Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol: 1, No 4, 2024, Page: 1-12

Pengembangan Media Buku Cerita Digital Kupin Untuk Menstimulasi Perilaku Kerjasama Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Mega Serina*, Yasmin Faradiba, Niken Pratiwi
Universitas Negeri Jakarta

Abstrak: Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini guna meningkatkan produk media dari buku cerita berbentuk digital kupin yang menceritakan kisah anak dan perilaku kerjasama untuk anak berusia 5-6. Kajian pengembangan dilaksanakan dengan mengaplikasikan pendekatan R&D atau *Research and Development* yang di kombinasi dengan pendekatan pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementasi, and Evaluate).* Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan lembar pengamatan anak untuk melihat nilai kelayakan suatu produk. Diperoleh hasil valid dari pakar media sebesar 90% dan hasil dari pakar materi sejumlah 80,5% (tergolong kategori sangat layak). Temuan pengujian dari produk terhadap anak menggunakan one to one evaluation didapati nilai sebesar 97 % untuk di Jakarta Timur, dengan hasil yang diperoleh makan masuk ke dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, berdasarkan perolehan hasil yang mana dapat dipahami di simpulkan bahwa Media Buku Cerita Digital KUPIN Untuk Anak Usia 5-6 tahun dapat membantu untuk mengenalkan pada anak perilaku kerjasama dengan teman saat berada di sekolah.

Kata Kunci: Buku Cerita Digital KUPIN, Perilaku Kerjasama, Anak Usia Dini

DOI: https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.781
*Correspondence: Mega Serina
Email: megaserina12@gmail.com

Received: 11-07-2024
Accepted: 15-07-2024
Published: 27-07-2024

Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Abstract: *: This research aims to develop a Kupin digital storybook media product to introduce children to cooperative behavior for children aged 5-6. Development research was carried out using the R&D (Research and Development) method in combination with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate) development model. Data collection techniques use questionnaires and child observation sheets to see the validity value of a product. Obtained valid results from media experts of 90% and results from material experts of 80.5% (in the very appropriate category). The results of product trials with children using one to one evaluation found a score of 97% in East Jakarta, with the results obtained being in the very good category. Based on the results obtained, it can be concluded that the KUPIN Digital Storybook Media for Children Aged 5-6 years can help introduce children to cooperative behavior with friends while at school.*

Keywords: *Digital Book KUPIN, Cooperative, Early Childhood*

Pendahuluan

Pendidikan pada anak usia dini adalah aset terpenting bagi anak, dan wajib di dapatkan selama anak masih di katakan sebagai anak usia dini, sebab semua itu merupakan gerbang awal anak dalam mendapatkan sebuah(Pradana et al., 2020) pendidikan yang mana selaras terhadap usianya. Pendidikan anak yang berusia dini memiliki cara berbeda

pada pembelajaran setiap tahapan usianya, dimana metode pembelajaran yang mereka peroleh membutuhkan cara unik juga kreatif, dimana model belajar yang diaplikasikan menyesuaikan tingkat dan tahapan usia sang anak sangatlah penting untuk menstimulasi dan mengembangkan diri anak secara optimal dan signifikan. Menurut Bredekamp dalam (Taminingsih & Cintasih, 2016) **a**nak-anak memiliki karakteristik yang berbeda, termasuk gaya belajar individu, minat, dan sejarah keluarga. Setiap anak mempunyai kekhasan yang ditentukan oleh karakter individu, minat, kemampuan, dan latar belakang budayanya, yang berbeda-beda antara satu anak dengan anak lainnya(Dini, 2021).

Aspek perkembangan anak usia dini mencakup nilai dan moral agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan seni kreativitas(Ngura et al., 2020). Artinya komponen perkembangan ini perlu distimulasi dengan baik, salah satu komponen yang harus distimulasi diantaranya yaitu mengembangkan kompetensi sosial dan emosional. Pada proses perkembangan kedua komponen, meliputi pembentukan sikap, sifat dan karakter dimulai sejak dini agar mampu beradaptasi dengan lingkungan nya. Dalam beradaptasi dengan lingkungan membutuhkan sebuah interaksi satu dan lain nya (Ngura et al., 2020). Erikson berpendapat bahwa proses perkembangan diatur oleh prinsip pematangan epigenetik, yang menyatakan bahwa tahapan perkembangan ditentukan oleh variabel genetik. Awalan "Epi" menunjukkan ketergantungan pada genetik, oleh karena itu perkembangan bergantung pada penyebab genetik (Rahnawulan, 2018).

Salah satunya interaksi sosial, bentuk interaksi sosial didasarkan pada beberapa bentuk kegiatan salah satunya ialah kerjasama (*cooperation*), dan kolaborasi seharusnya diajarkan sedari kecil pada diri anak. Menurut (Choirina, 2023) dalam Haryani menegaskan pentingnya menumbuhkan perilaku prososial pada anak sejak dini karena akan berdampak pada kemampuan mereka berinteraksi dan mengatur emosi dalam situasi sosial. Perilaku prososial perlu ditumbuhkan kepada anak-anak sejak usia dini, sebab apabila mereka memiliki perilaku prososial maka akan mudah diterima dimanapun. Anak akan mudah dalam beradaptasi dengan lingkungan baru sehingga mudah dalam mendapati teman yang baru, dalam perilaku prososial memiliki beberapa keterampilan salah satunya yaitu kerjasama(Okra & Novera, 2019).

Kerjasama merupakan sebuah proses dalam terlibat dalam aktivitas kolektif, seperti belajar atau melakukan aktivitas rekreasi bersama teman(Paramita et al., 2022). Sangat penting untuk menumbuhkan pentingnya kolaborasi sejak usia dini untuk mengembangkan bakat sosial yang kuat pada anak. Kerjasama mencakup berbagai prinsip sosial, termasuk akuntabilitas, pertimbangan terhadap sudut pandang yang berbeda, persatuan, dan kasih sayang (Haryani, Dimyanti, & Fauziah, 2023). Menurut Erikson ada beberapa tahapan yang sesuai dengan perkembangan kerjasama anak, tahapan yang selaras

terhadap tahapan perkembangan sosial anak tentang kerjasama pada anak usia 5-6 tahun dalam teori Erikson yaitu terdapat pada tahap ke tiga dan ke empat, tahap ke tiga yaitu *initiative vs guilt* (3-4 tahun) dan tahap ke empat yaitu *industri vs inferiority* (5-12 tahun)(Nugraheni et al., 2019).

Kerja sama merupakan salah satu kebutuhan untuk menumbuhkan kecerdasan sosial anak dimana nantinya menjadi bekal dalam menempuh sebuah kehidupan dan Pendidikan yang lebih tinggi kedepannya. Menurut John dalam (Perdiana, 2022) menyatakan bahwa melalui kemitraan ini, anak-anak akan berpartisipasi secara tidak langsung dalam pembicaraan yang bertujuan untuk menyelesaikan perselisihan kognitif, sehingga mendorong pengembangan kapasitas kognitif mereka dalam suasana kooperatif.

Menurut AUD Education Center dan UNY Research Institute, kerja sama mencakup membiasakan anak bersosialisasi dan menjalin persahabatan dengan teman sebayanya saat mengerjakan suatu tugas. Hal ini juga melibatkan pengajaran kepada anak-anak untuk menghargai pendapat dan keinginan orang lain, dan menekankan pentingnya bekerja sama dan membantu satu sama lain. Signifikan dan menyenangkan. Anak juga akan menambah sikap tanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun kelompoknya (Jatmika et al., 2019).

Pembelajaran kerjasama ini mengajarkan anak akan bertanggung jawab sebab anak merasa bahwa dirinya harus lebih baik dari sebelumnya (Novita, 2022). Kemampuan kerjasama pada anak sangat penting untuk sejak usia muda, anak-anak termotivasi oleh kolaborasi, terlibat dalam aktivitas seperti berbagi, membantu satu sama lain, berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya, memecahkan masalah dalam kelompok, dan memikul tanggung jawab. Jadi dapat di simpulkan bahwa kerjasama anak dapat dikembangkan sejak anak berusia dini, agar nantinya anak dapat beradaptasi, bergabung, dan berinteraksi antara satu sama lain(Shoffa et al., 2021).

Media pembelajaran mengacu pada alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi secara efektif kepada audiens yang dituju. Menurut Briggs dan Sanaky dalam (Widyastuti, et al., 2022), mereka mendefiniskan media pembelajaran mengacu pada teknologi atau metode yang secara efektif menyampaikan pesan pendidikan kepada siswa, merangsang proses belajar mereka di lingkungan sekolah. Menurut Gerlach and Ely dalam (Kustandi & Darmawan, 2020) menjelaskan bahwasannya media, dalam arti luas, mencakup individu, sumber daya, atau kejadian yang menumbuhkan lingkungan yang kondusif bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media dan proses pembelajaran bagi anak usia dini tidak dapat dipisahkan.

Media merupakan instrumen dan pengantar yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran (Rupnidah dan Suryana, 2022). Menurut Tadanao menjelaskan bahwa media

pembelajaran merupakan komponen yang sangat diperlukan dalam sistem pendidikan, tidak dapat dipisahkan dari proses belajar dan mengajar (Nurfadhillah & pendidikan guru sekolah dasar, 2021). Pendidikan sekarang sudah mengenalkan teknologi dalam pembelajarannya. Alat digital yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan adalah dengan menggunakan buku-buku digital yang berisi materi yang selaras, penggunaan buku digital teruji efektif mampu memudahkan dalam penerapan dan meningkatkan kualitas hidup anak dalam lingkungan belajar(Amanullah, 2020).

Buku digital adalah *platform* sangat nyaman juga praktis sebab dapat dengan mudah dibawa kemana pun dan dapat dibaca melalui perangkat yang sesuai. Buku digital adalah suatu penerbitan yang memanfaatkan teknologi komputer atau perangkat elektronik untuk menyajikan teks, grafik, dan suara(Rajagukguk et al., 2021). Buku digital atau *e-book* adalah media teknologi yang menggunakan komputer untuk menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, audio, dan multimedia lainnya secara ringkas dan dinamis yang dapat diakses oleh komputer atau media lain perangkat elektronik (Ruddamayanti, 2019). Disamping kelebihan yang dimiliki, penggunaan buku digital juga terdapat kekurangan diantaranya kekurangan yang terdapat dalam sebuah media digital ialah dalam mengakses media memerlukan ketersediaan jaringan internet yang memadai, sedangkan kelebihannya ialah kelebihan buku cerita digital dapat memberikan sebuah manfaat untuk mengembangan bahasa pada anak sama halnya dengan buku fisik(Sari & Wardani, 2021).

Manfaat yang terdapat dari pembelajaran media buku cerita digital ialah Menurut Gabriella dan Ganea dalam (Rizkiyah & Ningrum, 2021) penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang belum terbiasa terhadap penggunaan buku elektronik atau tidak mengetahui cara menggunakan media digital secara efektif cenderung menganggap media digital hanya sebagai sarana hiburan atau bermain, bukan sebagai alat untuk belajar. Selain itu, kehadiran unsur multimedia dalam buku cerita elektronik untuk anak dapat menimbulkan kesenjangan antar individu. Orang tua kini lebih banyak menggunakan buku elektronik dengan kemampuan multimedia sebagai hiburan bagi anak-anaknya, bukan sebagai sumber pendidikan(Rosvita & Anugraheni, 2021).

Media digital ini sangat membantu pendidikan untuk memudahkan penyajian informasi dengan detail sekaligus meningkatkan motivasi anak dalam penerimaan pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran digital model atau metode pembelajaran. Media buku cerita kupin memiliki manfaat dan tujuan dalam pembelajaran anak. Tujuan Buku Pintar (KUPIN) memberikan dan merancang lingkungan belajar semenarik mungkin, serta menyenangkan, dan juga tidak mudah membuat jenuh serta memberikan sebuah pengalaman yang baru bagi anak. Media Buku Pintar (KUPIN) bermanfaat untuk menstimulasi perilaku kerjasama pada anak usia dini, dan juga

meningkatkan kemampuan berkomunikasi serta bersosialisasi anak pada teman yang lain, agar nantinya pada saat menyelesaikan tugas yang telah diberikan, anak dapat bekerjasama dengan teman dalam mencari jalan keluar pada penyelesaian tugas yang telah diberikan(Khotimah et al., 2020).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunaka metode *Reseacrh and Development* (R&D). Metode (R&D) adalah serangkaian langkah untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Borg dan Gall (Sumarni, 2019) mendefinisikan penelitian dan pengembangan pendidikan sebagai "*educational research and development is a process used to develop and valiadate educational product"* dengan kata lain, penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan dan memvalidasi produk pendidikan. Kegiatan penelitian dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan peneliti, sedangkan kegiatan pengembangan dilakukan untuk menciptakan instrumen atau media pendidikan untuk tujuan pembelajaran(Sadikin et al., 2020).

Proses tahapan ini menggunakan pendektan ADDIE, Model ADDIE mempunyai kompone-komponen dimana saling berinteraksi dan dalam setiap tahapan saling berkaitan dan berkesinambungan(Erica, 2021). Model ADDIE berisi sejumlah tahapan yang di gunakan dalam merancang juga mengembangkan suatu program secara efektif juga efisien mengenai pelatihan. Sazer dkk, dalam (Riyanto & Sugianti,tahun) menjelaskan bahwasan nya "*ADDIE Model is the systems approach implies an analysis of how its components interact with each other and requires coordination of all phases."* Sejumlah tahapan yang termasuk kedalam pendekatan ADDIE yang mencakup aspek *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (mengimplementasikan), *Evaluation* (engevaluasi). Tahapan ini menjadi salah satu paling efektif, karena didasari pada prosedur yang memperlihatkan bagaimana setiap tahapan nya memiliki kesinambungan. Adapun tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu dalam mengembangkan produk media buku cerita digital kupin yang nantinya untuk menstimulasi kerjasama pada anak usia 5-6 tahuun. Menurut Mulyatiningsih model ADDIE secara general dapat didefinisikan di anggap sebagai model yang lebih logis dan komprehensif daripada jenis atau model lainnya. Dengan demikian, model yang ditetapkan oleh penulis dapat di gunakan dalam sejumlah bidang guna melakukan pengembangan produk termasuk model, strategi pembelajaran, teknik pembelajaran, media, dan bahan ajar(Husain & Ibrahim, 2021).

Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk *expert review* mengaplikasikan skala likert. Berikut adalah keterangan skala tersebut(Apriliani & Radia, 2020):

Table 1. Kategori Instrumen Skala Likert

Skor	Keterangan
Skor 4	Sangat Setuju (SS)
Skor 3	Setuju (s)
Skor 2	Tidak Setuju (TS)
Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Setelah nilai didapatkan, maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus mean seperti di bawah ini(Rosvita & Anugraheni, 2021):

$$\textbf{Total rata – rata} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan skor}}{\text{Jumlah butir soal}}$$

Melalui penggunaan rumus mean, dapat diketahui hasil perhitungan untuk kemudian nilai yang di dapati akan dikategorikan dengan skor sebagai berikut(Anita et al., 2021):

Table 2. Kategori Nilai Akhir

Presentase	Keterangan
0% - 25%	Kurang Layak
26% - 50%	Cukup Layak
51% – 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

Bersamaan dengan itu, uji coba produk dilakukan dengan anak usia 5-6 tahun sebagai subjek penelitian. Uji coba ini menerapkan strategi *one to one evaluation* yang memanfaatkan pengukurangan nilai berdasarkan skala Guttman. Rincian spesifik dari penelitian ini adalah sebagai berikut(Rosvita & Anugraheni, 2021).

Table 3. Kategori Instrumen Skala Likert

Keterangan	Skala Penilalian
Tidak	0
Ya	1

Setelah hasil nilai diperoleh akan dikategorikan dengan skor sebagai berikut(Anita et al., 2021):

Table 4. Kategori Nilai Akhir

Presentase	Keterangan
0% - 25%	Kurang Layak
26% - 50%	Cukup Layak
51% – 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

Hasil dan Pembahasan

A. Tahap Analisis (Analys)

Tahapan analisis merupakan tahap awal pada prosedur pengembangan produk(Erica, 2021). Tahap ini menunjukan adanya penelusuran dan studi pustaka yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan informasi mengenai buku cerita digital, perilaku kerjasama pada anak usia 5-6 tahun, penelitian terdahulu, informasi di internet dan artikel jurnal. Proses analisis adalah tahapan pertama untuk menggunakan penelitian model ADDIE(Risma et al., 2019). Tahap analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dan menyebar kuesioner pada pendidik di salah satu sekolah yang berada di Jakarta Timur untuk mendapatkan data awal mengenai pengembangan media buku cerita digital untuk menstimulasi perilaku kerjasama pada anak berusia 5-6 tahun(Ningtiyas et al., 2019).

B. Tahap Perencanaan (Design)

Tahapan selanjutnya yaitu menentukan sebuah desain dalam pembuatan produk dimana berkenaan hal ini, penelitti telah menentukan produk peneliti harus mentapkan sebuah strategi dalam metode pembelajaran nya ketikan akan di gunakan nanti (Gogahu & Prasetyo, 2020). Produk yang akan peneliti buat yaitu sebuah buku cerita digital KUPIN dengan judul "Kegiatanku di sekolah". Tujuan diciptakan nya buku certia digital tersebut ialah untuk menstimulasi perilaku prososial kerjasama pada anak usia dini agar mereka mampu menerapkan perilaku tersebut di kehidupan sehari-hari(Putri et al., 2019).

C. Tahap Mengembangkan (Develop)

Pada tahapan tersebut peneliti membuat buku cerita digital kupin dan buku panduan pengguanan. Dalam pembuatan story board tokoh dan elemen pendukung lain nya menggunakan aplikasi *Adobe Ilustration dan Stylus Pen*. Selanjutnya setiap *design*

di pindah ke dalam aplikasi *Adobe Photoshop* untuk nantinya disusun dan deberikan pewarnaan pada setiap lembar halman buku cerita(Kurniawati & Koeswanti, 2020).

Setelah dilakukan nya proses pengembangan produk media buku cerita digital KUPIN, lalu tahap berikutnya ialah dilakukan uji kelayakan melalui validasi produk dari pakar materi juga pakar media, dengan perolehan hasil sebagaimana dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Table 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian Akhir Ahli Materi

Indikator	Jumlah butir	Skor kriterium	Skor yang diperoleh	%
Kejelasan	4	16	13	81,25 %
Ketercapaian	2	8	7	87,5 %
Materi	2	8	6	75 %
Kesesuaian	1	4	4	100 %
Total	9	36	29	80,5 %

Table 6. Rekapitulasi Hasil Penilaian Akhir Ahli Media

Indikator	Jumlah butir	Skor kriterium	Skor yang diperoleh	%
kejelasan gambar	4	16	15	93 %
Kejelasan teks	2	8	6	75 %
Daya Tarik	2	8	7	87,5 %
Penunjang kegiatan	1	4	4	100 %
pengetahuan baru	1	4	4	100 %
Total	10	40	36	90 %

D. Tahap Implementasi (Implement)

Tahapan implementasi menunjukan bahwa pelaksanaan uji coba langsung dengan melibatkan 6 orang anak dengan rentan usia yang sama yaitu 5-6 tahun. Uji coba dilakukan sebanyak tiga pertemuan yang bertempatan di KB TK Islam Al-Muhajirin, Jakarta Timur. Teknik ini menggunakan *one to one evaluation* dengan pengisian lembar pengamatan, dengan hasil sebagai beriku(Kurniawati & Koeswanti, 2020) :

Table 7. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aanak di KB TK Islam Al-Muhajirin Jakarta Timur

Nama Anak	Skor kriterium	Skor yang diperoleh	%
GZ	13	13	100 %
FAR	13	13	100 %
AL	13	12	92,3%
GHI	13	13	100%
AY	13	13	100%
AZ	13	12	92,3%
Total skor	78	76	**97,4%**
Presentase keseluruhan			

Dari hasi penilaian maka diperoleh hasil bahwa media buku cerita digital kupin, dapat diaplikasikan menjadi media belajar-mengajar sehingga dapat mengajarkan pada anak tentang perilaku kerjasama kepada anak-anak berusia 5-6 tahun(Rosalina & Nugrahani, 2019).

E. Tahap Evaluasi (Evaluate)

Menjadi tahapan terakhir dalam penelitian, pada tahap ini dilakukan evaluasi pada setiap Langkah-langkah selama proses pengembangan produk. Setalah dilakukannya uji kelayakan oleh para ahli dan melakukan uji coba pada anak. Mendapatkan respon positif dan anak anak excited saat membaca media buku cerita digital KUPIN. Media buku cerita digital KUPIN dapat digunakan sebagai media untuk proses pembelajaran dalam mengenalkan anak tentang perilaku kerja sama untuk anak berusia 5-6 tahun(Gogahu & Prasetyo, 2020).

Simpulan

Berdasarkan uraian kajian diatas dalam meneliti dn mengembangkan media buku cerita digital kupin ini menghasilkan media yang berbentuk digital dan memiliki buku panduan untuk mengamplikasikan media buku digital kupin ini. Pengembngan media buku cerita digital kupin ini diharapkan dapat mempermudah pendidik untuk menstimulasi kemampuan dan keterampilan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun.

Adanya penelitian ini yaitu bertujuan untuk menstimulasi keterampilan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun, yang dikemas dalam bentuk digital dan dapat diakses oleh

masyarakat luas yang memiliki link media buku cerita digital kupin tersebut. Media buku cerita digital tersebut menjelaskan tentang aspek sosial dalam kehidupan sehari hari dan lingkungan sekolah khususnya perilaku kerjasama pada anak.

Daftar Pustaka

Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan …. http://oipas.sentraki.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/2300

Anita, Y., Thahir, A., Anita, K., & ... (2021). Buku saku digital berbasis STEM: Pengembangan media pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah. Mosharafa: Jurnal …. https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/672

Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/492

Dini, J. (2021). Pengembangan media stimulasi sensori anak usia 4-6 tahun berbasis aktivitas bermain tujuh indera. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. https://scholar.archive.org/work/mghwa6yawve3lmbmh26thcdhau/access/wayback/ https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/758/pdf

Erica, S. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. Ability: Journal of Education and Social Analysis. https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/321

Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu. https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/493

Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline di sekolah dasar. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan …. https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/773

Jatmika, S. E. D., Jatmika, S. E. D., Maulana, M., KM, S., & ... (2019). Pengembangan Media Promosi Kesehatan. eprints.ukh.ac.id. https://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/852/1/6_PERENCANAAN%20MEDIA%20PROMOSI%20KESEHATAN_1.pdf

Khotimah, K., Yuliana, R., & ... (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Dwibahasa Sebagai Sarana Apresiasi Sastra Kelas Iv Sekolah Dasar. … Guru Sekolah Dasar. https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/8070/6598

Kurniawati, R. T., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal …. https://ojs.unida.ac.id/jtdik/article/view/2634

Ngura, E. T., Go, B., & Rewo, J. M. (2020). Pengaruh media pembelajaran buku cerita bergambar terhadap perkembangan emosional anak usia dini. Jurnal Ilmiah Pendidikan …. http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/94

Ningtiyas, T. W., Setyosari, P., & Praherdiono, H. (2019). Pengembangan media pop-up book untuk mata pelajaran ipa bab siklus air dan peristiwa alam sebagai penguatan kognitif siswa. Jurnal Kajian Teknologi …. https://www.neliti.com/publications/334778/pengembangan-media-pop-up-book-untuk-mata-pelajaran-ipa-bab-siklus-air-dan-peris

Nugraheni, I., Harsiati, T., & Qohar, A. (2019). Media Buku Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. academia.edu. https://www.academia.edu/download/79440360/5713.pdf

Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran digital IPA di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. Journal Educative: Journal of Educational Studies. https://core.ac.uk/download/pdf/276285396.pdf

Paramita, G., Agung, A. A. G., & Abadi, I. (2022). Buku cerita bergambar guna meningkatkan keterampilan membaca muatan pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD. Mimbar Ilmu. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/45499

Pradana, I. B., Setyosari, P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi cahaya. Jurnal Inovasi Dan Teknologi …. https://www.researchgate.net/profile/Sulthoni-Sulthoni/publication/341799500_Pengembangan_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif_Berbasis_Android_Pada_Mata_Pelajaran_Ilmu_Pengetahuan_Alam_Materi_Cahaya/links/603e0a584585154e8c6e2561/Pengembangan-Multimedia-Pembelajaran-Interaktif-Berbasis-Android-Pada-Mata-Pelajaran-Ilmu-Pengetahuan-Alam-Materi-Cahaya.pdf

Putri, Q. K., Pratjojo, P., & Wijayanti, A. (2019). Pengembangan media buku Pop-Up untuk meningkatkan kemampuan menyimak tema menyayangi tumbuhan dan hewan di sekitar. Jurnal Pedagogi Dan …. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/17905

Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., & ... (2021). Pelatihan pengembangan media pembelajaran model 4d pada guru sekolah dasar. Jurnal Pengabdian …. https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm/article/view/144

Risma, D., Solfiah, Y., & Satria, D. (2019). Pengembangan Media Edukasi Perlindungan Anak Untuk Mengurangi Kekerasan Pada Anak. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak …. https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/322

Rosalina, C. D., & Nugrahani, R. (2019). Pengembangan media buku pop-up untuk pembelajaran mengenal huruf alphabet anak usia dini. Seling: Jurnal Program …. http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/362

Rosvita, A., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis kemampuan membaca pada pembelajaran tematik. Jurnal

Pendidikan Rokania. https://e-jurnal.stkiprokania.ac.id/index.php/jpr/article/view/368

Sadikin, A., Johari, A., & Suryani, L. (2020). Pengembangan multimedia interaktif biologi berbasis website dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Edubiotik: Jurnal …. http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/edubiotik/article/view/644

Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa di sekolah dasar. Jurnal Basicedu. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1138

Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., & ... (2021). Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi. books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=vcAZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA118&dq=pengembangan+media+buku&ots=VzC24SZhM0&sig=zGCVU3iuvWznkIHw0bu3F04NB2o