

Pengembangan Media *E-Book* Cerita Anak pada Pembelajaran Menulis Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Ikhtiromal Mubarok¹, Innany Mukhlishina²
Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia
mubarokmamang@gmail.com¹, Innany@umm.ac.id²

ABSTRACT.

Learning media plays a crucial role in the learning process, serving as a source of learning that helps teachers enrich students' knowledge. The objective of this research is to develop a suitable E-Book media for children's stories that can be used effectively in teaching and to describe students' responses to the media. This study adopts the Research and Development method, employing the ADDIE model. The developed media has been evaluated by subject matter experts and media experts, who deemed it "appropriate" for instructional use. This indicates that the E-Book media for children's stories meets the criteria of high quality for implementation in fifth-grade classrooms.

Keywords: *Learning media, Children's stories, Indonesian.*

ABSTRAK.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, sebagai sumber belajar yang membantu guru dalam memperkaya pengetahuan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media E-Book cerita anak yang layak digunakan dalam pembelajaran serta mendeskripsikan respon siswa terhadap media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menerapkan model ADDIE. Dalam penelitian ini, media telah dinilai oleh ahli materi dan ahli media sebagai media yang "layak" untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media E-Book cerita anak telah memenuhi kriteria yang sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran pada kelas V

Kata kunci: *Media Pembelajaran, ceita anak, Bahasa Indonesia*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang paling utama dalam menentukan kualitas sumber daya manusia dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi karena dengan adanya pendidikan pola pikir dan pengetahuan manusia menjadi berkembang, kreatif, berpikir kritis, komunikatif dan dapat mengkolaborasikan beberapa pola pikir. Hal ini sejalan dengan (Sujana, 2019) yang mengatakan bahwa pendidikan adalah proses berkelanjutan yang tidak ada akhirnya demi mendapatkan hasil yang berkualitas untuk menjadi perwujudan manusia masa depan dan berkarakter pancasila. Pendidikan memfokuskan diri pada anak yang dapat mengembangkan keahliannya pada bidang *critivity, critical thinking, communication, dan collaboration* yang biasa dikenal 4CS

(Risdianto, 2019). Berdasarkan realitanya pendidikan mempunyai nilai penting untuk memajukan bangsa, melalui pendidikan kita dapat mempertahankan atau mengembangkan nilai-nilai yang sesuai dengan usaha-usaha pengembangan manusia seutuhnya (Mia, 2017).

Jenjang pendidikan dasar atau yang biasa disebut dengan sekolah dasar adalah tempat dimana anak untuk berkembang dan mendapatkan ilmu pengetahuan. Anak sekolah dasar tergolong ke dalam usia yang sangat cocok untuk mendapatkan berbagai ilmu pengetahuan sebagai pondasi awal pendidikan. Oleh karena itu sekolah harus bisa menjadi sebuah wadah dan guru menjadi fasilitator bagi siswa dalam proses belajar mengajar. Guru berperan memberikan ruang kepada anak untuk dapat mengasah talenta dan potensi serta guru mampu menumbuhkan kembangkan daya inovasi. Hal ini didukung oleh pendapat (Ali, 2020) bahwa guru merupakan kunci keberhasilan pembelajaran di sekolah. Cara agar proses kegiatan belajar dan pembelajaran berlangsung berjalan dengan baik dan aktif maka guru harus menjadi fasilitator guna membekali peserta didik. Salah satunya dengan cara meningkatkan kualitas pembelajaran berupa media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi guru dan peserta didik untuk membawakan sebuah pesan berupa materi pembelajaran (Dwita, 2022), sedangkan menurut (Haryanto, 2014) media pembelajaran salah satu komponen di dalam strategi pembelajaran yang harus dikuasai oleh guru guna menjadi penyalur pesan materi yang akan disampaikan oleh guru ke peserta didik. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen perantara guru dapat menjadi wadah fasilitas yang dapat memberikan suasana baru dengan sasaran peserta didik (Hasan, 2021). Maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah alat bantu yang ada di dalam komponen pembelajaran guna menjadi fasilitas guru memberi pesan materi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan di awal kegiatan.

Penggunaan media yang tepat untuk alat perantara guru dan peserta didik dapat menambah pengalaman belajar peserta didik dan membantu guru memperkaya wawasannya. Hal ini sangat diperlukan sebagai pendidik untuk menjadi fasilitator dan memberikan pembelajaran yang membawakan materi menyenangkan dan dapat menarik peserta didik mengkonkritkan materi yang abstrak, mengajarkan konsep dasar yang konsepsionis dan dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar dan pembelajaran (Dwi, 2022). Oleh karena itu sebagai pendidik yang akan menjadi fasilitator bagi peserta didiknya perlu memikirkan untuk melangkah membuat dan bersedia menyiapkan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Salah satunya di kelas atas dengan menggunakan media E-book cerita anak.

Media pembelajaran E-Book cerita anak merupakan salah satu media yang dapat dibuat dari platform canva sebagai bahan ilustrasinya sesuai dengan tema cerita anak yang ingin disampaikan. Canva dilengkapi dengan berbagai alat desain yang mudah digunakan, hal ini dapat mempermudah guru dalam pembuatannya sehingga

gambar gambar yang dirangkai menjadi cerita anak. Hal ini didukung dengan pendapat (Dwi, 2022) yang menyatakan bahwa dalam cerita anak yang penuh dengan ilustrasi gambar terdapt di pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar guna menjadi cerita untuk pengantar pembelajaran. Sedangkan menurut (Dwita, 2022) cerita anak merupakan materi bacaan yang ringkas dengan membaca cerita anak peserta didik dapat meningkatkan pemahaman. Menurut uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E-Book cerita anak adalah salah satu contoh media yang dapat digunakan dalam salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di sd yaitu struktur kalimat.

Struktur kalimat merupakan cara untuk menyusun kata kata dalam suatu urutan yang teratur dan sesuai dengan tata bahasa untuk membentuk kalimat yang memiliki arti dan kelengkapan gramatikal (Herman, 2019) sedangkan menurut (Nurgiyantoro, 2018) Struktur kalimat melibatkan pengaturan kata-kata dalam suatu urutan yang logis untuk mengungkapkan ide atau informasi dengan jelas dan efektif. Struktur kalimat mempunyai beberapa aspek kebahasaan yang didalamnya terdapa bagian bagian guna menentukan kata dalam kalimat, bagian tersebut yaitu : Subjek (s), Predikat (p), objek (o), keterangan (k) atau bisa disingkat SPOK.

Pada hakikatnya subjek merupakan bagian yang ada dalam kalimat guna menjelaskan siapa atau apa (Emawati, 2017). Sedangkan menurut (Nurgiyantoro, 2018) menyatakan subjek pada umumnya kalimat yang menjelaskan bahwa kata tersebut merupakan kata benda atau bahkan kata ganti. Dapat diartikan bahwa subjek merupakan kata benda atai ganto yang dimana dapat menjelaskan bahwa kata tersebut penggunaanya yang melakukan Tindakan baik itu siapa atau apa. Hal ini akan menjadi sebuah informasi untuk menjadi fokus dari kalimat yang disusun contohnya seperti 1) aku makan nasi di teras rumah, yang dimana subjeknya adalah aku 2) buku itu menarik perhatianku, subjek yang ada dalam kalimat tersebut adalah buku.

Unsur yang kedua adalah predikat yang dimana sebuah kata yang mengungkapkan sebuah kejadian, keadaan, Tindakan dan hubungan antara subjek dengan bagian kalimat lainnya. Hal ini sependapat dengan (Nurgiyantoro, 2018) yang menyatakan bahwa predikat umumnya terdiri dari kata kerja dimana kata tersebut menjelaskan sebuah tindakan yang berhubungan dengan objek dan kaliamat lainnya. Kata kerja sendiri adalah jenis kata yang menjelaskan tindakan dan keadaan, inti kata predikat memberikan sebuah informasi utaman tentang apa yang terjadi dan dilakukan oleh subjek. Contohnya seperti 1) aku bermain air di kolam, yang dimana predikatnya adalah bermain. 2) merak makan malam Bersama, yang dimana spredikatnya adalah makan.

Unsur yang ketiga merupakan objek, menurut (Nurgiyanto, 2018) menyatakan bahwa objek salah satu bagian dari struktuk kalimat yang menjelaskan kalimat penerima tindakan dari kata kerja atau predikat. Objek dalam kalimat berupa kata benda, kata ganti, atau farasa kata benda guna sebagai tindakan yang dilakukan oleh subjek. Pendapat ini didukung juga oleh (Emawati, 2017) yang menyatakan bahwa

kalimat objek adalah tindakan yang secara langsung menerima dari kata kerja. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kata objek merupakan kata yang berperan sebagai penerima stimulus tindakan dari kata kerja. Sebagai contohnya adalah 1) dia membeli buku, maka dari kalimat tersebut objeknya adalah dia. 2) mereka menyapu lantai, maka dari kalimat tersebut objeknya adalah lantai.

Unsur yang keempat merupakan keterangan, bagian dari keterangan adalah kalimat yang dimana memberikan informasi mengenai tempat kejadian, waktu, alasan dan kondisi. Hal ini sependapat dengan (Nurgiyanto, 2018) yang menyatakan bahwa di dalam kalimat terdapat kata sebagai informasi dari waktu, tempat dan kondisi pada kalimat yang disusun. Penempatan keterangan ditempatkan setelah kalimat predikat, contohnya pada kalimat saya pergi ke toko siang kemarin, pada kalimat tersebut yang menjadi keterangan adalah siang kemarin.

Daapat ditarik kesimpulan bahwa penulisan struktur kalimat terdiri dari Subjek, Predikat, Objek dan keterangan yang dimana Subjek adalah bagian yang menjelaskan siapa atau apa yang melakukan tindakan, sedangkan predikat mengungkapkan tindakan, keadaan, atau hubungan subjek dengan bagian kalimat lainnya. Objek berperan sebagai penerima tindakan dari kata kerja atau predikat, dan keterangan memberikan informasi tambahan tentang waktu, tempat, alasan, atau kondisi suatu tindakan. Dalam sebuah kalimat, unsur-unsur ini bekerja sama untuk membentuk struktur yang jelas dan memberikan informasi yang lebih lengkap. Pemahaman tentang keempat unsur ini penting dalam membangun kalimat yang tepat dan efektif dalam komunikasi bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis situasi terhadap pembelajaran bahasa indoensia di kelas v SDN Dalpenang 3, ditemuakn bahwa penggunaan media pembelajaran yang konkrit minim selama proses kegiatan belajar dan mengajar. Guru lebih banyak menerapkan pembelajaran yang pasif dan media yang digunakan LKS dan papan tulis, media tersebut kurang mampu memberikan stimulus yang dapat menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran. Oleh karena itu, sangat tepat sekali jika guru menyediakan hal hal yang lebih baru dan menarik perhatian peserta didik agar tujuan pembelajaran optimal dilakukan. Minimnya media pembelajaran membuat beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti yang di lakukan terhadap guru kelas SDN Dalpenang 3 yang bertindak sebagai wali kelas, mendapatkan hasil bahwa masih banyak peserta didik kurang mampu dalam menyusun kalimat yang sesuai dengan keinginannya dan struktur kalimat yang harus dipakai. Siswa seringkali salah dalam menentukan objek dan predikat, siswa sering kali tidak tau bagaimana cara penggunaan predikat dalam kalimat dan terkadang siswa tidak tau cara menggunakan SPOK yang sesuai dengan struktur kalimat. Pada penelitian terdahulu pada tahun 2021 yang berjudul “ Pengembangan Media E-Book Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar” terbukti bahwa

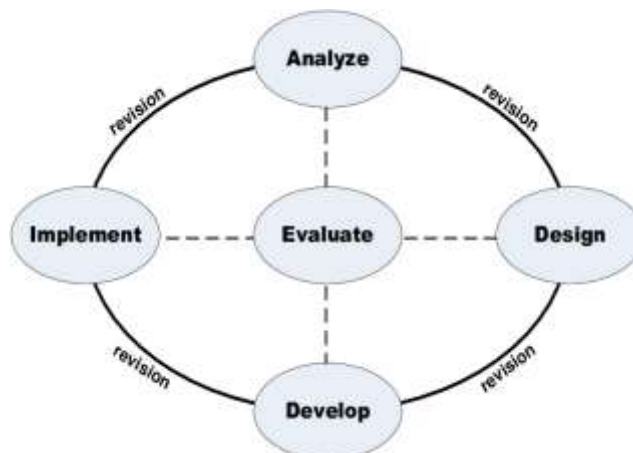
penerapan media E-Book pada siklus kedua mengalami peningkatan kemampuan dalam mengidentifikasi struktur tulisan.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti ingin mengembangkan media E-Book cerita anak, oleh karena itu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media E-Book cerita anak dan bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajara E-Book cerita anak. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajra E-Book cerita anak dan mendeskripsikan respon peserta didik terhadap Media E-Book cerita anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang dimana menurut (Rayanto, 2020) menyatakan bahwa Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu produk. Jenis penelitian pengembangan ini melibatkan proses penemuan, pengujian, dan revisi yang berkelanjutan. Dalam penelitian pengembangan, peneliti akan melakukan eksplorasi dan inovasi untuk mengembangkan suatu produk atau metode baru yang dapat digunakan dalam konteks tertentu. Proses ini melibatkan langkah-langkah yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) sebagai kerangka kerja pengembangan media. Tahap analisis dilakukan untuk memahami kebutuhan dan karakteristik siswa, serta menganalisis materi pelajaran yang berkaitan dengan unsur intrinsik dalam cerita. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur.



Gambar 1. Bagan Model ADDIE

Sumber : Branch dalam (Dwi , 2022)

Tahap desain melibatkan perancangan media E-Book cerita anak yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Peneliti merancang konten gambar yang mampu merepresentasikan unsur-unsur struktur kalimat SPOK dan juga dirancang fitur interaktif yang dapat memicu partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah tahap desain selesai, peneliti melakukan tahap pengembangan media E-Book cerita anak. Media tersebut dibuat menggunakan perangkat lunak desain grafis yang sesuai dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran bahasa Indonesia kelas V. Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan desain yang telah dirancang sebelumnya ke dalam bentuk nyata.

Selanjutnya, tahap implementasi melibatkan penggunaan media E-Book cerita anak dalam proses pembelajaran di kelas V. Media tersebut digunakan oleh guru sebagai sarana untuk mengajarkan Struktur kalimat SPOK kepada siswa. Selama proses pembelajaran, guru memberikan panduan dan mendampingi siswa dalam memahami unsur-unsur Struktur kalimat SPOK yang disajikan melalui media E-Book cerita anak

Setelah tahap implementasi, dilakukan tahap evaluasi untuk mengevaluasi efektivitas media E-Book cerita anak dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap Struktur kalimat SPOK. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan, tes, dan kuesioner kepada siswa dan guru. Hasil evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan media E-Book cerita anak serta memberikan masukan untuk perbaikan dan pengembangan selanjutnya.

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan media E-Book cerita anak yang efektif dan menarik bagi siswa kelas V dalam memahami unsur struktur kalimat SPOK. Media tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep secara visual, dan memotivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam konteks pendidikan bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Pengambilan sumber data menggunakan purpose sampling guna peneliti dapat mengetahui kondisi populasi secara utuh. Instrumen yang digunakan adalah validasi ahli materi dan validasi ahli media beserta angket respon untuk peserta didik yang didokumentasikan. Semua instrument dapat dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor perolehan

N = Total skor

Tabel 1. Kategori penilaian dalam presentase

No	Skor	Keterangan	Keterangan
1	80-100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi/sangat layak
2	60-80%	Baik	Perlu direvisi/ layak
3	40-60%	Cukup	Perlu direvisi/ layak
4	20-40%	kurang	Perlu direvisi/ tidak layak
5	10-20%	Sangat kurang	Perlu direvisi/ sangat tidak layak

Sumber : Branch dalam (Dwi ,

Berdasarkan tabel yang disebutkan, media pembelajaran E-Book cerita anak dapat dikatakan layak jika memperoleh presentase sebesar atau lebih dari 60%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut telah mencapai tingkat kelayakan yang cukup dalam mendukung proses pembelajaran. Presentase $\geq 60\%$ merupakan batas yang ditetapkan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran. Jika presentase media tersebut mencapai angka ini atau lebih tinggi, dapat disimpulkan bahwa media tersebut efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Tabel 2. Kategori penilaian validasi ahli media dan materi

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat baik
2	4	Baik
3	3	Cukup
4	2	kurang
5	1	Sangat kurang

Sumber : Branch dalam (Dwi ,
2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tahapan pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan diantaranya adalah :

1. Analisis (Analyze)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis observasi awal di SDN Dalpenang 3 Sampang. Pada saat melakukan observasi terdapat suatu permasalahan yang dimana media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi siswa, terutama karena masih mengandalkan buku siswa yang hanya berisi teks. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan saat membaca teks dan kurang termotivasi. Dampaknya, minat baca siswa menurun dan mereka mengalami kesulitan menentukan struktur kalimat yang ada di materi bahkan ada peserta didik yang tidak dapat membedakan mana objek dan mana predikat. Untuk mengenal bagaimana kemampuan peserta didik untuk menggunakan digital dan memberikan materi pembelajaran yang diringkas untuk disajikan simple.



Gambar 2. Analisi dan Observasi

2. Desain (Design)

Melihat kebutuhan peserta didik yang kekurangan media, peneliti mendesain cerita anak yang dikemas ke dalam E-Book agar ada pembaharuan suasana yang membuat peserta didik tertarik. Desain yang dibuat di platform canva dengan menambahkan gambar ilustrasi yang relevan dengan materi yang akan disampaikan melalui media digital berupa E-Book dengan melakukan perancangan yang baik, diharapkan media cerita anak yang dikembangkan dapat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan memotivasi mereka dalam pembelajaran.



Gambar 3. Desain

No	Validator	Nilai Presentase	Kategori
1	Ahli Media	96%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	95%	Sangat Valid
Total		161%	
Rata-rata Persentase		95,5%	Sangat Valid

3. Pengembangan (Development)

Perancangan media cerita anak dalam memastikan bahwa media yang dibuat sesuai dengan desain awal dan mampu mendukung tujuan pembelajaran. Melalui tahap pengembangan yang baik, diharapkan media cerita anak berbasis E-Book dapat memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.



Gambar 3. Pengembangan

4. Implementasi (Implementation)

Berdasarkan hasil dari respon peserta didik pada saat melakukan implementasi di SDN Dalpenang 3 mendapatkan apresiasi yang sangat positif dari peserta didik yang dimana dapat dikatakan peserta didik sangat tertarik dan sangat antusias terhadap media pembelajaran E-Book cerita anak, peserta didik merasa senang, lebih semangat dan bahkan sudah dapat memberikan perbedaan dari sebelum menggunakan Media Pembelajaran E-Book cerita anak.



Gambar 4. Implementasi

5. Evaluasi (evaluate)

Berdasarkan penilaian dari validator, media ini mendapatkan kategori sangat layak tetapi ada salah satu faktor yang menyebabkan media ini terlihat biasa saja yakni dari cara penyampaian dan penggunaan guru saat melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran E-book cerita anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Produk yang dihasilkan merupakan E-Book cerita anak adanya kebutuhan yang mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar Media pembelajaran yang dikembangkan berupa E-Book cerita anak bertujuan untuk memperkaya pengalaman membaca siswa, meningkatkan minat baca, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Indonesia. E-Book ini dirancang secara interaktif dengan menggunakan teknologi yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten, Dengan adanya E-Book cerita anak sebagai media pembelajaran, diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, serta membantu mereka dalam memahami struktur kalimat SPOK. E-Book ini juga memberikan fleksibilitas dalam mengakses materi pembelajaran secara mandiri, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2 : Teori dan Praktek (T. Rokhmawan (ed.); p. 19)
- Nurdiyantoro, B. (2018). Sastra Anak : Pengantar Pemahaman Dunia Anak. UGM Press.
- Muadzzi, A. M. A. (2021). Konsepsi Peran Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-186.
- Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan e-book cerita bergambar proses terjadinya hujan untuk meningkatkan minat membaca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2036-2044.
- Rahayuningsih, P. G. S. D., & Wahyu Kurniawati, U. P. Y. (2022). Pengembangan Media Book Education The Almost Animals (BEDU AMAL) Terhadap Minat Baca. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Kartika, Dwi. (2022) Development of Serial Image Media Theme 4 Subtheme 1 Intrinsic Element Material in Children's Stories; DIDAKTIKA, Universitas Negeri Yogyakarta,

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies

Vol 4 No 1 (2024) 65-75 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v4.i1.4221

Suryana, Agus. (2023) Desain Pembelajaran Kooperatif Learning Teknik Kancing
Gemerincing pada Bahasa Indonesia Kelas V, EduInovasi, IAIN Laa Roiba Bogor.