

BOOK CREATOR SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA KEDUA

I Komang Dodik Muliarta

Progam Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Email: kondradodik@gmail.com

A B S T R A K

Tulisan ini membahas mengenai *book creator* sebagai salah satu media dalam pembelajaran bahasa kedua. Mengingat pemerolehan bahasa pada anak banyak ditentukan oleh interaksi yang terjalin antara anak dengan orang-orang yang ada disekitarnya, maka dari itu pembelajaran mengenai bahasa kedua sangatlah penting. Bahasa kedua adalah bahasa yang diperoleh seseorang setelah bahasa pertama. Pemerolehan bahasa kedua merupakan proses ketika seseorang memperoleh sebuah bahasa lain setelah terlebih dahulu ia menguasai sampai batas tertentu bahasa pertamanya. Ada beberapa faktor yang memengaruhi pemerolehan bahasa kedua, salah satunya sangat dipengaruhi oleh lingkungan termasuk lingkungan belajarnya. Peran guru dalam pembelajaran bahasa kedua sangat besar. Dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Guru harus berupaya untuk menggunakan media pembelajaran yang relevan, tetapi menarik bagi siswa sehingga minat dan kreativitas siswa semakin terasah. Salah satu media pembelajaran bahasa yang inovatif adalah *book creator*. *Book creator* merupakan alat digital yang memungkinkan siswa melihat dan mendengar cerita bergambar. Dengan *book creator* gambar berceritai, siswa akan lebih banyak mendengar dan melihat kosa kata yang baru. Siswa akan mendengar cara pengucapan yang benar. Jadi *book creator* bergambar dinilai sangat cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa kedua.

Kata Kunci: *Book Creator*, Media, Pembelajaran, Bahasa Kedua

A B S T R A C T

This article discusses book creators as a medium for second language learning. Considering that children's language acquisition is largely determined by the interactions that occur between children and the people around them, learning a second language is therefore very important. A second language is a language that a person acquires after the first language. Second language acquisition is a process when a person acquires another language after he or she has first mastered the first language to a certain extent. There are several factors that influence the acquisition of a second language, one of which is greatly influenced by the environment, including the learning environment. The role of teachers in second language learning is very large. In choosing the right learning media. Teachers must strive to use learning media that are relevant, but interesting to students so that students' interest and creativity can be further honed. One of the innovative language learning media is book creator. Book creator is a digital tool that allows students to see and hear illustrated stories. With the story-telling picture book creator, students will hear and see more new vocabulary. Students will hear the correct pronunciation. So illustrated book creators are considered very suitable for use in second language learning.

Keywords: *Book Creator*, Media, Learning, Second Language



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Copyright© 2024 by Author. Published by Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.

Received: July, 2024

Revised: August, 2024

Accepted: November, 2024

Published: November, 2024

PENDAHULUAN

Dalam berkomunikasi, bahasa merupakan alat yang penting bagi setiap orang. Melalui berbahasa, anak akan dapat mengembangkan kemampuan bergaul (*social skill*) dengan orang lain. Perkembangan bahasa anak dimulai sejak anak dilahirkan melalui pengalaman dan pertumbuhan bahasa, seperti tangisan, ekspresi wajah, dan gerakan tubuhnya, dimana hal tersebut sebagai penanda bahwa anak berusaha untuk berinteraksi dengan orang disekitarnya. Dalam berkomunikasi, bahasa merupakan alat yang sangat penting. Jika komunikasi anak dengan orang sekitarnya terjalin baik, tidak lain karena bahasa itu sendiri. Anak dapat mengekspresikan keinginannya melalui bahasa sehingga orang sekitarnya memahami apa yang diinginkan oleh anak tersebut.

Masa perkembangan yang paling penting dan harus diperhatikan adalah ketika anak memperoleh bahasa. Pemerolehan bahasa pada anak terjadi secara natural ketika anak memperoleh bahasa pertamanya (Dardjowijojo dalam Kusumawati, 2022). Pemerolehan bahasa pada anak banyak ditentukan oleh interaksi yang terjalin antara anak dengan orang-orang yang ada disekitarnya, dimana interaksi tersebut menjadi prioritas utama dalam pemerolehan bahasa anak. Istilah pemerolehan bahasa atau dalam bahasa Inggris disebut *acquisition* merupakan istilah yang mengacu pada pemerolehan bahasa pertama oleh anakanak, dan bahasa kedua bagi orang dewasa dan anak-anak yang terjadi secara alami.

Menurut Nuryani (dalam Nahrowi & Anis, 2019) Bahasa kedua adalah bahasa yang diperoleh seseorang setelah dia memperoleh bahasa pertama (bahasa ibu). Pemerolehan bahasa kedua adalah proses ketika seseorang memperoleh sebuah bahasa lain setelah terlebih dahulu ia menguasai sampai batas tertentu bahasa pertamanya. Istilah bahasa kedua terkadang juga disamakan dengan bahasa asing. Di Indonesia, istilah bahasa pertama atau bahasa ibu mengacu pada bahasa daerah tertentu, sedangkan bahasa kedua berwujud bahasa Indonesia atau bahasa asing.

Pemerolehan bahasa kedua pada anak dapat dilakukan melalui proses pengajaran. Manfaat yang didapat ketika mengajarkan bahasa kedua sejak dini adalah anak akan menunjukkan kesadaran yang kuat akan gaya dan nada bahasa, perkembangan kognitif yang lebih baik, dan tingkat keterampilan membaca yang lebih tinggi (Allen, dalam Nahrowi & Anis, 2019). Dengan demikian, peran guru dalam pembelajaran bahasa kedua sangatlah penting.

Proses pembelajaran bahasa kedua diperlukan beberapa strategi dan metode yang mirip dengan pemerolehan bahasa pertama pembelajar. Keberhasilan pembelajaran bahasa kedua bergantung pada pemilihan strategi dan metode yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pengajar perlu mengembangkan kreativitas dan kemampuan memilih metode yang sesuai dalam proses pengajaran bahasa kedua. Selain metode dan strategi, peran media pembelajaran sangat mendukung keberhasilan suatu pembelajaran. Termasuk dalam hal ini pembelajaran bahasa kedua.

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang berkedudukan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena media pembelajaran dapat mendukung keberhasilan pembelajaran. Djamarah (Kusumawati, 2022) mengemukakan bahwa media memiliki fungsi melicinkan jalan menuju tujuan pembelajaran. Oleh sebab itulah, media sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi kualitas siswa dan hasil yang dicapainya.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, menimbulkan pembelajaran yang dilakukan guru mengalami perubahan. Perkembangan teknologi pada saat ini, menuntut guru untuk mengembangkan penggunaan media atau sumber belajar yang bervariasi. Media pembelajaran berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Sebab, media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga pelajaran yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Dalam pembelajaran bahasa kedua,

pemilihan media pembelajaran digital dapat merangsang munculnya motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran digital adalah *book creator*.

Book creator adalah alat digital yang memungkinkan siswa membuat dan membaca buku digital multimodal. Ini adalah alat yang ideal untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pembuatan cerita dan desain multimedia. Kelebihan *Book creator* adalah pembuatannya sangat mudah bagi guru pemula, dapat digunakan sebagai bahan ajar online maupun tatap muka, bahan ajar *book creator* digital mudah di distribusikan oleh guru kepada peserta didik (Hasanah dalam Eka Putri et al., 2023).

Berdasarkan hal tersebut, *book creator* dapat dijadikan untuk mengembangkan bahan ajar sehingga memudahkan guru dalam pembuatan bahan ajar dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan peserta didik juga dapat belajar sendiri tanpa ketergantungan dengan gurunya. Menurut Divayana (Kusumawati, 2022) kelebihan buku digital ialah melalui fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi pembuat buku digital yang menyajikan pembelajaran interaktif sehingga dapat meningkatkan antusiasisme siswa untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, media *book creator* dirasakan cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa kedua. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada guru untuk lebih menarik, inovatif, dan kreatif dalam membuat suatu media pembelajaran untuk anak.

Penelitian mengenai *book creator* cukup banyak dilakukan. Namun, dari penelitian-penelitian tersebut, belum ditemukan penelitian yang mengulas hal yang sama dengan penelitian ini. Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Atikah et al (2023) dengan judul “Buku Digital Berbasis Fonetik Melalui Aplikasi Book Creator untuk Anak Usia Dini.” Hasil studi menunjukkan bahwa buku digital berbasis fonetik ini sangat layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan ketrampilan membaca bahasa Inggris anak. Penelitian lainnya juga pernah dilakukan oleh Putu Adi Sanjaya pada tahun 2023 dengan judul “Bahan Ajar E-Modul *Book Creator* untuk Pembelajaran IPS Berdiferensiasi di Sekolah Penggerak.” Penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar e-modul *book creator* dinyatakan valid dan praktis diterapkan dalam pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu e-modul *book creator* dapat meningkatkan beberapa kompetensi siswa secara sekaligus.

Kedua penelitian sejenis tersebut, sekilas tampak serupa dengan penelitian yang dilakukan. Namun, sesungguhnya penelitian-penelitian itu memiliki nuansa yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan saat ini, terutama sasaran penerapannya yaitu untuk mengembangkan bahasa kedua. Untuk itulah sangat perlu dilakukan penelitian dengan fokus yang berbeda ini. Oleh karena itu, penelitian dengan judul “*Book Creator* sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Kedua” menarik dan penting dilakukan guna untuk mengetahui terlebih dahulu apa itu media pembelajaran, apa itu *book creator* beserta kelebihan dan kekurangannya, untuk mengenal tentang pembelajaran bahasa kedua, serta untuk mengetahui efektivitas *book creator* pada pembelajaran bahasa kedua.

METODE

Bagian metode ini harus dapat menjelaskan jenis rancangan penelitian yang digunakan, termasuk bagaimana prosedur pelaksanaan pengumpulan data dan teknik analisis data yang digunakan. Pemaparan metode sebaiknya dilakukan dengan cara jelas, ringkas, dan padat. Apabila ada rumus-rumus statistik, sebaiknya rumus yang sudah umum digunakan tidak ditulis. Misalnya ada ketentuan spesifik yang ditetapkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan dan menganalisis data penelitian dapat dijelaskan pada bagian metode ini. Penulis disarankan menyampaikan sumber rujukan atas metode yang digunakan. Tulisan ini adalah hasil penelitian kepustakaan. Tujuan penulisan ini untuk mengkaji sumber data pokok berupa buku, teks, dan artikel yang sudah terpublikasi mengenai pengembangan media pembelajaran dan pembelajaran bahasa kedua. Sumber data yang digunakan adalah hasil tulisan dari penelitian – penelitian

sebelumnya yang relevan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penulisan 1) mengumpulkan data pustaka, 2) membaca, dan 3) mencatat. Sumber literatur yang ditemukan kemudian 4) dibandingkan dan 5) disesuaikan dengan fokus penelitian ini untuk kemudian 6) diolah dan 7) mengambil kesimpulan. Data yang dipakai merupakan data primer yang berasal dari buku teori, buku ajar, jurnal internasional, artikel ilmiah, dan *review study* yang berisi konsep kajian pada tulisan ini.

Metode penyajian hasil analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode informal. Penyajian analisis data secara informal adalah menyajikan hasil penelitian dengan menggunakan kata-kata biasa (Sudaryanto, Nahrowi & Anis, 2019). Jadi, dalam penyajian hasil penulis mendeskripsikan pengertian dari media pembelajaran, *book creator* beserta kelebihan dan kekurangannya, pengertian pembelajaran bahasa kedua, serta mendeskripsikan efektivitas *book creator* pada pembelajaran bahasa kedua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *Book Creator* dalam Pembelajaran Bahasa Kedua

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad Azhar, dalam Eka Putri et al., 2023). Senada dengan hal tersebut, Prastati dan Irawan (Eka Putri et al., 2023) berpendapat bahwa media ialah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Lebih lanjut Latuheru (1988:14) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik/warga belajar dapat berlangsung secara tepatguna dan berdayaguna. Gerlach dan Ely yang dikutip (Eka Putri et al., 2023) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan menurut Gagne dalam (Eka Putri et al., 2023) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. *National Education Association/NEA* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik itu *hardware* (semua yang dapat didengar, dilihat atau diraba dengan pancaindera) maupun *software* (kandungan isi yang ingin disampaikan) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber ke penerima dan dapat digunakan secara masal, kelompok besar/kecil ataupun perorangan dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran bahasa kedua yang dapat dimanfaatkan adalah *book creator*. *Book creator* merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti *android*, *smartphone*, atau *tablet*. *Book creator* ini tidak sama sekali mengurangi isi dari buku cetak. melainkan materinya lebih dipersingkat dan dikemas semenarik mungkin. *Book creator* dipandang sesuai dengan kemampuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik dalam kemampuan berbicara, menulis, menyimak dan membaca. Sehingga seorang guru dapat menyesuaikan dengan situasi yang dapat memberikan dampak positif bagi dirinya sendiri maupun peserta didik.

Berkembangnya ilmu teknologi tidak lain juga akan berpengaruh pada perkembangan ilmu pengetahuan. Sebuah penelitian di Belanda yang dikutip dari jurnal berjudul *A Study Of E-Books And C Books Utilization By University Students And Faculties In Kenya* menunjukkan bahwa “dengan berkembangnya *e-book*, *e-reader* dan *tablet* yang terjual, dunia buku menjadi semakin digital. Artinya digitalisasi pada sektor buku telah berpengaruh besar pada sektor perpustakaan terutama pada penggunaan *book creator digital*. Dalam konteks ini mau tidak mau sebenarnya manusia tidak bisa terlepas dari perkembangan yang ada. Manusia diharapkan

mampu memanfaatkan proses *digital* yang semakin hari semakin berkembang. Era digital bukanlah pilihan yang harus dipilih oleh manusia. Melainkan telah menjadi konsekuensi dari perkembangan teknologi yang akan selalu bergerak bagaikan arus laut yang selalu berjalan di tengah kehidupan manusia.

Book creator dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa kedua karena karakteristiknya yang khas. Pembelajaran bahasa kedua merupakan proses di mana seseorang mempelajari bahasa kedua setelah menguasai bahasa pertamanya. Menurut Syamsiyah (Nahrowi & Anis, 2019) bahasa kedua merupakan bahasa yang dipelajari oleh seseorang yang sudah memiliki bahasa pertama. Dalam pendapat Agustin & Mujiyanto (Nahrowi & Anis, 2019) bahasa kedua merupakan proses alamiah yang melibatkan manusia dengan pembelajaran bahasa secara tidak sadar. Bahasa kedua dapat merujuk pada bahasa yang diucapkan secara luas.

Pembelajaran bahasa kedua melibatkan pemerolehan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis dalam bahasa yang dipelajari. Dalam penelitian Yuliana pada tahun 2020, dia mengemukakan bahwa proses pembelajaran bahasa adalah usaha sadar manusia dalam proses pengembangan keterampilan guna menguasai bahasa kedua setelah bahasa ibu (Yuliana et al., 2022). Dalam konteks psikolinguistik, pembelajaran bahasa kedua melibatkan beberapa faktor psikologis yang berpengaruh pada proses dan hasil belajar. seperti halnya faktor afektif yang mencakup emosi, perasaan, dan sikap pelajar terhadap bahasa kedua. Proses pembelajaran bahasa kedua dapat dilakukan melalui pendidikan formal disekolah atau Lembaga khursus bahasa atau melalui pengalaman langsung di lingkungan dimana bahasa tersebut digunakan. Pembelajaran bahasa kedua melibatkan berbagai metode dan strategi, termasuk pengajaran tata bahasa, kosakata, dan pengucapan, serta berlatih berkomunikasi dalam bahasa tersebut.

Adapun beberapa karakteristik pembelajaran bahasa kedua yang perlu diperhatikan agar pembelajaran dapat berjalan efektif, menurut Krashen (Nahrowi & Anis, 2019) yakni: 1) Pembelajaran bahasa kedua harus dilakukan dalam konteks yang sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti konteks akademik, profesional, atau sosial. 2) Pembelajaran bahasa kedua harus memperhatikan interaksi sosial antara siswa dan guru atau antar siswa dengan sesama siswa, hal ini penting untuk memperluas kosakata dan meningkatkan kemampuan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis. 3) Pembelajaran bahasa kedua harus fokus pada penggunaan bahasa, bukan hanya pada penggunaan tata bahasa dan kosakata. 4) Pembelajaran bahasa kedua harus memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan autentik, seperti menghadiri acara budaya atau melakukan aktivitas di luar kelas yang melibatkan penggunaan bahasa kedua.

Book creator ini tidak lain bertujuan untuk melestarikan koleksi buku yang dibasiskan melalui bantuan teknologi untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi materi serta untuk menghemat waktu yang digunakan. Karena *book creator* ini sangatlah mudah dibawa. *Book creator* ini tidak hanya tentang perkembangan era digital melainkan salah satu gaya baru dalam menemukan sumber kemudahan untuk menambah wawasan serta pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang dalam pembelajaran bahasa kedua.

Kelebihan dan Kekurangan *Book Creator*

Kelebihan utama dari *book creator* adalah kemudahannya dalam hal portabilitas dan aksesibilitas. Karena berbentuk digital, *book creator* dapat diakses kapan pun dan di mana pun selama pengguna memiliki perangkat elektronik seperti ponsel pintar, laptop, atau tablet. Hal ini memungkinkan pengguna untuk membawa serta ribuan buku dalam satu perangkat, yang memudahkan proses belajar menjadi lebih fleksibel dan tidak terbatas oleh lokasi atau waktu. *Book Creator* mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pembelajar, di mana mereka memiliki kendali atas kecepatan dan intensitas belajarnya. Pembelajar bahasa kedua

dapat mengulang materi sesuai kebutuhan, atau memperdalam pemahaman pada bagian-bagian tertentu tanpa batasan waktu, yang mungkin tidak selalu tersedia dalam kelas tradisional. Kemudahan akses *book creator* melalui perangkat elektronik memungkinkan pembelajar untuk melatih kemampuan bahasa kedua kapan pun dan di mana pun, yang pada gilirannya memperluas kesempatan mereka untuk belajar di luar kelas.

Dari sudut pandang ekologis, *book creator* juga dianggap lebih ramah lingkungan dibandingkan dengan buku cetak. Buku cetak memerlukan bahan baku dari pohon untuk pembuatan kertas, yang mengakibatkan penebangan pohon dalam jumlah besar. Dengan menggunakan media digital seperti *book creator*, kebutuhan akan kertas berkurang, sehingga turut berkontribusi dalam upaya pelestarian lingkungan melalui pengurangan eksploitasi sumber daya alam. Proses distribusi *book creator* jauh lebih efisien dibandingkan dengan buku fisik. Buku digital dapat dikirimkan melalui jaringan internet, memungkinkan pengiriman yang sangat cepat bahkan dalam hitungan menit atau detik. Hal ini memungkinkan pembaca untuk memperoleh materi pembelajaran secara instan, yang dapat mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih responsif dan dinamis.

Book Creator memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu kekurangan yang menonjol adalah ketergantungan pada perangkat elektronik. Untuk membaca *Book Creator*, seseorang harus memiliki perangkat seperti komputer, ponsel pintar, atau tablet. Ketergantungan ini dapat menjadi hambatan, terutama bagi mereka yang tidak memiliki akses memadai ke perangkat atau jaringan internet. Selain itu, perangkat elektronik memerlukan daya listrik untuk beroperasi. Hal ini berarti bahwa akses terhadap *Book Creator* dapat terputus apabila perangkat kehabisan daya dan tidak ada sumber listrik yang tersedia. Dalam situasi di mana daya listrik terbatas atau tidak stabil, penggunaan *Book Creator* menjadi kurang praktis dibandingkan dengan buku cetak.

Kekurangan lainnya adalah dampak negatif terhadap kesehatan mata akibat penggunaan perangkat elektronik secara terus menerus. Pengguna yang menatap layar komputer atau ponsel dalam jangka waktu lama berisiko mengalami ketegangan mata, bahkan dengan fitur pengaturan cahaya atau mode gelap sekalipun. Oleh karena itu, pengguna perlu memberikan waktu istirahat pada mata mereka selama beberapa menit agar kesehatan mata tetap terjaga, terutama jika pembacaan dilakukan dalam waktu yang lama.

Efektivitas *Book Creator* dalam Pembelajaran Bahasa Kedua

Pembelajaran bahasa kedua ditentukan oleh berbagai faktor. Bahasa kedua akan rumit dipelajari jika pembelajar tidak memiliki faktor pendukung yang memadai. Dalam buku Psikolinguistik: Kajian Teoritik, Abdul Chaer menyebutkan lima faktor penentu dalam pembelajaran bahasa kedua, yaitu: a) faktor motivasi, b) faktor usia, c) faktor penyajian formal, d) faktor bahasa pertama, dan e) faktor lingkungan.

Dalam pembelajaran bahasa kedua ada asumsi yang menyatakan bahwa orang yang di dalam dirinya ada keinginan, dorongan, atau tujuan yang ingin dicapai dalam bahasa kedua cenderung akan lebih berhasil dibanding dengan orang yang belajar tanpa dilandasi oleh suatu dorongan, tujuan, atau motivasi lain. Selain itu, faktor lingkungan bahasa sangat berpengaruh dalam pembelajaran bahasa kedua. Yang dimaksud dengan lingkungan bahasa adalah segala hal yang didengar dan dilihat oleh pembelajar sehubungan bahasa kedua yang dipelajari. Dalam hal ini segala sesuatu yang dapat didengar dan dilihat dalam pembelajaran bahasa kedua yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas.

Pengembangan media *book creator* cerita bergambar dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Media *book creator* cerita bergambar tersebut dilengkapi gambar yang berurutan dengan audio pada buku yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital merupakan bagian dari

perangkat pembelajaran inovatif dan canggih yang dapat menyampaikan pengetahuan atau cerita dalam bentuk grafik, narasi, animasi, audio, dan video (Rosmana et al., 2024) .

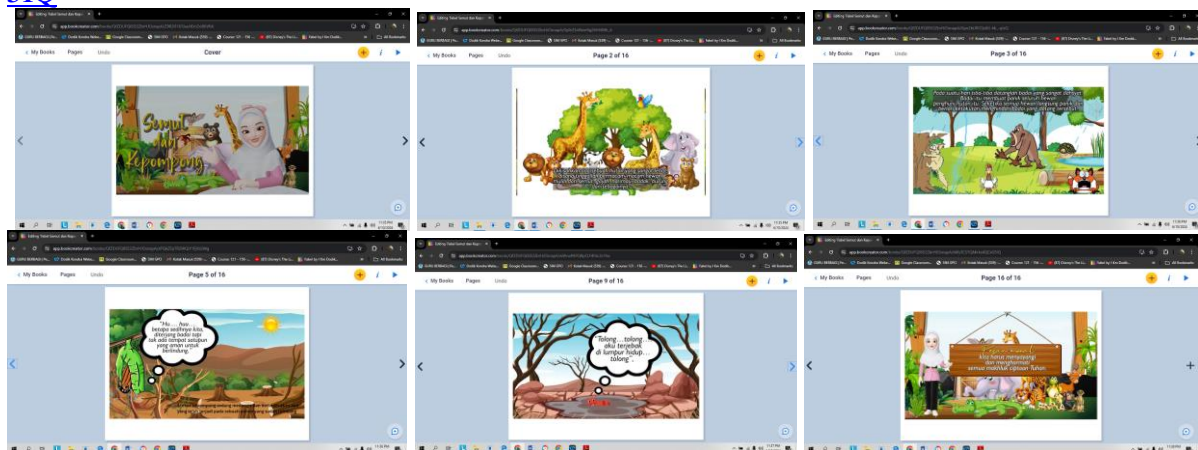
Penggunaan *book creator* cerita bergambar ini dirasa sangatlah tepat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa kedua. Dengan menggunakan *book creator* ini siswa akan merasa suasana kelas menjadi menyenangkan karena diajak langsung terlibat bercerita sesuai dengan gambar yang ditampilkan pada layar.

Penggunaan *book creator* ini merupakan sesuatu yang baru bagi siswa, sehingga membuat siswa termotivasi dan memudahkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berbahasa. Siswa jadi mengenal banyak kosa kata baru. Kosakata merupakan pendukung pada aspek perkembangan bahasa pada anak. Semakin banyak seorang anak menguasai kosakata maka akan banyak pula bahasa yang diungkapkannya dalam berkomunikasi dalam lingkungan sosialnya nanti. Siswa tidak hanya melihat dan memerhatikan kata apa yang diucapkan dalam *book creator* tersebut, tetapi juga cara melafalkannya. Jadi penggunaan *book creator* membantu anak menambah kosakata sekaligus belajar lafal dan tata bahasa.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *book creator* ini dirasakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas dengan memberikan tontonan melalui gambar berscerita yang berorientasikan pada pendidikan dan pengembangan kosakata siswa. Dengan media pembelajaran *book creator audio visual* siswa akan memerhatikan kata-kata yang diucapkan dan bagaimana cara orang mengucapkannya. Kemampuan berbahasa yang diambil dari *book creator* tersebut dapat digunakan anak pada kehidupan sehari-hari.

Berikut beberapa contoh *Book Creator*

<https://app.bookcreator.com/books/QfZDUFQ0SE2ZbrHJOsnapA/t4XsTC5TQMirks4QCxG5IQ>



Sumber gambar: <https://app.bookcreator.com>

PENUTUP

Simpulan

Peran media pembelajaran sangatlah penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Terlebih lagi dalam pembelajaran bahasa kedua. Pembelajaran bahasa kedua melibatkan pemerolehan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis dalam bahasa yang dipelajari. Dalam pembelajaran bahasa kedua, peran guru sangat diperlukan. Selain menjelaskan materi, guru harus mampu membangkitkan minat belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. *Book creator* sebagai salah satu media yang sangat tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa kedua. *Book creator* berudpa audiovisual yang memuat cerita bergambar dan dilengkapi suara membuat siswa lebih banyak mendengar dan melihat kosa kata yang baru. Selain itu siswa jadi termotivasi untuk berbicara atau bercerita sesuai dengan gambar yang ditampilkan karena tampilan *book creator* sangat menarik. Dengan demikian, kosa kata siswa akan bertambah dan siswa lebih percaya diri dalam

bercerita tentang gambar yang disajikan. Jadi, penggunaan *book creator* sebagai media pembelajaran bahasa kedua sangatlah tepat.

Saran

1. Bagi siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia melalui media yang digunakan, sehingga dapat berdampak terhadap pemahaman dan keaktifan siswa. Demi proses pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif, kreatif, dan inovatif.
2. Bagi guru diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan sebagai pemilihan media yang sesuai yang akan digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan peneliti dapat menganalisis dan menemukan kesesuaian terhadap media pembelajaran lain, dan penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber rujukan.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atikah, Cucu. 2023. Buku Digital Berbasis Fonetik Melalui Aplikasi *Book Creator* untuk Anak Usia Dini. *Jurnal*. Volume 7 Issue 4 (2023) Pages 4913-4924 *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print).
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Jayanti, Luh Tri. 2020. Manfaat Media Pembelajaran dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Jurnal*. Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 5, No. 1, April 2020 eISSN: 25284037 eISSN: 26158396 <https://www.ejournal.ihdn.ac.id/index.php/PW/issue/archive>
- Kusumawati, Ai. 2022. Penggunaan Media E-Book Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Inspiratif Peserta Didik Kelas IX F SMP Negeri 1 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung Semester Genap Tahun Pelajaran 2021-2022. *Jurnal*. Continuous Education : Journal of Science and Research Volume 3, Issue 3, November 2022 <http://pusdikra-publishing.com/index.php/josr/home-free>.
- Munawwarah, dkk. 2023. *Book Creator* Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional. *Jurnal*. INOVASI : Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat, Vol. 3, No.1, 2023.
- Nahrowi, Mahfud. 2019. Pembelajaran Bahasa Kedua yang Menyenangkan Menggunakan Metode Bermain Peran pada Siswa. *Jurnal*. DIRASAH Volume 2, Number 2, Agustus 2019 p-ISSN: 2615-0212 | e-ISSN: 2621-2838 <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>
- Prasasti, Trini dan Irawan, Prasetya. 2005. *Media Sederhana*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Rosiyana. 2020. Pengajaran Bahasa dan Pemerolehan Bahasa Kedua dalam Pembelajaran Bipa (Bahasa Indonesia Penutur Asing). *Jurnal*. JURNAL ILMIAH KORPUS Vol. 4 No. 3, 2020 ISSN (online): 2614-6614. Available online at <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/korpus/index> doi: <https://doi.org/10.33369/jik.v4i3.13839>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler*. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10-17.

- Sadiman, Arief S. dkk . 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Adi. 2023. Bahan Ajar E-Modul *Book Creator* untuk Pembelajaran IPS Berdiferensiasi di Sekolah Penggerak. *Jurnal. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. Universitas Pendidikan Ganesha. [VOL. 6 NO. 2 \(2023\): AGUSTUS](#)