

**PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL BERBANTUAN MEDIA VIDEO
MOTION GRAFIK DAN VIDEO EKSPLANASI PADA PEMBELAJARAN
MEMBACA PEMAHAMAN CERITA FIKSI**

TESIS

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Magister
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

SILMI AWALYATUN NISA

NIM 2105527

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS CIBIRU
2023**

**PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL BERBANTUAN MEDIA VIDEO
MOTION GRAFIK DAN VIDEO EKSPLANASI PADA PEMBELAJARAN
MEMBACA PEMAHAMAN CERITA FIKSI**

Oleh
Silmi Awalyatun Nisa
NIM 2105527

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Magister
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar

© Silmi Awalyatun Nisa
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

**HALAMAN PERSETUJUAN TESIS SIDANG TAHAP II
PROGRAM STUDI S2 PGSD KAMPUS UPI DI CIBIRU**

**PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL BERBANTUAN MEDIA VIDEO MOTION
GRAFIK DAN VIDEO EKSPANASI PADA PEMBELAJARAN MEMBACA
PEMAHAMAN CERITA FIKSI**

Oleh :
SILMI AWALYATUN NISA
2105527

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Yunus Abidin, M.Pd.
NIP. 197908172008011019

Pembimbing II



Dr. Prihantini, M.Pd.
NIP. 196308141994032002

Penguji I



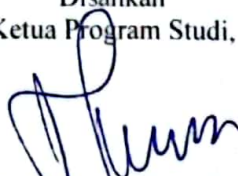
Dr. Ai Sutini, M.Pd.
NIP. 197409092006042001

Penguji II



Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd.
NIP. 196201061986031004

Disahkan
Ketua Program Studi,



Dr. H. Yunus Abidin, M.Pd.
NIP. 197908172008011019

**PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL BERBANTUAN MEDIA VIDEO
MOTION GRAFIK DAN VIDEO EKSPLANASI PADA PEMBELAJARAN
MEMBACA PEMAHAMAN CERITA FIKSI**

(Penelitian dan Pengembangan di Kelas IV SDN Percobaan Kecamatan Cileunyi,
Kabupaten Bandung)

SILMI AWALYATUN NISA

NIM 2105527

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk buku digital berbantuan video motion grafik dan video eksplanasi pada materi cerita fiksi kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah metode *Design and Development Research tipe Product and Tools Research tipe 2 (tools development and use)* dengan tahapan yaitu *Design, Development, Using&Maintenance*. Instrumen yang digunakan adalah dokumentasi, angket validasi, angket respon, dan soal tes. Tahap perancangan buku digital yaitu melalui tahap penentuan tim pengembangan, penyusunan jadwal pengembangan, penentuan sumber daya yang dibutuhkan, pemilihan format buku digital, penyusunan GBPM (Garis-Garis Besar Program Media), penyusunan *storyboard*, penyusunan perangkat pembelajaran serta pembuatan prototipe produk. Model buku digital yang dikembangkan yaitu buku yang berbentuk digital b berbantuan video motion grafik dan video eksplanasi pada materi cerita fiksi yang dikemas melalui teks materi, gambar materi, gambar ilustrasi, gambar karakter, audio, video, soal evaluasi dan LKDP (Lembar Kerja Peserta Didik) digital. Berdasarkan hasil rekapitulasi keseluruhan penilaian kelayakan oleh validator yaitu ahli materi, ahli media, ahli Bahasa terhadap masing-masing aspek pada penilaian buku digital mendapatkan interpretasi “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi. Serta berdasarkan hasil rekapitulasi respon pengguna terhadap masing-masing aspek penggunaan buku digital mendapat respon “Positif” dalam menggunakan buku digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita fiksi kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Buku Digital, Materi Cerita Fiksi, Penelitian dan Pengembangan

DEVELOPMENT OF DIGITAL BOOKS WITH THE ASSISTANCE OF MOTION GRAPHIC VIDEO MEDIA AND EXPLANATION VIDEOS IN LEARNING TO READ UNDERSTANDING FICTION STORIES

(Research and Development in Class IV of Experimental Elementary School,
Cileunyi District, Bandung Regency)

SILMI AWALYATUN NISA

NIM 2105527

ABSTRACK

This development research aims to produce digital book products assisted by motion graphics videos and explanatory videos on fictional story material for grade IV elementary schools. The method used is the Design and Development Research type Product and Tools Research type 2 (tools development and use) with the stages of Design, Development, Using & Maintenance. The instruments used were documentation, validation questionnaires, response questionnaires, and test questions. The digital book design stage is through the stages of determining the development team, compiling the development schedule, determining the resources needed, selecting the digital book format, compiling the GBPM (Outlines of the Media Program), compiling storyboards, compiling learning tools and making product prototypes. The digital book model developed is a book in the form of digital b assisted by video motion graphics and video explanations on fictional story material which is packaged through material text, material images, illustration images, character images, audio, video, evaluation questions and digital LKDP (Student Worksheets). Based on the results of the overall feasibility assessment recapitulation by the validator, namely material experts, media experts, language experts for each aspect of the digital book assessment, the interpretation of "Very Eligible" is used in the Indonesian language learning process for fiction story material. As well as based on the recapitulation results of user responses to each aspect of using digital books, they received a "positive" response in using digital books in Indonesian language learning, especially in class IV elementary school fiction material.

Keywords: Digital Books, Material Fiction, Research and Development

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Tesis.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Hakekat Pembelajaran Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia di SD.....	9
2.2 Hakekat Cerita Fiksi.....	12
2.3 Media Pembelajaran	16
2.3.1 Hakekat Media Pembelajaran.....	16
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran	18
2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	19
2.3.4 Jenis Media Pembelajaran.....	20
2.4 Buku Digital	21
2.4.1 Keunggulan Buku Digital	25
2.5 Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Desain Penelitian.....	29
3.2 Sumber Data Penelitian	30

3.3 Instrumen Penelitian	30
3.3.1 Dokumentasi	30
3.3.2 Soal Tes	30
3.3.3 Kuisisioner Respon	31
3.3.4 Angket Validasi.....	38
3.4 Prosedur Penelitian.....	47
3.4.1 Design.....	47
3.4.2 Development	47
3.4.3 Using and Maintenance	47
3.5 Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	48
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Temuan Penelitian	50
4.1.1 Tahap Design (Desain Produk).....	51
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Pengembangan Media.....	51
4.1.1.2 Analisis Karakteristik Pengguna	52
4.1.1.3 Analisis Materi Cerita Fiksi di Kelas IV Sekolah Dasar....	53
4.1.1.4 Membuat Garis-Garis Besar Program Media (GBPM)....	55
4.1.1.5 Membuat Storyboard	58
4.1.1.6 Pemilihan Aplikasi Pengembangan Buku Digital	87
4.1.1.7 Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	88
4.1.1.8 Pengumpulan dan Pembuatan Objek Rancangan Media	92
.....	97
4.1.2 Tahap Development (Pengembangan Produk)	97
4.1.2.1 Pembuatan Video Motion Grafik	104
4.1.2.2 Pembuatan Video Eksplanasi	109
4.1.2.3 Pembuatan Buku Digital	126
4.1.2.4 Validasi Buku Digital	135
4.1.3 Tahap Using and Maintenance (Penggunaan&pemeliharaan)....	135
4.1.2.1 Respon Guru Terhadap Buku Digital	140
4.1.2.2 Respon Peserta Didik Terhadap Buku Digital	141
4.1.2.3 Rekapitulasi Respon Oleh Seluruh Pengguna	142
4.1.2.4 Hasil Saran dan Perbaikan dari Pengguna.....	

4.1.2.5 Dampak Penggunaan Buku Digital Pada Kemampuan	143
Membaca Pemahaman Cerita Fiksi Siswa Kelas IV SD...	147
4.2 Pembahasan	
4.2.1 Rancangan Buku Digital Berbantuan Video Motion grafik	147
dan Eksplanasi.....	
4.2.2 Pengembangan Buku Digital Berbantuan Video Motion	151
grafik dan Eksplanasi	
4.2.3 Hasil Uji Kelayakan Buku Digital Berbantuan Video Motion	154
grafik dan Eksplanasi	
4.2.4 Respon Guru dan Siswa Terhadap Buku Digital Berbantuan	158
Video Motion grafik dan Eksplanasi	
4.2.5 Dampak Penggunaan Buku Digital Berbantuan Video Motion	162
grafik dan Eksplanasi Terhadap Membaca Pemahaman Siswa.....	165
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	165
5.1 Simpulan	166
5.2 Saran	167
5.3 Rekomendasi	168
DAFTAR PUSTAKA.....	176
LAMPIRAN LAMPIRAN	281
BIODATA PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Soal Tes Membaca Pemahaman Siswa.....	31
Tabel 3.2 Kisi Kisi Kuisisioner Respon Siswa Terhadap Buku Digital.....	32
Tabel 3.2 Kisi Kisi Kuisisioner Respon Guru Terhadap Buku Digital.....	34
Tabel 3.3 Kisi Kisi Angket Validasi Materi.....	38
Tabel 3.4 Kisi Kisi Angket Validasi Media.....	42
Tabel 3.5 Kisi Kisi Angket Validasi Bahasa.....	45
Tabel 3.6 Penskoran Skala Likert.....	48
Tabel 3.7 Persentase Penskoran.....	49
Tabel 4.1 Hasil Analisis Silabus.....	53
Tabel 4.2 Garis Besar Program Media.....	56
Tabel 4.3 Story Board Buku Digital.....	58
Tabel 4.4 Story Board Video Motion Grafik Asal Mula Batu Kuda Manglayang.....	69
Tabel 4.5 Story Board Video Motion Grafik Asal Mula Gunung Tampomas.....	72
Tabel 4.6 Story Board Video Motion Grafik Asal Mula Gunung Selasih Majalaya.....	77
Tabel 4.7 Story Board Video Motion Grafik Asal Mula Situ Bagendit.....	80
Tabel 4.8 Story Board Video Motion Grafik Asal Mula Talaga Warna.....	84
Tabel 4.9 Gambar Materi yang Tercantum Pada Buku Digital.....	93
Tabel 4.10 Video-Video yang Terdapat pada Buku Digital.....	97
Tabel 4.11 : Naskah Video Motion Grafik Materi Macam-Macam Cerita Fiksi.....	98
Tabel 4.12 Naskah video eksplanasi materi cerita fiksi.....	105
Tabel 4.13 Naskah Video Eksplanasi Penjelasan Soal Membaca Pemahaman.....	107
Tabel 4.14 Desain Buku Digital.....	112
Tabel 4.15 Rekapitulasi Penilaian Buku Digital Aspek Isi oleh Ahli Materi...	128
Tabel 4.16 Rekapitulasi Penilaian Buku Digital Aspek Penyajian oleh Ahli Materi.....	128

Tabel 4.17 Rekapitulasi Penilaian Buku Digital Aspek Teknis dan Grafis Oleh Ahli Media.....	130
Tabel 4.18 Rekapitulasi Penilaian Buku Digital Aspek Bahasa dan Kebahasaan Oleh Ahli Bahasa.....	132
Tabel 4.19 Rekapitulasi Penilaian Keseluruhan Validator Ahli.....	133
Tabel 4.20 Rekapitulasi Penilaian Buku Digital Oleh Guru pada Aspek Isi/Materi.....	136
Tabel 4.21 Rekapitulasi Penilaian Buku Digital Oleh Guru pada Aspek Penyajian.....	137
Tabel 4.22 Rekapitulasi Penilaian Buku Digital Oleh Guru pada Aspek Kebahasaan.....	138
Tabel 4.23 Rekapitulasi Penilaian Buku Digital Oleh Guru pada Aspek Desain.....	139
Tabel 4.24 Respon Peserta didik Terhadap Buku Digital	140
Tabel 4.25 Rekapitulasi Keseluruhan Respon Penggunaan Buku Digital Oleh Guru.....	141
Tabel 4.26 Rekapitulasi Keseluruhan Respon Penggunaan Buku Digital Oleh Peserta Didik.....	141
Tabel 4.27 Rekapitulasi Keseluruhan Respon Pengguna.....	142
Tabel 4.28 Descriptive Statistics	144
Tabel 4.29 Case Processing Summary.....	145
Tabel 4.30 Tests of Normality.....	145
Tabel 4.31 One-Sample Statistics.....	145
Tabel 3.32 One-Sample Test.....	146
Tabel 4.33 Ranks Uji Wilcoxon.....	146
Tabel 4.34 Test Statistics Wilcoxon.....	147

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Design and Development Research	29
Gambar 4.1 Aplikasi pengembang buku digital.....	87
Gambar 4.2 Pembuatan Video Motion Grafik Materi Cerita Fiksi.....	102
Gambar 4.3 Pembuatan Video Motion Grafik Cerita Batu Kuda Manglayang.....	103
Gambar 4.4 Pembuatan Video Motion Grafik Cerita Gunung Tampomas....	103
Gambar 4.5 Pembuatan Video Motion Grafik Cerita Gunung Selasih.....	103
Gambar 4.6 Pembuatan Video Motion Grafik Cerita Situ Bagendit.....	104
Gambar 4.7 Pembuatan Video Motion Grafik Talaga Warna.....	104
Gambar 4.8 Pembuatan Video Eksplanasi Materi Cerita Fiksi.....	108
Gambar 4.9 Pembuatan Video Eksplanasi Penjelasan Soal Membaca Pemahaman Cerita Fiksi.....	108
Gambar 4.10 Proses Pembuatan Desain dan Penyusunan Materi Buku Digital pada Aplikasi Canva.....	109
Gambar 4.11 Proses Pembuatan Desain dan Penyusunan Materi Buku Digital pada Aplikasi Canva.....	110
Gambar 4.12 Proses pembuatan buku digital pada aplikasi Anyflip.....	110
Gambar 4.13 Proses Publikasi Buku Digital pada Aplikasi Anyflip.....	111
Gambar 4.14 Proses Publikais Buku Digital Format <i>html</i> di Anyflip.....	111
Gambar 4.15 Hasil Publikasi Buku Digital pada Anyflip.....	111
Gambar 4.16 Cara menginstal dan fungsi tombol navigasi pada buku digital.....	125
Gambar 4.17 Perbaikan dari Ahli Materi.....	134
Gambar 4.18 Perbaikan dari Ahli Media.....	134
Gambar 4.19 Perbaikan dari Ahli Bahasa.....	135
Gambar 4.20 Saran Perbaikan dari Respon Guru	142
Gambar 4.21 Saran Perbaikan dari Respon Guru 2.....	142
Gambar 4.22 Saran Perbaikan dari Respon Guru 3.....	143
Gambar 4.23 Peningkatan pretest posttest.....	144

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A1 Observasi Kegiatan Pembelajaran.....	178
Lampiran A2 Wawancara Guru kelas IV SD	179
Lampiran A3 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran	181
Lampiran A4 Hasil Wawancara Guru Kelas IV SD	182
Lampiran B1 Tampilan Buku Digital Pada Komputer	184
Lampiran B1 Tampilan Buku Digital Pada HP.....	191
Lampiran B2 Link Buku Digital	200
Lampiran B3 Hasil Validasi Ahli Materi	201
Lampiran B4 Hasil Validasi Ahli Media	208
Lampiran B5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	215
Lampiran B6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	221
Lampiran B7 Lembar Kerja Peserta Didik	225
Lampiran B8 Soal Evaluasi Membaca Pemahaman	226
Lampiran C1 Daftar Hadir Peserta Didik	229
Lampiran C2 Angket Respon Peserta Didik	230
Lampiran C3 Angket Respon Guru	240
Lampiran C4 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik	256
Lampiran C5 Hasil Evaluasi Membaca Pemahaman Peserta Didik	266
Lampiran C6 Link Pengumpulan Tugas Melalui Padlet.....	271
Lampiran C7 Pengumpulan Tugas Lkpd Melalui Padlet.....	272
Lampiran C8 Pengumpulan Evaluasi Membaca Pemahaman Melalui Padlet.....	273
Lampiran C9 Pengumpulan Vlog Cerita Legenda Melalui Padlet.....	274
Lampiran D1 Dokumentasi Pembelajaran dengan Buku Digital	276
Lampiran D2 Dokumentasi Pengisian Soal Evaluasi Membaca Pemahaman..	278
Lampiran D3 Dokumentasi Pengisian Angket Respon Siswa	279
Lampiran D4 Dokumentasi Pengisian Angket Respon Guru	280

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rochman. (2022). *PENGENALAN DASAR MICROSOFT OFFICE DAN JARINGAN*. 1(2), 244–248.
- Afni, N., Sari, D., Syamsuri, A. S., & Arif, T. A. (2020). *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4 . 0 International License Pengaruh Metode Preview , Question , Read , Reflect , Recite and Review (PQ4R) terhadap Membaca Pemahaman Siswa Kelas V S. 1*.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ahmadi, F., Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan media edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (Mic) sebagai penguatan pendidikan karakter siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127–136.
- Aisyah, S., Quthny, A. Y. A., & Susetya, H. H. H. (2022). Proses Perancangan Pengembangan Media Storyboard Terhadap Pembelajaran Menggali Informasi Buku Fiksi Dan Non Fiksi Pada Bahasa. *Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 04(02), 122–134.
- Apriyani, D. D., Sirait, E. D., & Ramdhan, V. (2023). *PENGEMBANGAN E-BOOK DENGAN APLIKASI FLIPBOOK*. 386–390.
- Apsari. (2022). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 12(Welton 2015), 1108–1116.
- Ari Ambarwati. (2019). *KEBERAGAMAN PANGAN POKOK UNTUK Mendukung Gerakan Literasi Di SMA-SMK*. 3, 65–74.
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Ayu, A., Aisha, N., Hendriani, A., & Heryanto, D. (2019). *PENERAPAN STRATEGI PQ4R DALAM MENINGKATKAN*. 4(I), 329–339.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Damayanti, N. (2020). *PENGARUH METODE PQ4R TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA (STUDI LITERATUR)* Nia Damayanti Email : nia88damayanti@gmail.com Universitas Indraprasasta Jakarta. 1(2), 186–192.
- Danaei, D., Jamali, H. R., Mansourian, Y., & Rastegarpour, H. (2020). Comparing reading comprehension between children reading augmented reality and print storybooks. *Computers and Education*, 153(March), 103900.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103900>
- Dewi, D. M., Saingan, A. F., & Fahmi, Y. (2022). *Kontribusi Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Rata-Rata Lama Sekolah di Pulau Jawa manusia . Melalui pendidikan , masyarakat dapat menambah pengetahuan dan Berdasarkan hasil Survei Kemampuan Pelajar yang dirilis Programme for International Studen*. 20, 24–36.
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHICS PADA MATA PELAJARAN IPA DI SDN PANDANREJO 1 KABUPATEN*. 6(2), 97–102.
<https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>

- Farhrohman. (2017). *412-Article Text-1154-1-10-20180219*. 23–34.
- Fitriani, L., & Nurjamaludin, M. (2020). Efektivitas Model Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Fiksi. *Bale Aksara*, *1*(1), 31–42. <https://doi.org/10.31980/ba.v1i1.737>
- Fitriani, N., Susanti, E., Negeri, I., Hidayatullah, S., Ir, J., & No, H. J. (2021). *PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI EDITOR VIDEO VN DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR SISWA KELAS XI SMA PM AT-TAQWA*. 584–591.
- Fitriani, U. F., Abdul MuktaDir, & Bambang Parmadie. (2022). Pengembangan Video Animasi Iklan Berbasis Motion Graphic untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas)*, *1*(2), 235–245. <https://doi.org/10.33369/kapedas.v1i2.21662>
- Fitriasari, P. (2021). *Pelatihan Pembuatan Buku Elektronik (E-Book) dengan Aplikasi Flipbook Bagi Guru Sekolah Menengah*. *2*(2), 11–20.
- Fuada, S. (2021). *Pelatihan pembuatan modul interaktif menggunakan aplikasi Liveworksheet bagi guru di SDN Wiwitan Bandung*. *6*(11), 2010–2021.
- Hanan, W. (2023). *Pengembangan buku digital untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi langkah inovatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa siswa*. 1–8.
- Hardiyanti, D. A., Fakhriyah, F., & Fathurohman, I. (2019). Pengembangan Media Komik Strip Berbasis Keunggulan Lokal Pada Materi Gaya dan Cerita Fiksi di Kelas IV Muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam. *In Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019*, *1*(1), 397–407. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/3279>
- Harfi, Z., Azizah, N., & Khairat, A. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Forward And Backward Chaining untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, *8*(4), 1503. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.1014>
- Hasanudin, C. (n.d.). *Priyantoko & Cahyo Hasanudin Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring) Digitalisasi Bahan Ajar Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan 5C Siswa di Era Society 5.0 Priyantoko 1*. *0*(2019), 356–365.
- Haslinda, F., Maghfiroh, N., & Fadillah, S. R. (2022). *Buku Digital Sebagai Media Pengembangan Literasi*. 576–584.
- Ihmeideh, F. M. (2014). The effect of electronic books on enhancing emergent literacy skills of pre-school children. *Computers and Education*, *79*, 40–48. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.07.008>
- Indra, W., & Fitria, Y. (2021). *Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar*. *9*(1), 59–66. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i1.8654>
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(1), 81.
- Krueger, R. F., & Kling, K. C. (2004). Self-report. *Encyclopedia of Psychology*, *Vol. 7.*, 220–224. <https://doi.org/10.1037/10522-098>
- Kumala, F. N. (2016). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *In Journal of Chemical*

Information and Modeling (Vol. 8, Issue 9).

- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Lauricella, A. R., Barr, R., & Calvert, S. L. (2014). Parent-child interactions during traditional and computer storybook reading for children's comprehension: Implications for electronic storybook design. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 2(1), 17–25. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2014.07.001>
- Lestari, N. D., Syahidah, N. L., & Kartikasari, A. D. (2020). Inovasi Multimedia Animasi Untuk Meningkatkan. *Jurnal Pasopati : Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi Pengembangan Teknologi*, 2(3), 190–197. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati/article/view/7810>
- Liyawindari, A. E., Sukartiningsih, W., & Suparti, S. (2023). Pengembangan Media E-Book Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 500. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.7714>
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong 2. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 243–252. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Maya, J., Nala Damayanti, M., Kristen Petra, U., Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Seni dan Desain, F. (2013). Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Asal-Usul Danau Toba Untuk Anak-Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 12. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/559>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Natul, J. N., Sandi, B., & Gani3, R. A. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 7894–7901.
- Noviyanti, D., Karim, A. A., Nurfadilah, A., & ... (2020). Meningkatkan Daya Pemahaman Melalui Media Cerita Pendek Siswa Kelas Viii Smp Alam Karawang. *Proceedings ...*, September. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Proceedings/article/view/4096>
- Nurhayati, A., & Uny, F. B. S. (2004). Unsur-Unsur Dalam Cerita Fiksi. *Unsur-Unsur Dalam Cerita Fiksi*, 1–7.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Octamela, K. S., Suweken, G., & Ardana, I. M. (2019). Pemahaman Matematis Siswa dengan Menggunakan Buku Elektronik Interaktif Berbantuan Geogebra. 3(2), 305–315.
- Pohan, A. A., Abidin, Y., Sastromiharjo, A., & Indonesia, U. P. (2019). *MODEL*

PEMBELAJARAN RADEC. 496.

- Putra, A. D. (2021). *Rancang bangun perpustakaan buku digital (e-book) berbasis web*. 02(02), 58–70. <https://doi.org/10.24042/el-pustaka.v2i2.10175>
- Putri, A. N., Studi, P., Profesi, P., Pendidikan, G., Dasar, S., Negeri, U., Damayanti, M. I., Studi, P., Profesi, P., Pendidikan, G., Dasar, S., & Negeri, U. (2023). *PENINGKATAN EFEKTIVITAS PENGGUNAAN AUDIO DALAM KETERAMPILAN*. 1(1), 132–137.
- Rafida, N. R., & Pasani, C. F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Pinterest Pada Materi Pemanasan Global Untuk Kelas VII SMP The Development of E-Learning Media Using Pinterest on Global Warming Topic for Class VII*. 2(1), 9–21.
- Rafiuddin, R., Basri, M., & Azis, M. (2017). Urgensi Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Wilayah II Kecamatan Sanrobone Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan. *Prosiding TEP & PDs*, 2(3), 147–157.
- Rahmi, Y., & Marnola, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Compotion (Circ). *Jurnal Basicedu*, 4(3), 662–672. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.406>
- Richter, A., & Courage, M. L. (2017). Comparing electronic and paper storybooks for preschoolers: Attention, engagement, and recall. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 48, 92–102. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2017.01.002>
- Riyana, R. S. dan C. (2012). Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. [https://Books.Google.Co.Id/Books?Hl=id&lr=&id=-YqHAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=\(Rudi+Susilana+%26+Cepi+Riyana,+2008\)&ots=EkVmUyosI2&sig=cQQLl82eaGcJdoXv2w942LLBiuM&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false,Kolisch+1996](https://Books.Google.Co.Id/Books?Hl=id&lr=&id=-YqHAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=(Rudi+Susilana+%26+Cepi+Riyana,+2008)&ots=EkVmUyosI2&sig=cQQLl82eaGcJdoXv2w942LLBiuM&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false,Kolisch+1996), 49–56.
- Sa'adah, I., Prmono, S. E., & Suharso, R. (2017). Pengembangan Media Video Motion Graphic Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Untuk SMA. *Indonesian Journal of History Education*, 5(1), 25–31.
- Sabtaningrum, F. E., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020). *E-book Tematik Terpadu Berbasis Multikultural Dalam Kegiatan SFH (School from Home)*. 4(2), 153–162.
- Sofiarani, D. (2016). *PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI CERITA FABEL DAERAH SETEMPAT DENGAN MENGGUNAKAN METODE REAP READ ENCODE ANNOTATE PONDER PADA SISWA KELAS VII*. 18–35.
- Solihatini, I. T., Abidin, Y., & Aljamaliah, S. N. M. (2021). *Diksa : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pengembangan Media Video Motion Graphic dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Masa Pandemi Covid 19*. 7(2), 80–89.
- Supriyadi, S. (2018). Penerapan Metode Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Berbicara Dengan Bahasa Inggris. *Jurnal Litbang: Media Informasi*

- Penelitian, Pengembangan Dan IPTEK*, 14(2), 131–138.
<https://doi.org/10.33658/jl.v14i2.115>
- Susilawati, T. R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK BERBASIS BLENDED LEARNING TEMATIK TERPADU DI KELAS IV SEKOLAH Abstrak Pendahuluan Kemajuan teknologi menyebabkan perubahan paradigma pada dunia pendidikan , dimana dampak pada pembelajaran . P. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 378–387.
<http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2285>
- Syawaludin, M. (2019). *Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas PGRI Palembang 12 Januari 2019*. 499–508.
- Takacs, Z. K., & Bus, A. G. (2016). Benefits of motion in animated storybooks for children’s visual attention and story comprehension. An eye-tracking study. *Frontiers in Psychology*, 7(OCT), 1–12.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01591>
- Takacs, Z. K., Swart, E. K., & Bus, A. G. (2015). Benefits and Pitfalls of Multimedia and Interactive Features in Technology-Enhanced Storybooks: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 85(4), 698–739.
<https://doi.org/10.3102/0034654314566989>
- Tobar-Muñoz, H., Baldiris, S., & Fabregat, R. (2017). Augmented Reality Game-Based Learning: Enriching Students’ Experience During Reading Comprehension Activities. *Journal of Educational Computing Research*, 55(7), 901–936. <https://doi.org/10.1177/0735633116689789>
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD*. 2(1), 102–118.
- Yayi, F. P., & Yuliana, A. (2019). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin*. 04(September), 1–10.
- Zhou, N., & Yadav, A. (2017). Effects of multimedia story reading and questioning on preschoolers’ vocabulary learning, story comprehension and reading engagement. *Educational Technology Research and Development*, 65(6), 1523–1545. <https://doi.org/10.1007/s11423-017-9533-2>
- Zipke, M. (2017). Preschoolers explore interactive storybook apps: The effect on word recognition and story comprehension. *Education and Information Technologies*, 22(4), 1695–1712. <https://doi.org/10.1007/s10639-016-9513-x>
- Zulaikha, D. (Universitas T. P., & Maridjo, A. H. (2014). Korelasi kemampuan membaca pemahaman dengan menulis karangan narasi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*

