

## Perancangan Buku Anak Berbasis Bilingual Audiobook sebagai Media untuk Meningkatkan Keaktifan Berbahasa Inggris Siswa Kelas 5 di SDIB Annisa Semarang

<sup>1</sup>Mahasina Putri Santoso, <sup>2</sup>Henry Bastian, M.Kom

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro

Email : mahasinaptr16@gmail.com, henry@dsn.dinus.ac.id

---

### INFO ARTIKEL

---

#### Riwayat Artikel :

Diterima : 3 Maret 2026

Disetujui : 7 April 2026

---

#### Kata Kunci :

Buku, ilustrasi, bilingual audiovisual, sekolah dasar, bahasa inggris

---

### ABSTRAK

Pengaplikasian pengetahuan berbahasa inggris oleh siswa di SDIB Annisa Semarang yang masih sangat kurang, terutama dalam kegiatan di luar jam pelajaran. Di usia aktif dimana rasa percaya diri, cara berpikir, dan kebiasaan komunikasi terbentuk, jika bahasa inggris hanya digunakan untuk tujuan formal tanpa adanya pembiasaan dan pembelajaran aktif, anak-anak akan ragu dan tidak nyaman menggunakan bahasa inggris di kesehariannya. Perancangan ini dibuat untuk meningkatkan keaktifan berbahasa inggris anak dengan membangun kepercayaan diri dan inisiatif anak. Dengan pendekatan kualitatif melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka, dan analisis dengan menggunakan metode analisis 5W+1H dan metode analisis kebutuhan, juga metode perancangan 5 phase of design oleh Robin Landa. Ditujukan untuk siswa kelas 5 SDIB Annisa Semarang dengan usia 9-10 tahun. Melalui perancangan ini, pembelajaran bahasa inggris ditujukan untuk penguatan kepercayaan diri dan inisiatif anak yang disajikan dengan cara yang menyenangkan melalui cerita bergambar, keterlibatan emosional, dan interaksi sosial.

---

### ARTICLE INFO

---

#### Article History :

Received : March 3, 2026

Accepted : April 7, 2026

---

#### Keywords:

Illustrated book, bilingual audiobook-based, elementary school, English language

---

### ABSTRACT

*The application of English language knowledge by students at SDIB Annisa Semarang remains very limited, especially during activities outside of regular class hours. At an active age when self-confidence, thinking patterns, and communication habits are being formed, if English is only used for formal purposes without habituation and active learning, children will feel hesitant and uncomfortable using English in their daily lives. This design is created to enhance children's activeness in using English by building their confidence and initiative. Using a qualitative approach through interviews, observations, and literature studies, and analyzed with the 5W+1H method and needs analysis method, as well as the 5 Phases of Design method by Robin Landa. It is intended for fifth-grade students at SDIB Annisa Semarang aged 9–10 years. Through this design, English learning is aimed at strengthening children's confidence and initiative, presented in a fun way through illustrated stories, emotional engagement, and social interaction.*

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang ditetapkan sebagai Bahasa internasional resmi. Dilansir dari Pusat Layanan Bahasa di Florida, *Lingua Edu*, di tahun 2023 bahasa Inggris memiliki lebih dari 1,4 miliar jumlah penutur. Dengan menjadi salah satu penutur Bahasa Inggris, kita akan lebih mudah memperoleh berbagai informasi. Dengan kata lain, kita dapat memperoleh sumber pengetahuan yang lebih luas jangkauannya. Hal tersebut mendasari banyak orang tua yang mulai memberikan edukasi bahasa Inggris kepada anaknya sejak dini.

Salah satu cara memberikan edukasi Bahasa Inggris kepada anak adalah melalui sistem pembelajaran bilingual. Menurut Zhou dan Brown (2015) Pembelajaran bilingual adalah pembelajaran yang menggunakan dua bahasa atau lebih di sebuah kegiatan belajar-mengajar. Salah satu sekolah di Kota Semarang yang menerapkan sistem pembelajaran bilingual adalah Sekolah Bilingual Islam Annisa Semarang, yang berdiri sejak tahun 2007. SDIB Annisa Semarang berlokasi di Jl. Abimanyu Raya No. 17-19, Pendrikan Lor, Kecamatan Semarang Tengah, Kota Semarang. Sekolah ini memiliki keinginan untuk mengembangkan kreatifitas, keterampilan anak, dan religiusitas para siswanya.

Pelaksanaan sistem pembelajaran bilingual memiliki kendala tersendiri bagi para tenaga pendidik dan murid. Pembelajaran Bahasa Inggris terdiri dari beberapa aspek keterampilan, seperti mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) (Suyanto, 2008). Rahmayani et al. (2024) dalam “Tantangan dan Strategi Penerapan Kebijakan Multibahasa di Sekolah” menyebutkan, murid dapat mengalami kendala linguistik dan non-linguistik selama mengikuti sistem pembelajaran bilingual. Permasalahan non-linguistik berasal dari keadaan murid dan lingkungan disekitarnya, seperti kurang percaya diri, kurang motivasi, mengalami kesulitan untuk beradaptasi, serta kurangnya fasilitas dan teknologi yang mendukung sistem pembelajaran bilingual.

Di SDIB Annisa Semarang sendiri, kendala yang dihadapi adalah kurangnya keaktifan dan inisiatif anak dalam berbahasa Inggris. Menurut keterangan Bapak Abdul Mafahirudin selaku Kepala Sekolah SDIB Annisa Semarang, dalam praktik belajar-mengajar di sekolah, siswa kurang aktif dalam berbahasa Inggris. Kurangnya keaktifan tersebut dalam artian ketika berkomunikasi dengan sesama teman, siswa cenderung memilih untuk berbincang dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa. Walaupun memahami dan memiliki kemampuan dan keterampilan untuk berkomunikasi dengan temannya.

Pembelajaran Bahasa Inggris secara bilingual untuk anak perlu memperhatikan situasi, kondisi, dan psikologis anak. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dari masalah tersebut, penulis merancang buku anak berbasis bilingual audiobook yang didalamnya memuat permainan yang dapat meningkatkan keaktifan anak dalam berbahasa Inggris. Buku ini juga dirancang guna menyediakan media pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan untuk anak. Hidayati (2020) dalam “Rethinking the quality of children’s bilingual story books” mengatakan buku cerita bilingual adalah salah satu sumber yang digunakan sebagai bahan bacaan sekaligus bercerita. Dengan topik cerita yang familier dengan kehidupan sehari-hari, anak akan merasa akrab dengan cerita sehingga isi buku menjadi lebih mudah dipahami oleh anak. Perancangan buku anak berbasis bilingual audiobook sebagai media peningkatan keaktifan berbahasa Inggris ini ditujukan untuk Sekolah Dasar Islam Bilingual Annisa di Kota Semarang.

## 2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Data dikumpulkan dengan melakukan wawancara dengan narasumber terkait, yakni kepala sekolah dan tim pengembang bilingual SDIB Annisa Semarang, observasi dan dokumentasi di SDIB Annisa Semarang, dan studi pustaka terkait penelitian dan perancangan terdahulu sesuai tema dan permasalahan yang penulis angkat. Metode analisis data yang digunakan pada perancangan ini adalah metode analisis data 5W+1H. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, metode analisis data dapat dilakukan dengan menggunakan metode 5W+1H, yakni who, what, when, why,

dan how (Zikmund & Babin, 2011:85). Dengan menggunakan metode analisis 5W+1H, penyebab terjadinya masalah dapat diketahui. Dalam metode penelitian kualitatif, dibutuhkan pemahaman intensif tentang manusia. Pemahaman mendalam terhadap manusia dapat dilakukan dengan mengamatinya dengan seksama, juga dengan merasakan apa yang dia rasakan (Putra, 2011:14). Menggunakan metode perancangan Robin Landa memberikan sebuah metode untuk memberikan gambaran mengenai lima tahapan dalam proses mendesain (Landa, 2011, pp. 77– 102). Metodologi desain Robin Landa meliputi Orientation (proses pengumpulan materi desain), Analysis (tahapan mengolah informasi), Concepts (tahapan merangkai konsep desain), Design (tahapan eksekusi visual), dan Implementation (proses eksekusi desain akhir atau implementasi)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang didapat melalui tahapan pengumpulan data, pemaparan teknis 5W+1H disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan data di atas, masalah yang ada adalah kurangnya keaktifan anak dalam berbahasa Inggris di sekolah saat di luar kegiatan pembelajaran. Pihak sekolah memiliki keinginan agar siswanya tidak hanya memahami ilmu yang didapat tapi juga menerapkan ilmu yang telah dipelajarinya selama pembelajaran dengan saling berinteraksi dengan menggunakan Bahasa Inggris. Perancangan ini ditujukan untuk menyelesaikan permasalahan kurangnya keaktifan siswa dalam berbahasa Inggris di luar jam pelajaran.
2. Masalah pada perancangan ini ditemukan dan diteliti di Sekolah Dasar Islam Bilingual Annisa Semarang.
3. Perancangan ini ditujukan kepada siswa Sekolah Dasar Islam Bilingual Annisa Semarang kelas 5.
4. Berdasarkan data hasil wawancara di atas masalah ini terjadi karena beberapa faktor, yakni kurangnya kepercayaan diri siswa dan kurangnya pembiasaan dalam berbahasa Inggris atau siswa belum terbiasa menggunakan Bahasa Inggris di kesehariannya, pada penelitian ini terutama di sekolah. Dalam hal ini, kurangnya kepercayaan diri anak terjadi karena beberapa penyebab, yakni dapat terjadi karena siswa merasa takut salah, dan atau lingkungan sekitarnya yang tidak mendukung pembiasaan berbahasa Inggris,
5. Masalah ditemukan pada bulan Oktober tahun 2024 dan diteliti oleh penulis sampai bulan Maret tahun 2025.
6. Berdasarkan analisis di atas, upaya penyelesaian permasalahan kurangnya keaktifan anak dalam berbahasa Inggris yang disebabkan karena kurangnya kepercayaan diri dapat dilakukan dengan perancangan buku anak berbasis bilingual audiobook yang dilengkapi dengan kegiatan pembelajaran sambil bermain yang interaktif. Dengan adanya buku berbasis bilingual audiobook, anak dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Inggrisnya dari segi *reading*, *speaking*, dan *listening*. Buku berbasis bilingual audiobook juga merupakan sebuah standar media pembelajaran yang digunakan oleh sekolah SDIB Annisa Semarang. Buku yang dilengkapi ilustrasi dan audio diharapkan mampu meningkatkan keinginan anak, memotivasi anak, dan mempertahankan fokus anak untuk membaca. Sedangkan aspek kegiatan pembelajaran sambil bermain yang interaktif dengan permainan-permainan yang membutuhkan interaksi antara anak dengan pendamping kegiatan ini seperti guru atau orang tua, juga anak dengan temannya, diharapkan mampu meningkatkan pembiasaan penggunaan Bahasa Inggris anak serta kepercayaan diri anak sebagai bagian dari upaya peningkatan keaktifan anak dalam berbahasa Inggris di luar jam pembelajaran.

Buku ilustrasi anak ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan berbahasa Inggris di luar jam pelajaran untuk siswa kelas 5 SDIB Annisa Semarang. Kendala yang dihadapi SDIB Annisa Semarang yakni, siswa kurang aktif berbahasa Inggris dalam berkegiatan di luar jam pelajaran. Walaupun siswa mengerti dan memiliki keterampilan untuk berkomunikasi, namun 100% dari siswanya pasif berbahasa Inggris di luar jam pelajaran. Siswa masih membutuhkan pemicu atau

tuntutan dari sekolah untuk berbahasa Inggris di luar jam pelajaran. Selain faktor keadaan lingkungan di sekitarnya, pembelajaran Bahasa Inggris secara bilingual untuk anak perlu memperhatikan situasi, kondisi, dan psikologis anak. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Guna menyesuaikan sistem pembelajaran yang dilakukan di SDIB Annisa Semarang, buku ini akan mengambil tema dari salah satu materi dalam modul yang digunakan sekolah untuk pembelajaran Inggris Terpadu atau Integrated English (IE). Selain itu, buku ini akan dilengkapi dengan audio sebagaimana pembelajaran di sekolah dilakukan. Desain karakter pada buku ini akan dibuat memiliki visual karakter kuat, sehingga dapat memudahkan siswa untuk mengenali setiap karakter. Selain itu, penggambaran suasana dan objek pendukung lainnya akan dilakukan dengan sederhana dan tetap memperhatikan kejelasan visual untuk setiap objeknya. Gaya visual yang akan digunakan dalam perancangan buku ini adalah style cartoonish.

### **Konsep Desain**

Buku ilustrasi berbasis audiobook ini bertema “Cool Vacation” yang merupakan salah satu tema dari buku modul yang digunakan SDIB Annisa Semarang dalam proses pembelajaran. Buku yang akan dirancang berjudul “It Started With One Word - Dimulai dari Satu Kata”. Karakter utama dalam buku ini yakni satu kelompok teman yang terdiri dari 3 orang, Tia, Adam, dan Laila, dan karakter pendukung yakni Mr. Leo. Dengan satu kata yang disampaikan, mereka melakukan petualangan yang menantang sekaligus menyenangkan.

Cerita dirancang dan dikemas dengan tujuan untuk membentuk kepercayaan diri anak guna meningkatkan keaktifan berbahasa Inggris anak terutama di luar kegiatan dan tuntutan dari sekolah. Selain itu, buku ini diharapkan mampu meningkatkan inisiatif siswa sebagai upaya untuk memberi dorongan kepada siswa untuk aktif dalam berbahasa Inggris, juga memberikan sebuah cermin moral kepada anak-anak melalui tindakan yang dilakukan oleh karakter dalam cerita. Pesan moral dari cerita buku ini sesuai dengan tujuan utama perancangan buku, yakni untuk berani untuk berbicara bahasa Inggris walaupun belum sempurna, Jangan takut salah untuk mulai melakukan sesuatu Karena tujuan dari Komunikasi adalah agar maksud perkataan tersampaikan kepada lawan bicara. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan kepercayaan diri dan inisiatif untuk berbicara bahasa Inggris siswa.

### **Layout**

Perancangan buku ini akan menggunakan layout jenis campuran, yakni menggunakan single page spread yang memuat satu scenario cerita dalam satu panel gambar dan double page spread yang menggabungkan satu skenario cerita dalam dua panel gambar. Penggunaan jenis layout campuran banyak digunakan di buku ilustrasi untuk anak. Kelebihan penggunaan layout campuran adalah mampu menunjukkan visual yang lebih jelas sehingga maksud dari cerita dapat dengan mudah dipahami dengan double page spread, juga lebih efektif ketika menunjukkan sebuah adegan dramatis atau emosional karena lebih terpusat dengan menggunakan single page spread.

### **Font**

Font yang akan digunakan untuk kalimat Bahasa Inggris pada perancangan ini adalah Happy Selfie Font dengan karakteristik cartoonish namun tetap terlihat rapi dan tampak jelas perbedaan antar hurufnya. Sedangkan untuk kalimat dengan Bahasa Indonesia adalah font arial, karena tampak sederhana dan memberikan kesan ringan.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	
0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	.	,	;	:	\$	#	'	!
"	/	?	%	&	(	)	@	

# Arial aaaa

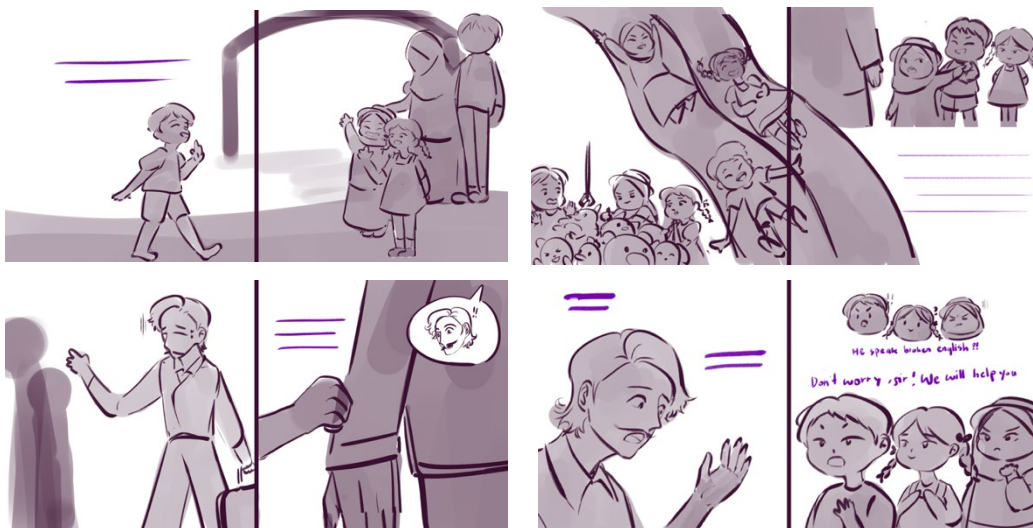
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789 01234567890

## Warna

Warna yang akan digunakan pada perancangan buku ilustrasi ini adalah warna-warna yang bersifat vibrant. Selain untuk membuat anak tertarik dengan visualnya, penggunaan warna vibrant yang diseimbangkan dengan pengaturan kontras warna dapat memisahkan bagian yang menjadi poin utama dalam satu scene dan bagian pendukung lainnya, sehingga dapat mengatur dan mengarahkan fokus pembaca ke bagian penting dalam cerita.



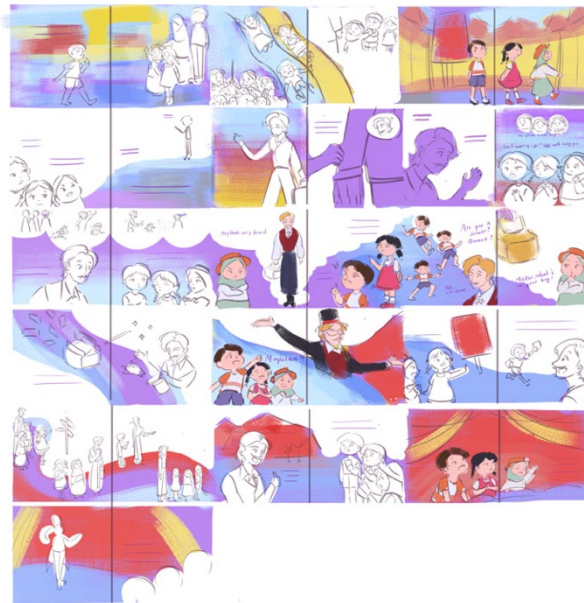
## Sketsa





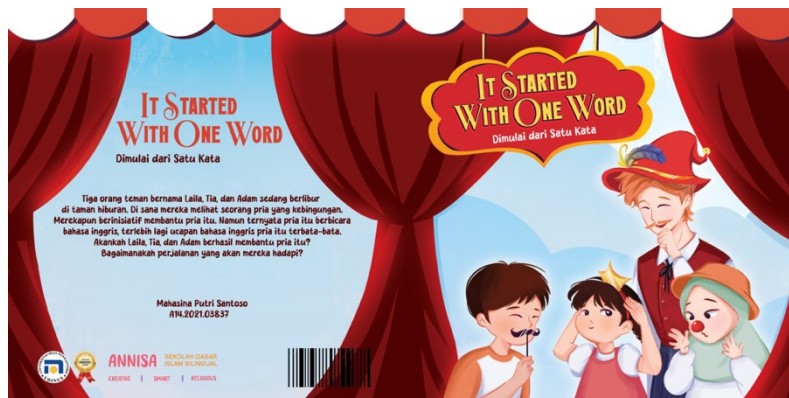
### Pemetaan Warna

Pemetaan warna dilakukan untuk mempertahankan konsistensi warna yang digunakan pada setiap halaman buku dari awal hingga akhir dengan tetap menyesuainya untuk suasana dalam cerita.



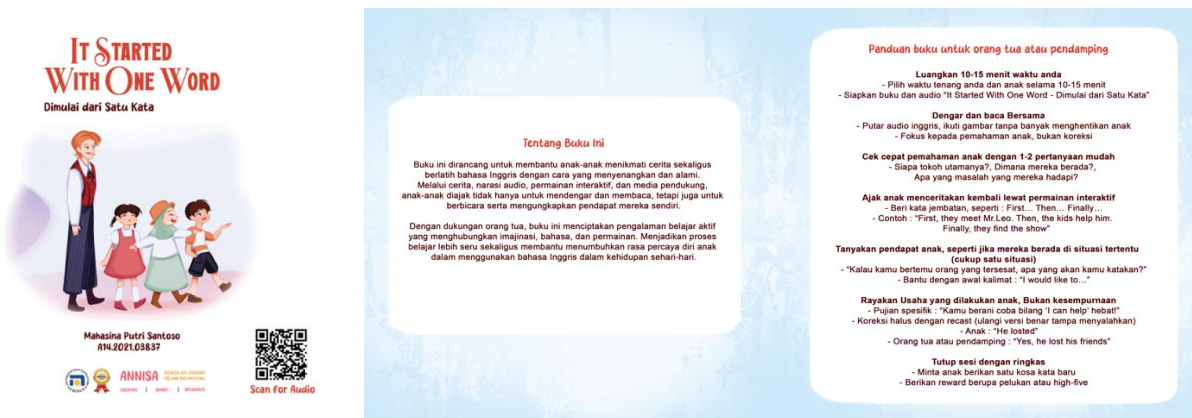
### Hasil Akhir

#### 1. Desain cover



#### 2. Bagian pendahuluan buku

Terdiri dari cover dalam buku yang terdapat kode QR yang berisi audio Bahasa Inggris dari cerita serta bagian tentang buku dan panduan penggunaan buku.



### 3. Bagian Isi atau cerita

Bagian isi dari buku ini terdiri dari 32 halaman



#### 4. Permainan Interaktif

Permainan “re-telling game” membuat anak menceritakan kembali cerita pada buku dengan bantuan potongan gambar dalam cerita. Permainan “What would you say?” membuat anak melihat prespektif dari tokoh di dalam cerita. Apa yang akan anak lakukan jika menghadapi situasi tersebut.



#### Mockup



## Media Pendukung

### 1. Sticker motivasi

Sticker dipilih sebagai salah satu media pendukung karena dapat ditempel di tempat-tempat yang disukai siswa, seperti meja belajar, buku, botol, atau tempat lain dengan permukaan datar.



### 2. Pin

Pin dapat dipasang di tas, topi, atau pakaian anak. Pin dengan teks “Let’s talk English with me” mengajak orang lain yang melihat pin berbicara Bahasa Inggris dengan anak. Hal ini mendukung kepercayaan diri dan keberanian anak untuk mencoba.



### 3. Totebag

Tas totebag dengan ukuran 30 x 40 dapat digunakan untuk aktivitas keseharian siswa, seperti dibawa ke sekolah atau tempat les. Teks “Speak, Explore, Connect”, tas totebag menggambarkan bagaimana berani bicara Bahasa Inggris membuka dunia baru untuk siswa.



## 4. PENUTUP

### 4.1. Kesimpulan

Di SDIB Annisa Semarang, pengaplikasian pengetahuan Bahasa Inggris yang dimiliki oleh siswa masih sangat kurang, terutama dalam kegiatan di luar tuntutan kewajiban sekolah. Menurut penuturan Kepala Sekolah SDIB Annisa Semarang persentasenya hampir 100%. Dengan usia dimana anak sedang aktif menyerap pembelajaran, untuk meningkatkan keaktifan berbahasa Inggris anak diperlukan pembiasaan dan pembelajaran aktif. Tanpa adanya pembiasaan dan pembelajaran aktif, pengetahuan Bahasa Inggris yang dimiliki tidak dapat dipergunakan dengan maksimal. Perancangan ini dibuat untuk meningkatkan keaktifan berbahasa Inggris anak dengan membangun kepercayaan diri dan inisiatif anak. Dengan tema cerita yang sesuai dengan materi pembelajaran di sekolah dan konsep cerita yang mencerminkan sifat percaya diri dan berani untuk mencoba dari karakter cerita, keterlibatan emosional, dan interaksi sosial, anak-anak diharapkan merasa termotivasi. Pembelajaran aktif dilakukan dengan pengawasan guru atau orang tua sebagai orang terdekat siswa melalui permainan dan media pendukung yang dirancang. Audio sebagai salah satu media yang digunakan oleh sekolah untuk pembelajaran siswa juga digunakan pada perancangan ini. Dengan memindai kode QR yang terdapat di halaman depan buku, audio dari buku ini dapat diakses.

### 4.2. Saran

Perancangan buku ilustrasi berbasis bilingual yang dilakukan oleh penulis sudah cukup dalam proses pengumpulan data. Namun, tak luput dari kekurangan, laporan ini juga memiliki hal-hal yang perlu diperbaiki. Baik itu dalam penyampaian maksud dan tujuan, penyampaian pesan, juga dalam proses perancangan yang dilakukan. Penulis berharap agar penelitian selanjutnya dapat lebih dikembangkan agar dapat memaksimalkan keefektifan dari perancangan yang dilakukan dan memberikan lebih banyak manfaat kepada orang lain.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Apriliansi, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 994-1003.
- Chairunnisa, D. (2021). 215-221 THE EFFECTIVENESS OF AUDIOBOOKS IN LEARNING ENGLISH VOCABULARY AT FIFTH GRADE STUDENTS. *PROSIDING PEKAN ILMIAH MAHASISWA UNIS*, 1(1), 215-221.
- Dalilah, W. K., & Sya, M. F. (2022). Problematika berbicara Bahasa Inggris pada anak sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 1(4), 474-480.
- Dini, J. P. A. U. (2023). Analisis Buku Cerita Bergambar Bilingual Kumpulan Dongeng Karakter Baik untuk Anak sebagai Sumber Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 730-744.
- FAUROC, F. (2023). THE INVESTIGATION OF BILINGUAL STORY BOOK IN READING SKILL ON ELEMENTARY SCHOOL. *STKIP PGRI BANGKALAN*.
- Ghozalli, E. (2020). Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional.
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). Kesesuaian konteks dan ilustrasi pada buku bergambar untuk mendidik karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2).
- Harits, I. W. (2010). Model Pengajaran Bilingual pada Anak Usia Dini pada SD Anak Saleh Sidoarjo. *Jurnal Pamator: Jurnal Ilmiah Universitas Trunojoyo*, 3(2), 188-196.
- Kami, K. (2017). Dampak bilingual terhadap perkembangan kognitif anak sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Sumba*, 1(2).
- Khairunnisa, N. A. (2022). *TA: Perancangan Buku Interaktif tentang Preposition sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar Usia 7-8 Tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk

- Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25-33.
- Lutfi, A. (2014). Memotivasi siswa belajar sains dengan menerapkan media pembelajaran komik bilingual. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 20(2), 152-159.
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
- Muhlisin, M., Pranasa, R. K., & Najmul, F. M. (2023). Pelatihan Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak TK dan SD. *Jurnal Mengabdi dari Hati*, 2(1), 01-08.
- Mustofa, D., Wekke, I. S., & Hasyim, R. (2019). Penerapan Joyfull Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Tinjauan Psikolinguistik). *Lisan: Jurnal Bahasa dan Linguistik*, 8(2), 110-118.
- Nada, Q., & Ariusmedi, A. (2023). Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Terciptanya Lembah Harau. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, 2(1), 123-134.
- Nurhayati, L., Salsa, E. E., & Rachman, I. F. (2024). THE EFFECT OF BILINGUALISM ON CHILDREN'S INTELLIGENCE LEVEL. *JOURNAL OF HUMANITIES AND SOCIAL STUDIES*, 2(02), 483-489.
- Prasetyo, E. B. (2006). Peran ilustrasi visual dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2(2).
- Pratama, R. J., & Yasa, I. N. M. (2020). Perancangan buku ilustrasi sebagai media informasi tentang stres. *Jurnal Sasak: Desain Visual Dan Komunikasi*, 2(2), 59-66.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 270.
- Roselin, M., & Heryanto, N. Y. (2021). Metode Komposisi dalam Penciptaan Storyboard Novel "My Idiot Brother". *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 1(1), 79-85.
- Rothlein, L., dan A.M. Meinbach. 1991. *The Literature Connection: Using Children's Books in The Classroom*. Glenview: Scoot Foresman.
- Una, L. M. W., Beku, V. Y., & Noge, M. D. (2024). Analisis Penerapan Pembelajaran Bilingual Siswa Kelas IV di SDI Rutosoro. *Jurnal Terapi Wicara dan Bahasa*, 2(2), 917-936.