

Attadib: Journal of Elementary Education

Vol. 6, No. 2, Desember 2022, hlm. 382 – 392

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU DONGENG DIGITAL UNTUK
KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS III DI SDN CILENGGANG 02**

Nadia Arta Dewi^{1*}, Ujang Jamaludin², M. Taufik³, Rina Yuliana⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten

¹artanadia@gmail.com, ²ujangjamaludin@untirta.ac.id, ³taufikmalalak@gmail.com,

⁴rinayuliana@untirta.ac.id

Received: 11, 2022. Accepted: 12, 2022. Published: 12, 2022

Abstract

This study discusses the development of digital tales book media for scrutinize skills of third grade elementary school students. This study aims to produce a digital tales book media product that contains fairy tales in Indonesian lessons. This media was created to help support learning for teachers and students. This research was conducted using the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model which consists of five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. It can be concluded that the feasibility of a digital fairy tale book product for listening skills is obtained from the results of an assessment by experts, namely media experts, material experts, and linguists. The results of the assessment of media experts were 89%, material experts 97%, and linguists 95.6%. So it can be concluded that the results of the assessment given by the experts obtained the "very eligible" category and student responses obtained an average of 94.4%. The results obtained from student responses get the "very good" category.

Keywords: learning media ; digital books; fairy tales; bahasa Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media berupa buku dongeng digital untuk keterampilan menyimak siswa kelas III SD. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media buku dongeng digital yang berisi cerita dongeng pada pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini dibuat untuk membantu menunjang pembelajaran bagi guru maupun siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yaitu yang terdiri dari lima tahapan yaitu: Analisis (Analysis), Desain/Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi/Eksekusi (Implementation), Evaluasi (Evaluation). Dapat disimpulkan bahwa Kelayakan produk buku dongeng digital untuk keterampilan menyimak diperoleh dari hasil penilaian oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Diperoleh hasil penilaian ahli media yaitu 89%, ahli materi 97%, dan ahli bahasa 95,6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian yang diberikan para ahli memperoleh kategori “Sangat Layak” dan respon siswa memperoleh rata-rata sejumlah 94,4%. Perolehan hasil respon siswa mendapatkan kategori “Sangat Baik”.

Kata kunci: media pembelajaran; buku digital; dongeng; bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini teknologi telah jauh mengalami perkembangan secara pesat sehingga berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi saat ini, dunia pendidikan dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Melalui teknologi, informasi menjadi lebih mudah untuk didapatkan dan lebih cepat disampaikan, sehingga teknologi mampu membantu keberhasilan pendidikan di Indonesia. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang kini sudah berkembang pesat turut mengajak masyarakat untuk menggunakan fasilitas yang dimiliki oleh teknologi.

Kini dalam dunia pendidikan telah banyak menggunakan perangkat teknologi, contohnya pada penggunaan media pembelajaran. Penggunaan teknologi melalui media dapat memberi warna baru dan memberi kesan yang lebih seru saat proses pembelajaran. Bersandar kepada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 Tentang Standar Nasional Pendidikan menguraikan bahwa proses pembelajaran di sekolah perlu dilakukan secara interaktif, inspiratif, memberikan perasaan senang, dan memberikan motivasi terhadap siswa yang mana mengakibatkan siswa bisa berpartisipasi aktif pada aktivitas pembelajaran. Hanya saja, kali ini Pendidikan terkena dampak dari pandemi virus *Covid-19*, sehingga sistem pembelajaran dijalankan secara daring atau pembelajaran jarak jauh. Persoalan ini membuat proses pembelajaran sedikit sulit dilakukan. Terdapat banyak faktor kesulitan dalam pembelajaran jarak jauh, salah satunya karena tidak bisa menyampaikan materi secara langsung. Meski begitu, sekolah tetap harus menjalankan pembelajaran.

Dengan adanya pembelajaran jarak jauh, maka guru perlu memanfaatkan teknologi informasi dengan baik. Guru diharuskan berinovasi dengan model pembelajaran baru. Di samping hal tersebut, tenaga pendidik bisa memanfaatkan pembelajaran dengan menggunakan media. Adanya media pembelajaran bisa mempermudah peserta didik ketika melakukan pemahaman terhadap pelajaran yang sedang berlangsung. Media sendiri menjadi komponen dari sumber belajar yang mengandung materi pembelajaran dan dapat mendorong siswa untuk belajar Arsyad dalam Setiawan (2018: 1133). Media pembelajaran perlu dibuat secara inovatif dan bervariasi, faktor utama dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran salah satunya adalah media yang inovatif.

Di sekolah dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia termasuk mata pelajaran wajib. Pada pelajaran Bahasa Indonesia, siswa perlu menguasai beberapa aspek dalam

keterampilan berbahasa antara lain keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Adapun keterampilan yang penting pada kegiatan pembelajaran yaitu keterampilan menyimak. Dengan menyimak siswa dapat menerima segala informasi baik itu ilmu pengetahuan atau yang lainnya. Sayangnya menyimak masih dipandang sebelah mata, padahal menyimak merupakan proses paling penting dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SDN Cilenggang 02 pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran, terlebih media pembelajaran digital atau elektronik. Media yang biasa digunakan hanya terbatas pada media gambar cetak dan media yang diambil dari YouTube. Tenaga pendidik diharuskan membuat media pembelajaran yang beragam supaya peserta didik tidak merasa kebosanan saat belajar. Siswa dapat dengan mudah hilang konsentrasi jika tidak tertarik pada pembelajaran, oleh karena ini dibutuhkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Maka dapat diketahui bahwa permasalahan yang terdapat pada penelitian ini yaitu kurangnya penggunaan media digital atau media elektronik sehingga peneliti tertarik dalam membuat media buku dongeng digital.

Media buku digital akan berisi dongeng dengan judul “Dua Pengembara dan Sebuah Pohon”. Pembelajaran dongeng terdapat pada materi Bahasa Indonesia di kelas rendah. Dongeng dapat membantu mengembangkan kecerdasan anak, dongeng dapat mempermudah peserta didik dalam berfikir dan membentuk pemahaman terkait pesan yang terkandung di dalamnya. Dalam buku dongeng digital akan disertai gambar-gambar dan warna yang beragam agar siswa antusias saat menggunakannya. Sering kali saat pembelajaran dongeng, dongeng hanya berisi tulisan dan satu gambar sehingga kurang menarik dan siswa kurang dapat berimajinasi.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti tertarik mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Buku Dongeng Digital untuk Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III SDN Cilenggang 02”. Diharapkan dengan penelitian ini, pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng bisa dijadikan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan pengetahuan siswa.

Peranan media pembelajaran begitu penting dalam proses pembelajaran, sehingga guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang berbagai macam, dengan penggunaan media pembelajaran maka proses pembelajaran tidak terpaku hanya dengan

buku saja. Menurut Daryanto dalam Hamid (2020: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mencapai tujuan kegiatan pembelajaran dimana media dapat membangkitkan minat, perhatian serta perasaan siswa dalam belajar. Media pembelajaran digunakan sebagai pengantar pesan kepada siswa (dapat berupa manusia, benda, dan lingkungan sekitar). Adapun manfaat media pembelajaran menurut Hamalik dalam Nurseto (2011: 22) menyatakan bahwa secara psikologi dengan menggunakan media pembelajaran saat belajar dapat menumbuhkan ketertarikan siswa pada kegiatan belajar, siswa dapat menumuhkan keinginan serta minat baru, serta siswa lebih termotivasi saat kegiatan belajar berlangsung.

Selain itu, media yang akan peneliti buat berupa buku dongeng digital. Buku digital atau biasa disebut e-book merupakan jenis buku dalam bentuk digital. Tidak seperti buku pada umumnya yang berbentuk cetak, buku digital memiliki berbagai format dan buku digital dapat dipakai secara online maupun offline. Menurut Gardiner dalam Prasetya (2015: 61) menyatakan jika buku digital atau ebook sama seperti buku pada umumnya yang isinya terdapat gambar dan tulisan, hanya saja ebook diterbitkan dalam bentuk digital sehingga pembaca dapat menggunakannya melalui alat elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya.

Selanjutnya, media buku digital yang akan peneliti buat memuat isi dongeng. Menurut Priyono dalam Rosada (2016: 45) menyatakan bahwa dongeng merupakan cerita fantasi atau angan-angan yang memiliki manfaat, sehingga saat kita membaca dongeng maka cerita yang terkandung dapat kita ambil manfaatnya. Adapun menurut Orde dalam Nurhidayah (2020: 261) menyatakan bahwa dongeng dapat mengembangkan kecerdasan anak, dengan dongeng anak dapat mempelajari serta memahami konflik yang ada di dalam cerita sehingga hal tersebut memberikan kesan pada anak. Selain itu dengan dongeng maka kognitif anak akan berkembang.

Materi dongeng masuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Atmazaki dalam Khair (2018: 89) menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa negara dan memiliki tujuan agar siswa mampu berkomunikasi dengan efektif baik secara lisan maupun tulisan, bahasa Indonesia digunakan untuk meningkatkan kecerdasan, meningkatkan kemampuan berbahasa, dan memanfaatkan serta membanggakan karya sastra. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat pula keterampilan menyimak, dimana keterampilan menyimak sangat penting untuk siswa.

Menurut Solchan dalam Rahayu (2013: 2) berpendapat jika siswa dapat mengembangkan pengetahuan dengan cara menyimak. Kemampuan menyimak membantu siswa untuk memahami mata pelajaran di sekolah, sehingga wawasan yang akan didapatkan siswa akan lebih luas, selain itu siswa dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang dimilikinya.

Selain untuk keterampilan menyimak, buku dongeng digital dibuat sesuai dengan karakter siswa sd. Menurut Sudirman, 1990 (dalam Hanifah., dkk, 2020: 107) menyatakan bahwa karakteristik siswa merupakan keutuhan pola tingkah laku dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa karena dampak dari lingkungan sosialnya, sehingga hal tersebut sangat menentukan pola kegiatan dalam mencapai tujuan dan cita-citanya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode ini dilakukan untuk mengembangkan produk yang akan peneliti buat. Menurut Sukmadinata (2017: 164) menyatakan bahwa Penelitian dan Pengembangan merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, setelah itu produk akan diujikan.

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model ADDIE. Model ADDIE sendiri menurut Yong dalam Rayanto (2020: 29) merupakan model pengembangan yang didesain dinamis dan fleksibel. Pada model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain/Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Impelentasi/Eksekusi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

1. Analisis

Tahap analisis merupakan tahap kegiatan menganalisis kebutuhan untuk pengembangan produk. Mengalalisis syarat-syarat yang diperlukan saat pengembangan produk, serta menganalisis karakteristik siswa agar produk yang dikembangkan dapat sesuai. Pada tahap ini dilakukan analisis ketersediaan dan kebutuhan media lalu analisis kurikulum.

2. Desain

Pada tahap ini dilakukan perancangan konsep dan produk secara rinci. Perancangan ini dimulai dengan merancang desain media pembelajaran, mulai dari membuat story

board, kemudian membuat sketsa gambar, lalu gambar diberi warna dan dirapihkan dengan lineart, selanjutnya menyatukan gambar dengan tulisan yang memuat cerita dongeng.

3. Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan mengembangkan perangkat produk yang diperlukan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Pada tahap ini produk mulai dibuat dan disesuaikan dengan struktur model, selanjutnya perlu dibuat instrumen untuk menilai kinerja produk.

4. Implementasi

Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan mulai digunakan dalam pembelajaran secara nyata. Selain itu sebelum produk di implementasikan, produk terlebih dahulu diujikan melalui beberapa tahapan. Sebelum memulai penerapan penggunaan produk di kelas, dilakukan tahapan evaluasi awal untuk memberi umpan balik dan setelah penggunaan produk diberi evaluasi akhir.

5. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk.

Penelitian yang dilakukan mengambil tempat di SDN Cilenggang 02, tepatnya di Jl. Raya Serpong Kec. Serpong Kota Tangerang Selatan. Latar penelitian ini dilakukan dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas III sebanyak 27 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dapat didapatkan dari beragam cara dan sumber. Cara yang digunakan dalam teknik pengumpulan data diantaranya yaitu wawancara mendalam, observasi, dokumentasi, dan gabungan dari ketigannya (Sugiyono, 2019: 225). Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpul data melalui wawancara dan angket.

1. Wawancara

Wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2019: 140) wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara lengkap, melainkan hanya menggunakan pedoman yang berupa garis-garis besar permasalahan. Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara dengan responden yaitu guru kelas III.

2. Angket

Pengumpulan data melalui angket dengan mengembangkan lembar validasi ahli dan lembar respon siswa guna mengetahui kelayakan produk yang akan peneliti uji coba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan di kelas III SDN Cilenggang 02 Kota Tangerang Selatan. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

- a. Analisis Kebutuhan, Pada tahap analisis kebutuhan, untuk mengidentifikasi masalah yang ada di kelas III, penulis melakukan wawancara guna mendapat informasi lapangan. Wawancara dilakukan dengan guru kelas guna mencari tahu kesulitan atau masalah yang dimiliki oleh siswa kelas 3.
- b. Analisis Kurikulum, Pada tahap ini analisis kurikulum, SDN Cilenggang 02 menggunakan kurikulum 2013. Peneliti melakukan analisis kurikulum dengan mengidentifikasi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang terdapat pada pembelajaran Kelas 3 Tema 2 Sub tema 1.

2. Tahap Desain

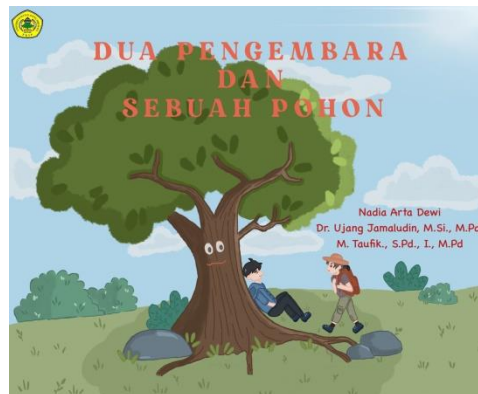
Pada tahap desain produk, peneliti membutuhkan beberapa tahapan untuk menyelesaikan media. Pada awal pembuatan media, peneliti memulai dengan mencari referensi dongeng yang terdapat pada Buku Siswa Kelas 3 Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan. Setelah mendapatkan referensi selanjutnya peneliti memikirkan konsep gambar yang akan dibuat, sehingga dapat dibuat story board.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti menggabungkan semua bahan dan menyelesaikan media sesuai dengan yang dibutuhkan. Kemudian media digambar dengan aplikasi Procreate. Berikut langkah-langkah pengembangan produk:

- a. Pembuatan gambar, pembuatan gambar diawali dengan membuat sketsa kasar menggunakan canvas ukuran 2500 x 2048 dengan technical pencil. Selanjutnya, dibuat lineart berupa garis-garis untuk merapihkan sketsa kasar yang telah dibuat sebelumnya. Selanjutnya coloring, coloring dilakukan setelah lineart telah selesai dimana pada tahap ini warna mulai dimasukkan ke dalam gambar.

Terakhir, menambahkan teks cerita dongeng pada gambar yang telah selesai diberi warna.



Gambar 1. Cover pada buku dongeng digital

- b. Validasi Ahli, Pada tahap ini dilakukan setelah peneliti menyelesaikan media yang telah di kembangkan. Validasi ahli dilakukan dengan enam validator. Terdapat tiga macam validasi yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini, implementasi penggunaan media dilakukan di SDN Cilenggang 02 pada siswa kelas 3. Uji coba media dilakukan untuk melihat respon siswa saat menggunakan media buku dongeng digital, serta untuk mengetahui kelayakan dari media yang digunakan. Analisis respon siswa dilakukan ketika penggunaan media telah selesai. Siswa diberi arahan untuk mengisi lembar respon siswa yang berisi beberapa pernyataan. Peneliti mengambil sampel dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang.

5. Tahap Evaluasi

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh melalui penilaian uji validasi oleh ahli dan uji respon siswa, maka media buku dongeng digital ini dapat dikatakan “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas 3 Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Sub Tema 1 Menyayangi Tumbuhan.

Pada pengembangan media buku dongeng digital dilakukan penilaian kelayakan media guna mengetahui apakah media layak digunakan untuk pembelajaran atau tidak. Pada tahap awal analisis, yaitu melakukan Analisis Kebutuhan dan Analisis Kurikulum kepada siswa kelas III SDN Cilenggang 02. Pada kegiatan analisis diperoleh data dari hasil

wawancara kepada guru kelas, wawancara berupa mencari tahu masalah atau kesulitan yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun tahap kedua yaitu dilakukan kegiatan Desain, pada tahap ini peneliti mempersiapkan rancanganyang akan digunakan untuk membuat media buku dongeng digital. Perancangan diawali dengan mencari referensi gambar yang didapatkan melalui *Pinterest*, referensi gambar dibutuhkan guna menyesuaikan media dengan cerita dongeng. Setelah referensi didapatkan, dilanjutkan dengan memikirkan konsep gambar sehingga dapat dibuat *story board*. Setelah konsep gambar sudah ada, maka *story board* akan dibuat dengan sketch kasar menggunakan aplikasi Procreate. *Story board* dibuat guna memudahkan untuk menyelesaikan gambar yang akan dibuat untuk media buku dongeng digital.

Selanjutnya tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan beberapa langkah pembuatan media, yaitu pembuatan sketch gambar, setelah sketch selesai maka dilengkapi dengan lineart, coloring, dan terakhir diberikan tesk bacaan cerita dongeng dengan menggunakan *Procreate*. Media dibuat disesuaikan dengan Tema yang terdapat pada buku siswa. Setelah media sudah selesai dikembangkan, maka akan dilakukan langkah selanjutnya yaitu validasi produk oleh ahli.

Tahap validasi pada media pembelajaran dilakukan kepada validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa. Selanjutnya validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Menurut Sugiyono dalam Nengsi (2017: 102) menjelaskan bahwa validasi produk dilakukan sebagai proses penilaian produk. Validasi produk dilakukan oleh beberapa pakar yang ahli dan berpengalaman dalam bidangnya. Sebelum mendapatkan nilai oleh para ahli, telah dilakukan revisi pada media. Setelah dilakukan validasi coba produk, diperoleh hasil validasi oleh ahli media yaitu 89%, hasil validasi oleh ahli materi yaitu 97%, dan hasil validasi oleh ahli bahasa yaitu 95,6% sehingga mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

Selanjutnya respon siswa terhadap buku dongeng digital. Pada tahap ini, dilakukan penilaian menggunakan angket respon siswa dengan jumlah responden sebanyak 27 siswa dari kelas III C. Terdapat 11 pertanyaan yang ada pada respon siswa. pertanyaan tersebut berisi mengenai tampilan media, isi media, beserta cerita dongeng pada media guna keterampilan meyimak siswa. setelah respon siswa di analisis, hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa respon siswa memperoleh rata-rata sejumlah 94,4%. Perolehan hasil

respon siswa mendapatkan kategori “Sangat Baik”, sehingga dapat dikatakan bahwa media “Sangat Layak” di uji coba kepada siswa kelas III. Saat penggunaan media, terlihat siswa memperhatikan media dengan seksama. Setelah media selesai di uji coba, kemudian dilakukan evaluasi/penguatan yang terdapat pada halaman akhir media guna melihat keterampilan siswa saat menyimak dongeng. Ketika dilakukan evaluasi seputar cerita dongeng yang terdapat pada media, siswa terlihat antusias dan bisa menjawab.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dijelaskan, dapat dipaparkan kesimpulan Kelayakan produk buku dongeng digital untuk keterampilan menyimak diperoleh dari hasil penilaian oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Diperoleh hasil penilaian ahli media yaitu 89%, ahli materi 97%, dan ahli bahasa 95,6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian yang diberikan para ahli memperoleh kategori “Sangat Layak”.

Selanjutnya berdasarkan hasil dari uji coba produk dengan menggunakan respon siswa. diperoleh hasil penilaian dengan kategori “Sangat Baik” yaitu memperoleh hasil 95,06%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media buku dongeng digital untuk keterampilan menyimak dapat diterima oleh siswa untuk pembelajaran Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Sub Tema 1 Menyayangi Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia Pembelajaran ke-2.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamid, Abi Mustofa. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Hanifah, Hani. dkk. (2020). Perilaku dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan* , 107-108.
- Jamaludin, U. Dkk. (2020). Analysis of Character Education Values in 4th Grade Student Thematic Books in the 2013 Curriculum. *Jurnal Pendidikan Al-Ishlah*, 1168.
- Khair, Ummar. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 85-90.

- Nengsi, Sri. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas VIII MTsN Koto Nang Gadang. *Jurnal STKIP Abdi Pendidikan Payakumbuh*, 102.
- Nurseto, Tejo. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 22.
- Nurhidayah, Imroatun & Wangid, Nur Muhammad. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Buku Dongeng Berbasis Sainsmatika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 261.
- Prasetya, Dwi Didik. (2015). Kesiapan Pembelajaran Berbasis buku Digital. *Jurnal Teknologi Elektro dan Kejuruan*, 60-61.
- Rahayu, Istihanan. (2013). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Menggunakan Media Audio Visual Kelas V SD. *Jurnal PGSD*, 2.
- Rayanto, Yudi Hari & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rosada, Danni Ulfa. (2016). Memperkuat Karakter Anak Melalui Dongeng Berbasis Media Visual. *Jurnal Care (Children Advisory Research and Education)*, 45-46.
- Setiawan, Adis Debi. dkk. (2018). Multimedia Interaktif Buku Digital 3D Pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1133-1134.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.