hingga menjadi produk nyata; validasi produk melibatkan tiga validator yang berkompeten di bidang bahasa yakni ahli bahasa oleh dosen S2 bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, ahli materi oleh dosen S2 bidang Pendidikan Luar Biasa, dan grafis oleh dosen S2 bidang Desain Komunikasi Visual (DKV); dan merevisi produk berdasarkan saran dan masukan validator; produk yang telah direvisi selanjutnya dilakukan validasi kedua. Implementasi (*implementation*) berupa penerapan produk kepada subjek, anak *slow learner* Akasa Center Surabaya. Evaluasi (*evaluation*) dilakukan dengan evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan setiap akhir pelatihan dan pendampingan serta evaluasi sumatif secara keseluruhan, yakni *pretest* dan *posttest*. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan teknik kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan mengolah data primer berupa angka yang berasal dari lembar instrumen penilaian yang telah diisi oleh setiap validator dengan menghitung skor setiap indikator penilaian kemudian dianalisis kualitatif. Hasil analisis

tersebut diberi penilaian, yang difokuskan pada kualitas bahan ajar buku fabel adible. Analisis juga dilakukan pada data primer hasil lembar instrumen penilaian *pretest* dan *posttest* anak *slow learner* yang difokuskan pada proses pengembangan buku fabel adible.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa data proses pengembangan dan kualitas buku fabel adible sebagai bahan ajar penguasaan kosakata bagi anak *slow learner*. Model penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan yaitu ADDIE, meliputi *analyze* atau analisis, *design* atau perancangan, *development* atau pengembangan, *implementation* atau implementasi, dan *evaluation* atau evaluasi.

1. Proses Pengembangan Buku Fabel Adible sebagai Bahan Ajar Penguasaan Kosakata Anak *Slow learner*

Proses pengembangan buku fabel adible sebagai bahan ajar penguasaan kosakata anak *slow learner* yang memanfaatkan teori multimodal linguistik, visual, dan aural dibungkus dalam sebuah cerita fabel bertajuk *Kisah Bing dan Moi* dibuat selaras dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE, sebagai berikut.

Analyze (Analisis)

Sebelum tahap analisis, dilakukan pra penelitian berupa observasi di tempat terapi Akasa Center Surabaya dan wawancara kepada sembilan terapis untuk mengetahui dan mendalami permasalahan yang dihadapi. Hasil dari observasi dan wawancara kemudian dianalisis dengan melakukan identifikasi permasalahan, identifikasi karakteristik anak, dan identifikasi kebutuhan bahan ajar. Dalam proses analisis didukung pula oleh kajian literatur yang relevan sehingga memunculkan solusi berupa pemanfaatan teori multimodal dalam buku fabel adible sebagai bahan ajar penguasaan kosakata anak *slow learner*.

Adapun hasil identifikasi permasalahan yakni, ketercapaian Program Pembelajaran Individual (PPI) anak yang belum tuntas. PPI merupakan rancangan pembelajaran bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), tak terkecuali anak *slow learner* yang menitikberatkan pada kemampuan dan kelemahan kompetensi anak. Pembuatan PPI di tempat terapi Akasa Center telah sesuai dengan langkah-langkah penyusunan PPI oleh Smith dan Luckasson dalam Panduan Penyusunan PPI oleh Kemdikbudristek tahun 2021, terdapat tujuh langkah penyusunan PPI diantaranya (1) pengalihan atau *referral* dalam artian pengarahan anak ke layanan khusus dengan meninjau informasi dan data yang bertalian terhadap kondisi anak dan keterbatasannya di sekolah. Informasi atau data anak dapat diperoleh dari psikolog ataupun dokter. Orang tua yang hendak menerapkan anak mereka di Akasa Center, diminta memberikan informasi dan data terlebih dahulu kepada terapis terkait kondisi anak, gejala atau hambatan yang dialami anak, dan hambatan anak ketika proses pembelajaran di sekolah.

Selain itu, informasi tersebut juga harus didukung dengan bukti psikologi anak. Tujuannya untuk mengetahui kondisi awal anak. (2) Melakukan diagnosis, langkah ini dilakukan sebagai penentu hambatan, ketunaan, dan jenis layanan yang dibuthkan oleh anak. Setelah memperoleh informasi dari orang tua, anak diberi asesmen diagnosis. Hasil diagnosis juga dipakai sebagai acuan pengembangan bahan ajar dan proses belajar yang diberikan kepada anak. (3) Identifikasi, hasil diagnosis kemudian diidentifikasi sebagai proses untuk mengetahui lebih mendalam terkait hambatan, ketidakmampuan belajar, perilaku, dan kelemahan berbahasa yang dialami anak. (4) Analisis kebutuhan, dari diagnosis dan identifikasi anak, maka diperinci pula analisis kebutuhan berupa layanan yang diterima oleh anak, seperti bahan ajar, metode belajar, dan media yang digunakan harus selaras dengan karakteristik dan kebutuhan anak. (5) Penempatan atau *placement*. Kegiatan tersebut berupa penempatan atau pengondisian anak ketika belajar, yang mencakup dua hal yakni, penempatan ruangan belajar anak *slow learner* secara berkelompok, artinya dalam satu ruangan terdiri dari terapis dan satu hingga empat anak serta penempatan ruangan belajar anak *slow learner* secara individu, artinya ketika proses belajar satu ruangan hanya diisi oleh terapis dan satu anak *slow learner*. (6) Setelah langkah-langkah di atas telah terlaksana, kemudian penetapan keputusan mengenai rancangan PPI yang dibuat, termasuk di dalamnya menyusun tujuan PPI yang harus dicapai oleh anak. Perumusan tujuan PPI melihat kurikulum dan tetap disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak *slow learner*. (7) Evaluasi, kegiatan evaluasi dilaksanakan selama proses belajar anak yang diterapkan sesuai dengan PPI yang telah dibuat.

Meninjau dari langkah-langkah tersebut, maka dasar pembuatan PPI bertumpuh pada kondisi anak, diagnosis, dan identifikasi anak, dengan tetap melihat kurikulum sebagai rambu-rambunya. Berdasarkan hal tersebut, belum tuntasnya PPI anak *slow learner* di Akasa Center ditunjukkan oleh evaluasi hasil yang berorientasi kepada anak. Berdasarkan evaluasi hasil tersebut, anak kurang menguasai kosakata. Hal itu disebabkan karena terbatasnya bahan ajar yang digunakan sehingga motivasi belajar anak menjadi rendah. Terbatasnya bahan ajar yang dimaksud di sini ialah bahan ajar yang digunakan, belum memenuhi kebutuhan dan karakteristik anak *slow learner*, sehingga pembelajaran menjadi belum optimal.

Hasil identifikasi karakteristik anak antara lain: anak *slow learner* di Akasa Center memiliki daya tampung kognitif yang terbatas, daya ingat yang kurang dan mudah lupa, sukar berkonsentrasi dan mudah terdistraksi, anak hanya mampu bertahan membaca selama 10 menit, serta sukar menceritakan ulang sesuatu yang telah dibaca menggunakan kalimat sendiri. Mengacu pada hasil identifikasi permasalahan dan hasil karakteristik anak, maka diperoleh hasil identifikasi kebutuhan bahan ajar yang sesuai bagi mereka antara lain: bahan ajar yang memiliki penciptaan makna lebih dari satu, menarik, serta materi yang selaras dengan keperluan dan kemampuan anak, mulai dari pemilihan cerita, diksi, tokoh, dan warna, tempo dan intonasi suara. Hasil analisis kebutuhan bahan ajar tersebut telah didukung juga dengan kajian literatur

sehingga melahirkan bahan ajar berupa buku fabel adibel yang menerapkan teori multimodal sebagai solusi atas permasalahan.

Design (Perancangan)

Pada tahap *design* atau perancangan, dilakukan dengan membuat kerangka perencanaan buku fabel adibel, yang terdiri atas perancangan format buku, penyusunan lembar instrumen validasi dan lembar instrumen penilaian, serta desain buku. Perancangan format buku meliputi, bahan pembuatan dan isi buku fabel adibel, meliputi judul, cerita, gambar, *pop up*, *movable*, audio, dan suara pengisi audio. Kemudian dilanjutkan dengan menyusun lembar instrumen penilaian validasi yang dibagikan kepada validator ahli bahasa, materi, dan grafis, serta instrumen penilaian bagi anak (*pretest* dan *posttest*). Selanjutnya membuat desain buku fabel adibel, meliputi sampul depan, isi (gambar, *pop up*, dan *movable*), sampul punggung buku, sampul belakang, dan audio. Pada tahap ini dihasilkan rancangan produk berupa *prototype*.

Buku fabel adibel bertajuk *Kisah Bing dan Moi*, secara ringkas buku ini berupa cerita fabel tentang kisah dua binatang di sebuah peternakan kecil. Tokoh Moi dalam cerita fabel memiliki watak antagonis dan tokoh Bing yang memiliki watak protagonis. Secara visual, buku fabel adibel tidak berbentuk persegi ataupun persegi panjang seperti buku pada umumnya, melainkan berbentuk kandang atau tempat tinggal hewan, sehingga desain sampul depan dan belakang buku, menyesuaikan bentuk tersebut. Bagian sampul depan berisi judul fabel, nama penulis, dan gambar tokoh dalam cerita yakni, Bing dan Moi. Bing merupakan nama tokoh dari hewan kambing dan Moi merupakan nama tokoh dari hewan sapi. Penamaan tokoh Bing, diambil dari silabel kedua kata kambing. Penamaan tokoh Moi diambil dari suara hewan kambing.

Sampul punggung bertuliskan nama penulis dan judul buku. Warna buku didominasi oleh warna merah sebab merah tergolong warna mencolok yang dapat menarik perhatian anak. Buku fabel adibel berbentuk kandang atau tempat tinggal hewan yang memiliki spesifikasi ukuran panjang 22 cm, lebar 20,5 cm, dan tinggi 4 cm. Buku fabel adibel terdiri atas 20 halaman dan memuat rangkaian cerita yang berkesinambungan dengan penciptaan makna berupa tulisan, gambar, *pop up*, dan *movable*, dan audio. Audio terletak pada bagian samping kanan buku yang menempel pada sampul belakang buku. Pada audio terdapat sembilan fitur yang digunakan untuk mendukung penggunaan audio pada buku fabel adibel. Adapun desain buku fabel adibel tertera pada gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Sampul depan, punggung, dan belakang buku



Gambar 2. Audio

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan berasal dari hasil *analyze* dan *design* yang telah dilakukan. Buku fabel adible dikembangkan dengan menerapkan teori multimodal. Hasil pengembangan buku fabel adible sebagai bahan ajar penguasaan kosakata anak *slow learner* dimulai dari pembuatan fabel yang bertajuk *Kisah Bing dan Moi*. Cerita tersebut dibuat orisinal dengan tetap memerhatikan karakteristik dan kebutuhan anak. Cerita disusun sesuai dengan struktur teks fabel, meliputi orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Struktur teks fabel cerita
Kisah Bing dan Moi

Struktur	Bukti kalimat
Orientasi	Di sebuah peternakan kecil. Ada seekor sapi bernama Moi. Ia sedang makan rumput. Tiba-tiba, datanglah seekor kambing bernama Bing. “Aduh, aku lapar, sepertinya Moi masih punya rumput”.
Komplikasi	Bing ingin ikut makan bersama Moi. “Moi, bolehkah aku makan bersamamu di sini?” Namun, Moi tidak mau berbagi rumput. “Tidak! Rumput ini hanya milikku”. Bing pun merasa sedih mendengar jawaban Moi. “Baiklah, maaf aku sudah mengganggu makanmu”. Bing akhirnya mencari rumput ke tempat lain. Tak disangka, ia menemukan banyak sekali rumput. “Wah, ternyata di sini masih banyak rumput”. Besoknya, Moi sudah kehabisan rumput. “Aku harus mencari rumput lain agar tidak kelaparan”.
Resolusi	Moi pun meminta rumput milik Bing. “Bing, bolehkah aku meminta rumputmu?” Dengan senang hati, Bing mau berbagi. “Boleh, kemarilah, Moi. Ayo kita makan bersama!” “Terima kasih, Bing, sudah mau berbagi”. “Maaf kemarin aku pelit kepadamu”. “Sama-sama. Tak apa, Moi”.

	Akhirnya, mereka makan rumput bersama.
Koda	Disajikan dalam bentuk kalimat amanat yakni: Meminta izin terlebih dahulu. Sabar meski tidak mendapatkan yang diinginkan. Tetap semangat dalam berusaha. Dermawan (senang berbagi). Berterima kasih atas pertolongan yang diterima. Meminta maaf ketika berbuat salah. Saling memaafkan.

Dalam tabel 1 nampak kalimat yang digunakan pada cerita tergolong kalimat tunggal dan diksi yang sederhana. Hal tersebut bertujuan memudahkan anak untuk membaca, mengulang kata, dan menghafalkan kata.

Kosakata yang terdapat pada buku fabel adible disusun dalam bentuk kalimat, sehingga anak tidak hanya mengetahui makna perkata, tetapi maksud dalam sebuah kalimat, terlebih lagi pesan dalam sebuah cerita. Kosakata yang ada di dalam buku juga tidak hanya berasal dari susunan kalimat yang terdapat pada cerita *Kisah Bing dan Moi*, tetapi terdapat pula pada tujuh amanat dari dialog yang ada dalam cerita, tepatnya di halaman 8, 9, 17, dan 18. Amanat tersebut disusun dalam kalimat sederhana dan akrab dengan perilaku anak, sehingga selain menambah kosakata anak juga mengajarkan nilai kesopanan yang mudah diterapkan pada aktivitas anak sehari-hari. Nilai kesopanan yang termuat dalam buku fabel adible adalah pantang menyerah, sabar, pemaaf, dermawan, dan suka menolong.

Pop up dalam buku fabel adible nampak di halaman 9—10, 11—12, 15—16, dan 19—20 tepatnya pada gambar kambing, sapi, rumput, dan kandang. Wujud *pop up* adalah berbentuk tiga dimensi dan menonjol ketika gambar pada halaman tersebut dibuka. *Pop up* disertakan dalam buku fabel adible untuk mendukung kosakata anak melalui penciptaan makna dalam bentuk visualisasi tiga dimensi. Selain *pop up*, terdapat *movable* yang digerakkan dengan cara dibuka tutup dan ditarik, untuk menggerakkannya telah disediakan gambar arah panah sebagai petunjuk penggunaan. *Movable* dapat ditemukan di halaman 1, 3, 10, 11—12, 14, 16, dan 17. Penyertaan *movable* bertujuan menambah daya tarik anak sehingga memunculkan motivasi belajar dan mengasah daya imajinasi mereka terkait objek yang dibuat *movable*. Objek *movable* ada pada gambar pohon (buka tutup), kambing (ditarik), sapi (ditarik), tempat makan rumput (buka tutup), awan (buka tutup), dan amanat (buka tutup).

Audio pada buku fabel adible bertujuan agar anak dapat mendengar dan mengulang kembali pelafalan kosakata yang ada dalam cerita. Suara audio bertempo sedang, berintonasi sesuai dengan suara prolog, tokoh Bing (kambing), dan tokoh Moi (sapi) serta berartikulasi jelas dan telah selaras dengan karakteristik anak, sehingga memudahkan anak *slow learner* mengingat kosakata karena kosakata tidak hanya dibaca tetapi diperdengarkan pula. Adapun sembilan fitur yang terdapat pada audio,

antara lain: *previous* berfungsi memutar kembali ke rekaman suara sebelumnya, *volume up* berfungsi meninggikan volume audio, *play/pause* berfungsi memulai dan menjeda audio, *next* berfungsi melanjutkan audio, *on/off* berfungsi menyalakan dan mematikan audio, *socket charger* berfungsi sebagai tempat konektor charger ketika digunakan mengisi daya baterai, indikator charger sebagai penanda baterai habis jika menyala merah, dan penanda baterai terisi penuh jika berwarna hijau, serta fitur *reset* untuk memulai ulang audio kembali ke suara awal.

Implementation (Implementasi)

Sebelum melakukan implementasi, terlebih dahulu dilakukan proses validasi kepada tiga validator, yakni ahli bahasa, materi, dan grafis. Kemudian dilakukan penerapan kepada anak *slow learner* yang melalui tiga langkah, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan merupakan persiapan awal yang dilakukan agar proses belajar menjadi optimal. Perencanaan dilakukan dengan melihat kembali tujuan pembelajaran, menyiapkan bahan ajar, alat bantu peraga, dan evaluasi. Pelaksanaan penerapan buku fabel audible dilakukan kepada delapan anak *slow learner* dengan jenjang kelas yang sama, yakni kelas 3 Sekolah Dasar (SD). Proses implementasi ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Kegiatan Implementasi

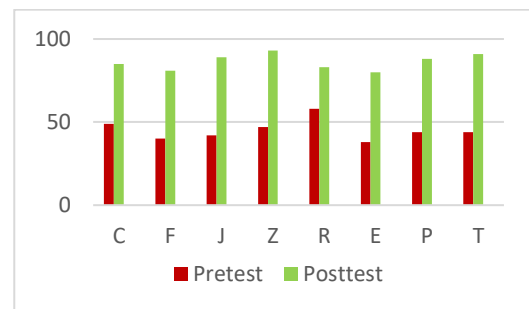
Jenis Kegiatan	Hasil
Pelatihan dan pendampingan I	Anak mampu membaca fabel dengan intonasi tepat sesuai dengan tanda baca
Pelatihan dan pendampingan II	Anak mampu menyebutkan kosakata terkait unsur intrinsik fabel
Pelatihan dan pendampingan III	Anak mampu melafalkan dialog pada buku fabel
Pelatihan dan pendampingan IV	Anak mampu menyebutkan amanat dalam dialog fabel
Posttest	Anak mampu membaca kosakata pada buku fabel

Sebelum kegiatan implementasi buku fabel audible, anak diberi *pretest* dengan cara melakukan penilaian membaca kosakata menggunakan buku yang dipakai terapis. Selanjutnya, dilakukan kegiatan pelatihan dan pendampingan I—IV. Pada saat pelatihan dan pendampingan anak mulai menggunakan buku fabel audible sebagai bahan ajar penguasaan kosakata. Setiap selesai melakukan kegiatan implementasi pelatihan dan pendampingan I—IV, anak diberi evaluasi untuk mengetahui penilaian penguasaan kosakatanya dari segi intonasi membaca, penyebutan kosakata yang berkaitan dengan unsur intrinsik fabel, pelafalan dialog, dan penyebutan amanat.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi sumatif yakni *pretest* dan *posttest*. *Pretest* telah dilakukan kepada delapan anak *slow learner* sebelum implementasi, dengan membaca kosakata pada buku awal yang digunakan terapis. Guna mengetahui keberhasilan implementasi buku fabel audible, maka dilakukan *posttest* kepada subjek yang sama dengan cara membaca kosakata buku fabel audible.

Selanjutnya dilakukan penilaian berdasarkan jumlah skor yang diperoleh. Berikut hasil *pretest* dan *posttest*.



Gambar 3. Diagram hasil *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan diagram batang hasil *pretest* dan *posttest*, diketahui bahwa hasil penilaian *posttest* kedelapan anak *slow learner* meningkat dibandingkan hasil *pretest*. Dengan begitu, pembelajaran menggunakan bahan ajar buku fabel audible dinilai lebih optimal. Hal itu disebabkan kualitas kosakata anak mengalami peningkatan dari segi intonasi membaca, penyebutan kosakata yang berkaitan dengan unsur intrinsik fabel, pelafalan dialog, dan penyebutan amanat.

2. Kualitas Buku Fabel Adible sebagai Bahan Ajar Penguasaan Kosakata Anak *Slow learner*

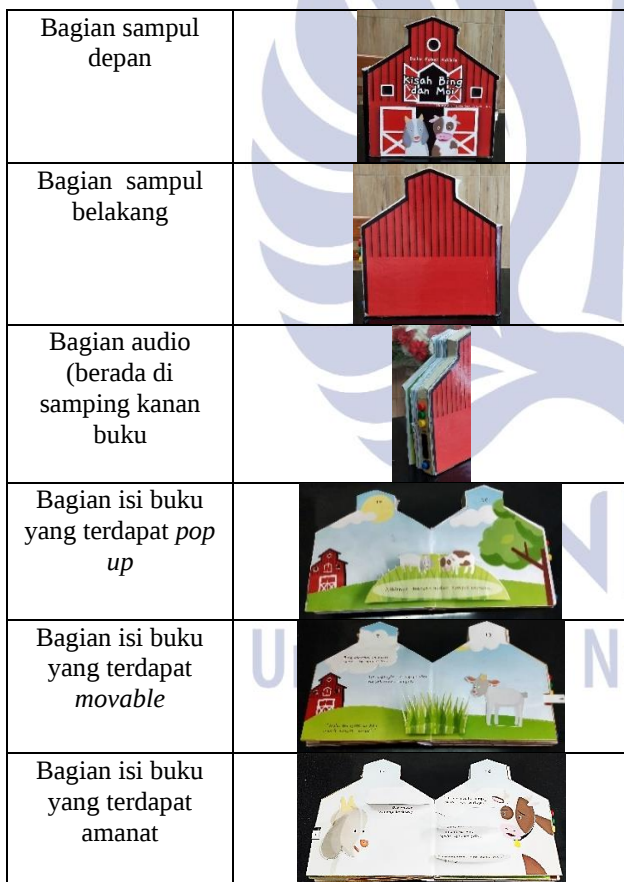
Kualitas buku fabel audible ditunjukkan dengan melakukan proses validasi kepada ahli bahasa, materi, dan ahli grafis. Proses validasi ini bertujuan untuk menguji kelayakan buku fabel audible sebelum diimplementasikan kepada anak *slow learner*. Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi pertama, mendapatkan masukan dan saran dari validator bahasa, materi, dan grafis guna menyempurnakan buku fabel audible. Masukan dan saran diberikan dalam bentuk tulisan deskripsi. Dari segi bahasa diberi saran dan masukan untuk memperbaiki penggunaan tanda baca, dari segi materi diminta memperbaiki kesesuaian materi dengan perkembangan belajar anak, dan dari segi grafis diminta menyesuaikan ukuran sampul depan, punggung, dan belakang dengan isi buku serta merapikan tata letak audio. Usai dilakukan validasi yang pertama, kemudian dilakukan perbaikan produk guna menyempurnakan buku fabel audible. Berikut gambar produk awal ketika validasi pertama.

Bagian sampul depan	
Bagian sampul belakang	
Bagian audio (berada di samping kanan buku)	



Gambar 4. Produk awal

Setelah buku fabel adible diperbaiki, dilakukan validasi kedua oleh para validator. Pada validasi kedua, validator diminta memberi skor pada tiap indikator yang ada di lembar instrumen validasi sesuai petunjuk yang telah tersedia. Berikut gambar produk buku fabel adible setelah diperbaiki berdasarkan saran dan masukan dari validator bahasa, materi, dan grafis.



Gambar 5. Produk setelah diperbaiki

Validasi bahasa dilakukan guna mengetahui kevalidan bahasa yang digunakan dalam buku fabel adible. Indikator kebahasaan yang divalidasi yakni, penggunaan kaidah kebahasaan sesuai PUEBI, pemilihan kata sesuai KBBI, ketepatan tanda baca, keefektifan kalimat, pemilihan kata istilah sesuai dengan konsep pokok

bahasan, penggunaan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh anak *slow learner*, kohesi dan koherensi antar kalimat, kalimat mewakili informasi cerita yang disuguhkan, dan konsistensi penggunaan simbol.

Validasi materi dilakukan guna mengetahui kevalidan materi yang termuat pada buku fabel adible. Dalam hal ini, indikator validasi materi berupa ke dalam cerita *Kisah Bing dan Moi*. Adapun aspek materi yang divalidasi meliputi, kerelevansian materi dengan karakteristik anak *slow learner*, kedalaman dan kelengkapan uraian sesuai dengan tingkat perkembangan anak, mendorong keingintahuan anak, memuat pesan moral yang dapat diimplementasikan oleh anak, dan kesesuaian antara ilustrasi dan teks fabel.

Pada aspek grafis, validasi dilakukan guna mengetahui kevalidan desain yang meliputi bentuk, ilustrasi, warna, dan letak gambar. Aspek yang divalidasi antara lain, kesesuaian antara ukuran buku dengan isi, penataan unsur tata letak pada sampul bagian depan, punggung, dan belakang buku, keharmonisan dan kejelasan fungsi warna dan tata letak isi buku, penggunaan warna pada huruf kontras dengan warna latar belakang halaman buku, tidak banyak menggunakan kombinasi variasi huruf, pemilihan jenis huruf sesuai dengan isi buku, kesesuaian jarak antara teks dan ilustrasi, ilustrasi dapat menggambarkan isi fabel, ilustrasi mampu mengungkap karakter tokoh fabel maupun objek lain dari segi bentuk, ukuran, warna, dan proporsi sesuai realita, serta keserasihan seluruh ilustrasi.

Hasil validasi kedua berupa skor tiap indikator dari setiap lembar instrumen validasi bahasa, materi, dan grafis. Kemudian skor dari masing-masing lembar instrumen tersebut dihitung berdasarkan rumus di bawah ini hingga diperoleh nilai dari masing-masing validasi.

$$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Nilai validasi kedua dari para validator ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil validasi

Validasi	Nilai
Bahasa	90
Materi	89
Grafis	93
Jumlah nilai	272
Rata-rata nilai	90,6%

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui nilai aspek bahasa dalam buku fabel adible yakni 90, aspek materi diperoleh nilai 89, dan aspek grafis diperoleh nilai 93, sehingga didapati rerata nilai validasi ialah 90,6%. Hasil perhitungan tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria interpretasi kelayakan berdasarkan tabel 4.

Tabel 4. Kriteria interpretasi kelayakan

Presentase (%)	Kriteria
<20%	Sangat tidak layak
21%—40%	Tidak layak
41%—60%	Cukup
61%—80%	Layak
81%—100%	Sangat layak

Dari tabel 4, dapat diketahui bahwa buku fabel adible yang mendapat nilai 90,6% dikategorikan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar penguasaan kosakata anak *slow learner* di Akasa Center Surabaya.

SIMPULAN

Berdasarkan permasalahan beserta hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa buku fabel adible sebagai bahan ajar penguasaan kosakata anak *slow learner* di Akasa Center Surabaya telah dikembangkan sesuai dengan tahapan proses penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE, mulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hal itu dibuktikan dengan penerapan buku fabel adible kepada delapan anak *slow learner* sehingga anak mengalami peningkatan penguasaan kosakata yang ditunjukkan dari hasil *pretest* ke hasil *posttest*. Begitupula dengan kualitas buku fabel adible sebagai bahan ajar penguasaan kosakata anak *slow learner* yang masuk dalam kategori sangat layak digunakan. Hal itu dibuktikan dengan hasil uji validasi oleh validator bahasa, materi, dan grafis yang memperoleh rata-rata nilai 90,6%.

DAFTAR RUJUKAN

- Adam, A., Mahmut, A. K., Akram, A., & Thaba, A. (2022). Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Kelas X SMA Berbasis *Flipbook Maker*. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 18(1), 104–115. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5279>.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*, 2 (1), 62–65.
- Asrial, Amin. 2023. Penggunaan Media Kartu Kata (*Flash Card*) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu pada Sekolah Luar Biasa Di Kabupaten Barru. *Pinisi Journal of Education*. 3(6), 21–31.
- Budijanto, J. B., Setyaningsih, Y., & Rahardi, R. K. (2022). Urgensi Pengembangan Bahan Ajar Morfologi Kontekstual Berbasis Multimodalitas. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 18(1), 47–55. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.4837>.
- Faisal, H., A. (2016). Penggunaan Media *Pop-Up* untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu Kelas P1 di SLB Dena Upakara Wonosobo. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 5(11), 1193–1205.
- Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Cerita Fabel Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 355–360.
- Hasanudin et al., n.d. (2020). Penerapan *Microsoft Paint* dalam Membuat Media 3D Kolaborasi *Pop-Up dan Movable Book*. *Prosiding: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 375–382.
- Linggar Satria et al. (2019). Perancangan Media Visual Untuk Anak Disabilitas Netra Ringan. *Prosiding Art & Design*, 6(3), 3907–3916.
- Magdalena et al. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
- Masiyem. (2021). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Kegiatan Sehari-hari Melalui Penerapan Model Pembelajaran. *Logan Avenue Problem Solving (LAPS)*. *Journal on Education*, 04(01), 50–61.
- Mansyur, Abd. R. (2022). Telaah Problematika Anak *Slow Learner* dalam Pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.33096/eljour.v3i1.147>.
- Miladiyah, U. (2018). *The Outcome of Multimodality on Language Teaching and Learning*. *Social Science, Education and Humanities Research*, 228, 341–347.
- Nurhastuti & Nurfadilah. (2018). Media Pembelajaran Video Komunikasi Total untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 6(1), 2622–5077.
- Pratika Aprilia, A., Cahyaningrum, A., Amilia, F., & Fadlillah, A. (2023). Penerapan Metode Audio Visual dan Imajiner Dalam Proses Pembelajaran Anak Pengidap *Attentions Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*, *Slow learner*, *Oppositional defiant disorder (ODD)* di SDN Sumberwuluh. *Abdi Indonesia*, 3(1), 1–23.
- Puspa Arum, D., Desy Anggraeni, N., Nurhayati, E., & Anggita Putri, E. (2023). Analisis Membaca Menggunakan Mind Mapping Pada Anak *Slow Learner*. *Erin Anggita Putri INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 4683–4694.
- Ridha, A. A. (2022). *Memahami Perkembangan Siswa Slow learner*. Syiah Kuala Lumpur University: Kuala Lumpur.
- Rofiah & Rofianah. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Peserta Didik *Slow learner* (Studi Kasus di Sekolah Dasar Inklusi Wirosobo Yogyakarta). *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 94–107.
- Rotkangmwa Juliana, B. (n.d.). (2021). *Strategies for Teaching Slow learners in an Inclusive Setup*. *KIU Journal of Social Sciences*, 7(1), 225–232.
- Santoso, C. F., Adi, P. N., & Ariyanto, D. (2023). Peningkatan Kosakata Bahasa Mandarin Menggunakan Audio Book Pada Siswa Lamban Belajar di SD Aletheia Lumajang. *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 7(1), 8–15. <https://doi.org/10.31537/speed.v7i1.1188>.
- Sari, N. E., & Suryana, D. (2019). *Thematic Pop-Up Book as a Learning Media for Early Childhood Language Development*. *JPUUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(1), 43–57.
- Setyadi, D., B., P. (2021). Pemanfaatan Teks Multimodal Sebagai Inovasi Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19.

Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, 1(1), 1–24.

Sukma, H. H. (2021). *Pembelajaran Slow learner di Sekolah Dasar*. Penerbit K-Media: Yogyakarta.

Syafutri, R. (2018). Lembaran Ilmu Kependidikan Pengembangan *Movable Book* Berbasis Pendidikan Multikultural Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 47(1), 22–29.

Yanti Fauziah, et al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Storybook* Interaktif Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 36–48.

Yuliani, R. (2021). *Psikologi dan Intervensi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. UMM Press: Malang.

