

200/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/25/Agustus/2022

**RANCANG BANGUN MEDIA *STORY-BOOK* BERBASIS DIGITAL
MATERI PECAHAN KELAS 3 SD**

(Penelitian *Design and Development* pada Siswa Kelas 3 SDN Cibodas II)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

RIJAL MAULANA RAMDAN

1807454

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS DAERAH CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

RIJAL MAULANA RAMDAN
RANCANG BANGUN MEDIA *STORY-BOOK* BERBASIS DIGITAL
MATERI PECAHAN KELAS 3 SD

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dra. Hj. Rd. Deti Rostika, M. Pd

NIP. 196104171986032001

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD Kampus UPI Cibiru



Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd

NIP. 197001172008122001

**RANCANG BANGUN MEDIA *STORY-BOOK* BERBASIS DIGITAL
MATERI PECAHAN KELAS 3 SD**

SKRIPSI

**Oleh
Rijal Maulana Ramdan**

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pada Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Rijal Maulana Ramdan
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

RANCANG BANGUN MEDIA *STORY-BOOK* BERBASIS DIGITAL

MATERI PECAHAN KELAS 3 SD

(Penelitian *Design and Development* pada Peserta Didik Kelas 3 Cibodas II)

Rijal Maulana Ramdan

NIM 1807454

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi dalam berbagai bidang, khususnya dalam bidang Pendidikan. Karena kurangnya penggunaan media digital dalam penyampaian materi salah satunya menggunakan media *Story-book* digital dalam pembelajaran Matematika materi Pecahan di kelas III SD, dengan menggunakan media dapat memberikan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran karena disajikan tampilan yang lebih menarik. Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang media *Story-book* digital materi Pecahan, serta mengetahui hasil dari kelayakan media melalui para ahli, pengguna guru dan peserta didik kelas III SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode D&D dengan prosedur penelitian ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat penilaian validasi dari berbagai ahli, diantaranya ahli materi Matematika, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi yang didapat dari ahli materi Matematika 85,4% dengan interpretasi “Sangat Layak”, hasil validasi ahli media yaitu 100% dengan interpretasi “Sangat Layak”, dan hasil validasi ahli bahasa yaitu 94,4% dengan interpretasi “Sangat Layak”. Selain validasi para ahli, selain itu respon pengguna juga memberikan penilaian, pengguna dalam menguji cobakan media diantaranya guru dan peserta didik. Hasil penilaian pengguna guru yaitu 88,1 dengan interpretasi “Sangat layak” dan hasil penilaian pengguna peserta didik yaitu 99,3 dengan interpretasi “Sangat Layak”. Dapat disimpulkan bahwa media *Story-book* digital ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi Pecahan di kelas III SD.

Kata Kunci: Penelitian D&D, Prosedur ADDIE, Media *Story-book* Digital, Materi Pecahan.

DESIGN AND BUILD A DIGITAL-BASED STORY-BOOK MEDIA FOR FRACTIONAL MATERIAL IN GRADE 3 ELEMENTARY SCHOOL

(Design and Development Research in Class 3 Cibodas II Students)

Rijal Maulana Ramdan

NIM 1807454

ABSTRACT

This research is backgrounded by technological developments in various fields, especially in the field of education. Due to the lack of use of digital media in the delivery of material, one of which is using digital Story-book media in learning Mathematics fractional material in grade III elementary schools, using media can provide interest and motivation for students in learning because it is presented with a more attractive appearance. The purpose of this study is to design a digital Story-book media for Fractional material, as well as to find out the results of the feasibility of the media through experts, teachers and students of grade III elementary school. The method used in this study is the D&D method with the ADDIE research procedure. Based on the results of the study, there was a validation assessment from various experts, including mathematics material experts, media experts, and linguists. The validation results obtained from mathematics material experts are 85.4% with the interpretation of "Very Feasible", the validation results of media experts are 100% with the interpretation of "Very Feasible", and the validation results of linguists are 94.4% with the interpretation of "Very Feasible". In addition to the validation of experts, in addition to that, user responses also provide assessments, users in testing media including teachers and students. The assessment results of teacher users are 88.1 with the interpretation of "Very feasible" and the results of the assessment of student users are 99.3 with the interpretation of "Very Feasible". It can be concluded that this digital Story-book media is very suitable for use in mathematics learning, especially in Fractional material in grade III elementary school.

Keywords: D&D Research, ADDIE Procedures, Digital Story-book Media, Fractional Materials.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian media pembelajaran	8
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran	9
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.2 Digital Story-Book	14
2.2.1 Definisi Digital <i>Story-Book</i>	14
2.2.2 Fungsi Digital <i>Story-Book</i>	15
2.3 Pembelajaran Matematika di SD	16
2.4 Konsep Pecahan	17
2.5 Karakteristik Peserta didik	18
2.6 Respon	20
2.7 Penelitian Revelan	20
2.8 Kerangka Berfikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Metode dan Desain Penelitian	23
3.2 Subjek penelitian	23
3.3 Instrument penelitian	24
3.4 Teknik pengumpulan Data	27
3.5 Teknik Analisis Data	29
3.6 Prosedur Penelitian	27
BAB IV TEMUAN DAN HASIL	31
4.1 Temuan Penelitian	31
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	31
4.1.2 Perancangan (<i>Design</i>)	33
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	45
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	65
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	69
4.2 Pembahasan	69
4.2.1 Rancangan Media <i>Story-book</i> Digital Materi Pecahan	69
4.2.2 Kelayakan Media <i>Story-Book</i> Digital Materi Pecahan	71

4.2.3 Respon pengguna	72
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	74
5.1 Simpulan	74
5.2 Implikasi	75
5.3 Rekomendasi.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN	81
RIWAYAT HIDUP	197

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh <i>Story-book</i> Digital	15
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	22
Gambar 3. 1 Kerangka ADDIE (Rusdi, 2019).....	28
Gambar 4. 1 <i>Layout Cover</i> Depan.....	37
Gambar 4. 2 <i>Layout</i> Judul	37
Gambar 4. 3 <i>Layout</i> Identitas	38
Gambar 4. 4 <i>Layout</i> Kata Pengantar	38
Gambar 4. 5 <i>Layout</i> Daftar Isi	38
Gambar 4. 6 <i>Layout</i> KI, KD dan Tujuan Pembelajaran.....	39
Gambar 4. 7 <i>Layout</i> Cerita Halaman 1.....	39
Gambar 4. 8 <i>Layout</i> Cerita Halaman 2.....	39
Gambar 4. 9 <i>Layout</i> Cerita Halaman 3.....	40
Gambar 4. 10 <i>Layout</i> Cerita Halaman 4.....	40
Gambar 4. 11 <i>Layout</i> Cerita Halaman 5.....	40
Gambar 4. 12 <i>Layout</i> Cerita Halaman 6.....	41
Gambar 4. 13 <i>Layout</i> Cerita Halaman 7.....	41
Gambar 4. 14 <i>Layout</i> Cerita Halaman 8.....	41
Gambar 4. 15 <i>Layout</i> Cerita Halaman 9.....	42
Gambar 4. 16 <i>Layout</i> Cerita Halaman 10.....	42
Gambar 4. 17 <i>Layout</i> Cerita Halaman 11.....	42
Gambar 4. 18 <i>Layout</i> Cerita Halaman 12.....	43
Gambar 4. 19 <i>Layout</i> Cerita Halaman 13.....	43
Gambar 4. 20 <i>Layout</i> Cerita Halaman 14.....	43
Gambar 4. 21 <i>Layout</i> Cerita Halaman 15.....	44
Gambar 4. 22 <i>Layout</i> Cerita Halaman 16.....	44
Gambar 4. 23 <i>Layout</i> Profil Penulis.....	44
Gambar 4. 24 <i>Layout Cover</i> Belakang.....	45
Gambar 4. 25 Fitur Pemilihan Warna	47
Gambar 4. 26 Pemilihan Gambar.....	48
Gambar 4. 27 Pembuatan Tokoh Melalui CorelDraw	48
Gambar 4. 28 Pemilihan <i>Font</i>	49
Gambar 4. 29 Pemilihan <i>Font</i> Teks	49
Gambar 4. 30 Penambahan halaman	49
Gambar 4. 31 Fitur Pengunduhan <i>File</i> PDF pada Canva.....	50
Gambar 4. 32 Tampilan Aplikasi Flip PDF Professional	52
Gambar 4. 33 Tampilan Pemilihan HTML 5	52
Gambar 4. 34 Tampilan <i>Import File</i> PDF	52
Gambar 4. 35 Tampilan Flip PDF.....	53
Gambar 4. 36 Tampilan Penambahan Audio	53
Gambar 4. 37 <i>Preview</i> Buku	54
Gambar 4. 38 Tampilan Penyimpanan File Flip PDF.....	54
Gambar 4. 39 Tampilan Web AppGeyser.....	55

Gambar 4. 40 Tampilan Pembuatan Aplikasi	55
Gambar 4. 41 Tampilan Pemberian Nama Aplikasi	55
Gambar 4. 42 Tampilan Pemberian <i>Icon</i> Aplikasi.....	56
Gambar 4. 43 Tampilan <i>Download</i>	56
Gambar 4. 44 Tampilan <i>Link</i> untuk Pengunduhan Aplikasi Buku Digital	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	24
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	25
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	25
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Pengguna Guru.....	26
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Respon Pengguna Peserta Didik	26
Tabel 3. 6 Kriteria Interpretasi Skor	30
Tabel 4. 1 Analisis Kompetensi Dasar, Materi, dan Media	33
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar	35
Tabel 4.3 Garis Besar Program Media	36
Tabel 4.4 Identitas Validator	57
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi	58
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	59
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Media.....	60
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi	61
Tabel 4.9 Revisi Produk Berdasarkan Masukan Ahli Materi	62
Tabel 4.10 Revisi Produk Berdasarkan Ahli Media.....	63
Tabel 4.11 Revisi Produk Berdasarkan Ahli Bahasa	63
Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Pengguna Guru	66
Tabel 4.13 Akumulasi Hasil Angket Respon Pengguna Peserta Didik	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	82
Lampiran 2 Surat Balikan Sekolah	83
Lampiran 3 Surat Keputusan Pembimbing	84
Lampiran 4 Instrumen <i>Judgment</i>	85
Lampiran 5 Instrumen Respon Pengguna	112
Lampiran 6 Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i>	122
Lampiran 7 Lembar Persetujuan <i>Expert Judgemen</i>	125
Lampiran 8 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	128
Lampiran 9 Instrumen Validasi Ahli Media	134
Lampiran 10 Instrumen Validasi Ahli Bahasa	141
Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	147
Lampiran 12 Hasil LKPD	162
Lampiran 13 Hasil Evaluasi.....	164
Lampiran 14 Tangkap Layar Media Pembelajaran Aplikasi Indahnya Berbagi..	167
Lampiran 15 Revisi Media.....	172
Lampiran 16 Angket Respon dan Hasil Wawancara Pengguna Guru.....	175
Lampiran 17 Angket Respon dan Hasil Wawancara Pengguna Peserta Didik	179
Lampiran 18 Buku Bimbingan Skripsi.....	189
Lampiran 19 <i>Form</i> Perbaikan Skripsi	191
Lampiran 20 <i>QR Code</i> Aplikasi Media Indahnya Berbagi.....	192
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian	193

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Afandi, M. (2014). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 1(1), 1-19.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Ahmad, M. (2016). Aktivitas Aktif Siswa dalam Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Education and Development*, 2(5), 45-45.
- Apriatin, F., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN Gugus 04 Kecamatan Pujut. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(2), 77-84.
- Arigiyati, T. A., Kuncoro, K. S., & Kusumaningrum, B. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone bagi Guru SD Muhammadiyah Girikerto. *Kanigara*, 1(2), 140-149. DOI: <https://doi.org/10.36456/kanigara.v1i2.4022>
- Arrum, A. H., & Fuada, S. (2021). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR). *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 502-510. DOI: <https://doi.org/10.35568/abdimas.v4i1.1181>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Astriani, Siska Ana. (2018). *Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Fakultas Agama Islam. Universitas Nurul Jadid. Probolinggo.
- Azizah, L., Ispiyana, N., & Nuryah, S. (2020). Strategi Orang Tua Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Anak Pada Masa Pandemi Covid-19. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 4(2), 245-256.
- Bafadal, I. (2012). *Manajemen Peningkatan Mutu Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- BSNP. (2014). *Instrument Penilaian Tahap I dan Tahap II Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar*. Badan Standar Nasional Pendidikan. <https://bsnp-indonesia.org/category/evaluasi-buku>.
- Candrayani, R. R., & Rijal, M. R. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Tentang Operasi Perkalian Pecahan Melalui Metode Resitasi. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 3(2), 199.
- Dewi, A. K., & Surur, A. M. (2021). Pengembangan Media Komik Sebagai Media Belajar Matematika Materi Pecahan Untuk Siswa SD Pada Masa Pembelajaran Daring Di Desa Rejowinangun. *Jurnal Literasi Digital*, 1(3), 174-179.
- Dewi, N, C, S., Karlimah, S. N. (2014). Penerapan Pembelajaran Berbasis Concept - Rich Instruction terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan pada Siswa SD. *Pedadidaktika*, 1(2), 86-95.
- Efendi, A., Fatimah, C., Parinata, D., & Ulfa, M. (2021). Pemahaman Gen Z Terhadap Sejarah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(2), 116-126.

- Fatmawati, I., Djamas, N., & Rahmadani, A. (2021). Pengaruh Pendampingan Ibu Pekerja Harian Lepas Terhadap Tingkat Stres Akademik Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 12-19.
- Farendra, M. F. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Literasi Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Skripsi*, 1(2), 1-12.
- Isrokatun, I., Hanifah, N., Maulana, M., & Suhaebar, I. (2020). *Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning*. UPI Sumedang Press.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kemendikbud. (2018). *Buku Siswa Kelas III: Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56 Tahun 2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Diakses melalui link: https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220215_093900_Salinan%20Kepmendikbudristek%20No.56%20ttg%20Pedoman%20Penerapan%20Kurikulum.pdf.
- Kholifah, W. T. (2020). Upaya guru mengembangkan karakter peserta didik sekolah dasar melalui pendidikan ramah anak. *Jurnal pendidikan dan konseling*, 2(1), 115-120.
- Krisnawan, Hilarius A. 2017. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Anti Korupsi Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II B SD Negeri Dayuharjo Tahun Pelajaran 2016-2017, *Skripsi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta*.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada media.
- Lynch, Gary. 2014. Issabella-Main, tersedia pada <http://www.digitalbookworld.com/2014/some-differences-between-ebooksenhanced-ebooks-and-apps/isabella-main/>, diakses pada tanggal 31 Oktober 2015 Pukul 22.06 (GMT +7).
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33-43.
- Malikha, Z., & Amir, M. F. (2018). Analisis miskonsepsi siswa kelas vb min buduran sidoarjo pada materi pecahan ditinjau dari kemampuan matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(2), 75-81.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Maulana, I., & Prasetya, A. R. (2015). Prospek dan Pemberdayaan Cerita Rakyat Nusantara Melalui Digital Story Book Sebagai Entitas Inovatif Dari Pelaku Industri Kreatif Indonesia. *Dipresentasikan pada Paramadina*

- Research Day: Masa Depan Manusia Indonesia (Prospek dan Pemberdayaan)*, 25.
- Muri'ah, S., Wardan, K. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Batu: Literasi Nusantara.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurjanah, E., & Hakim, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo Pada Siswa Kelas VI MI Darun Najah 1 Jatirejo Mojokerto. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 69. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2201>
- Pakpahan, A. F., dkk. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pebrianti A.P. (2018). Penerapan Cooperative Learning Tipe Think-Pair-Share untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Penjumlahan Pecahan Berpenyebut Beda. *Pedadidaktika*, 5(1), 23-31. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Diakses melalui link: https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/06/Permendikbud_Tahun2016_Nomor022_Lampiran.pdf.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018. Diakses melalui link: <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nomor%2037%20Tahun%202018.pdf>.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128-137.
- Rahmadhon, R., Mukminin, A., & Muazza, M. (2021). Kompetensi Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi dan Komunikasi Pada Masa Pandemi Covi-19 Di Mis Darussalam Kec. Jelutung Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 375-388. DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.555>.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267-275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Rauan, C. M. C., Kindangen, P., & Pondaag, J. J. (2019). Analisis efisiensi tata letak (layout) fasilitas produksi PT Tropica Cocoprima Lelema. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 7(4).
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research*. Lawrence USA: Erlbaum Associates.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.
- Rostika, D., Windayana, H., Priatna, D., & Kartika, E. (2016). Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sekolah Dasar dengan

- Penggunaan Media Cerita Bergambar Dibandingkan Media Dialog Narasi. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 7(1).
- Rozie, F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 99.
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Safitri, D., & Hartati, T. (2016). Kelayakan aspek media dan bahasa dalam pengembangan buku ajar dan multimedia interaktif biologi sel. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 3(2), 9-14.
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968-1977.
- Sheu Hsiu-Chih. 2008. The Value of English Picture Story Books. Oxford University Press. Versi web.
- Sidabutar, R. (2018). Hasil Belajar Matematika Siswa Ditinjau dari Kebiasaan Belajar dan Lingkungan Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 19(2): 98–108. DOI: <https://doi.org/10.52850/jpn.v19i2.913>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. H. M. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supriyono, S. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Suryani, N., et al. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV wacana prima.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2016). Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. *Jurnal Bina Gogik*, 3(1), 35–42.
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diakses melalui link: <http://simkeu.kemdikbud.go.id/index.php/peraturan/1/8-uu-undang-undang/12-uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>.
- Wicaksono, L. (2016). Bahasa dalam komunikasi pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 1(2).

- Widaningsih, I., Nur'aeni, E., & Pranata, O. H. (2015). Penggunaan Metode K'jart untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 141-147.
- Windayana, H., Priatna, D., Rostika, D., & Kartika, E. (2016). Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sekolah Dasar dengan Penggunaan Media Cerita Bergambar Dibandingkan Media Dialog Narasi. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 7(1).
- Wulandari, S. K., & Alamin, R. Y. (2020). Perancangan Buku Cerita Digital Interaktif Punakawan sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter untuk Anak SD Usia 7-11 Tahun. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(2), F321-F326.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Kependidikan*. 7(1), 17-23. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jtjik/article/view/2100/0>.
- Zulvira, R., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846-1851