

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-BOOKSTORY UNTUK
MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA DI SDN PEKAPURAN RAYA 1
BANJARMASIN**

Shella Sephiana¹, Agus Salim², Susanti Sufyadi³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

1910130220002@mhs.ulm.ac.id ¹, agus,salim@ulm.ac.id², susanti.sufyadi@ulm.ac.id³

Abstrak

Kampus Mengajar merupakan program yang bertujuan untuk membekali mahasiswa dalam bidang pendidikan. Dari berbagai kegiatan yang telah dilaksanakan, diperoleh permasalahan salah satunya yaitu rendahnya minat membaca siswa disebabkan kurangnya media yang menarik. Minat membaca merupakan motivasi, rasa suka serta perhatian terhadap kegiatan membaca yang berasal dari dalam diri maupun dari luar seseorang. Media pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan minat membaca siswa salah satunya yaitu E-Bookstory karena umum bagi siswa dan juga menarik sebagai sumber pembelajaran, serta cerita dapat divisualisasikan dengan gambar dan warna-warna yang menarik sesuai dengan alur dan latar cerita. Penulis berupaya memberikan alternatif dengan membuat media pembelajaran E-Bookstory dengan jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan Model 4D. Hasil laporan media pembelajaran E-Bookstory layak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca dibuktikan dengan hasil validasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil validasi dengan hasil persentase berturut turut 95,4%, 96,6%, dan 93,7% dikategorikan layak untuk digunakan. Serta hasil pengukuran minat membaca setelah menggunakan media lebih tinggi dari sebelum menggunakan media, dan hasil keduanya memiliki perbedaan yang signifikan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *E-Bookstory*, Minat Membaca

Abstract

Teaching Campus is a program that aims to equip students in the field of education. From the various activities that have been carried out, one of the problems obtained is the low interest in reading of students due to the lack of attractive media Motivation, liking, and attention to reading activities that come from within and outside a person are referred to as interest in reading. E-Bookstory is one of the learning media that can help students become more interested in reading because it is something that students are familiar with and is also interesting as a source of learning. Stories can be illustrated with appealing pictures and colors that correspond to the plot and setting of the story. The author seeks to provide an alternative by making E-Bookstory learning media with the type of research used is Research and Development (R&D) with the 4D Model. The results of the E-Bookstory learning media report are feasible as learning media to increase interest in reading as evidenced by the results of validation by three experts, namely material experts, media experts, and learning experts. The validation results with consecutive percentage results of 95.4%, 96.6%, and 93.7% are categorized as suitable for use. As well as the results of measuring interest in reading after using the media is higher than before using the media, and the results of both have a significant difference.

Keywords: Learning Media, *E-Bookstory*, Reading Interest.

Pendahuluan

Kampus Merdeka Belajar dan Tujuan pengajaran Kampus Merdeka adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan berkembang melalui kegiatan di luar kelas. Salah satu program Kampus Merdeka Belajar adalah Kampus Mengajar. Inti dari program Showing Grounds adalah membekali siswa dengan kemampuan dan kemampuan yang berbeda dengan menjadi kaki tangan pendidik dan sekolah dalam menciptakan model pembelajaran, serta mendorong imajinasi dan pengembangan dalam mewujudkan sehingga berdampak pada penguatan pembelajaran profisiensi dan numerasi di sekolah. Kegiatan program ini dirancang untuk melibatkan siswa dan memberi mereka tanggung jawab untuk membantu guru dan satuan pendidikan dalam proses pembelajaran, adaptasi teknologi, administrasi sekolah serta untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi peserta didik.

Dengan adanya kegiatan Kampus Mengajar ini pengetahuan dan keterampilan yang didapat khususnya pada mahasiswa Kesempatan yang diberikan digunakan untuk dapat berkontribusi dan menjadi agen perubahan bagi pendidikan di Indonesia, khususnya dengan memberikan pengalaman yang mengasah jiwa kepemimpinan dan mengembangkan potensi diri di luar perkuliahan. Kontribusi paling signifikan yang dapat diberikan untuk pengajaran di kampus adalah membantu para guru untuk belajar dari rumah atau langsung di sekolah, khususnya dalam bidang literasi dan numerasi. membantu kepala sekolah dalam perannya sebagai administrator dan manajer dengan memfasilitasi integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran (daring dan luring).

Dari berbagai kegiatan yang dilaksanakan pada program ini, banyak informasi dan pengetahuan baru yang diperoleh yaitu pada saat pembekalan sebelum kegiatan ini berlangsung mahasiswa dibekali beberapa ilmu seperti kurikulum yang akan diajarkan dalam penunjang literasi dan numerasi, strategi dan kegiatan yang akan dihadapi dalam kegiatan yang akan dilaksanakan, serta beberapa program kerja yang telah dirancang oleh mahasiswa program ini.

Dari hasil observasi awal, penulis menemukan beberapa kendala yang berdampak pada kurangnya minat membaca, Ketiadaan bahan ajar yang menarik menjadi faktor penyebab kurangnya minat membaca siswa, khususnya di kelas III. Dalam pembelajaran hanya buku tematik dan LKS yang isinya tidak jauh berbeda dengan buku tema 5 serta sudah kusam dan sobek yang dijadikan referensi atau buku.

Dari informasi tersebut, pada saat pelaksanaan program Kampus Mengajar, penulis memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran Berbasis *E-Bookstory*, dengan harapan agar guru dan siswa dapat menggunakan media ini untuk memicu minat baca yang lebih besar di kalangan siswa. Menggunakan media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, khususnya membaca, merupakan salah satu cara untuk mendorong minat baca siswa. Minat baca siswa akan meningkat dengan adanya media yang menarik.

Untuk mendukung peningkatan minat baca, pembaca harus memiliki keinginan yang kuat baik terhadap buku maupun membaca. Minat baca mengacu pada motivasi internal dan eksternal seseorang, kesukaan, dan perhatian terhadap kegiatan membaca. Seseorang yang menyenangi kegiatan membaca lebih cenderung puas dan akrab dengannya, yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Penulisan laporan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Titis Kholifah (2021) yang menghasilkan bahan ajar cerita bergambar. Bahan ajar yang dikembangkan terbukti berdampak terhadap peningkatan minat baca siswa kelas IV di SDN 2 Rojoimo, Kecamatan Wonosobo.

Dari penjelasan mengenai program Kampus Mengajar serta kegiatan yang dilaksanakan penulis di sekolah sasaran untuk membantu sekolah mengatasi permasalahan kurangnya minat membaca siswa, maka dalam laporan ini penulis mengangkat topik atau fokus laporan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Bookstory* Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin”.

Studi Literatur

Menurut AECT 2004 (Warsita, 2013) definisi teknologi pendidikan sebagai studi etis dan praktik menciptakan, menerapkan, dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja. Tujuan utamanya tetap untuk membuat pembelajaran menjadi lebih mudah sehingga bermanfaat, menarik, dan meningkatkan kinerja. Merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, dan mengevaluasi proses dan sumber belajar yang dapat diterapkan dalam penelitian, memperluas aplikasi praktis, dan meningkatkan sumber belajar untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menerapkan, dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat adalah lima bidang di mana teknologi pendidikan adalah teori dan praktik. Berdasarkan berbagai definisi yang dikemukakan, dapat diketahui bahwa teknologi pendidikan merupakan teori sekaligus praktik. (Warsita, 2013).

Teknologi pendidikan adalah perpaduan antara teori dan praktik dalam lima subbidangnya, yaitu perancangan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses pembelajaran dan sumber daya yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian, perluasan aplikasi praktis, dan peningkatan sumber belajar untuk membantu dalam pembelajaran. dan meningkatkan kinerja melalui pengembangan, pelaksanaan, dan administrasi prosedur dan sumber belajar yang tepat. Berdasarkan berbagai definisi yang telah disebutkan, dapat diketahui bahwa teknologi pendidikan merupakan teori sekaligus praktik. (Warsita, 2013).

Apa saja yang digunakan guru untuk menghadirkan kelima indra penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan perasa ke dalam pelajaran dianggap sebagai media pembelajaran. Dalam konteks belajar mengajar, media pembelajaran adalah media

yang membawa informasi yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan. (Hasan, 2021). Salah satu media yang dikembangkan penulis yaitu media pembelajaran *E-Bookstory*.

E-Bookstory adalah buku digital yang telah terbukti untuk mengajar siswa. *E-Bookstory* dapat dikemas secara modern dan lebih interaktif dengan menggunakan teknologi yang semakin dekat dengan kehidupan siswa. Itu dapat memiliki desain visual, alur cerita, dan fitur integratif yang menarik bagi siswa. Itu dapat disajikan secara digital sehingga siswa dapat menikmatinya di komputer, smartphone, dan tablet dengan berbagai cara. Sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013, pembuatan media *E-Bookstory* bertujuan untuk menekankan pada penyajian deskripsi cerita yang membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tematik integratif. Cerita deskriptif menggunakan tema-tema tersebut untuk mendukung pemahaman dan interpretasi siswa terhadap materi yang sedang mereka pelajari. (Gogahu & Prasetyo, 2020). Penggunaan *E-Bookstory* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap sebuah cerita. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *E-Bookstory* adalah buku cerita digital yang mendorong siswa untuk memahami isi cerita dan membantu mereka mempelajari kosakata. Dengan adanya *E-Bookstory* ini harapannya dapat meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar khususnya pada kelas III.

Keinginan, kemauan, dan dorongan siswa untuk membaca disebut minat membaca. (Amalia Rahmi & Febrina Dafit, 2022) Selain itu, minat baca adalah salah satu yang memotivasi kita untuk terlibat dalam kegiatan membaca dengan minat dan kesenangan dan untuk memperoleh pengetahuan yang luas dari kegiatan tersebut, termasuk membaca buku untuk memahami bahasa tulisan. Siswa sendiri juga mengembangkan minat membaca. Bagi mereka yang mampu menumbuhkan minat membaca, diperlukan bimbingan. Alhasil,

sebagai seorang guru, ia mendorong kegiatan yang berhubungan dengan membaca karena siswa memiliki keinginan yang kuat untuk memperoleh pengetahuan baru dalam bentuk tulisan untuk memahami materi yang dibacanya.

Dari hasil pemaparan diatas, penulisan laporan ini didasari pada salah satu Kawasan teknologi pendidikan yaitu kawasan pengembangan, yang mana pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya, mencakup berbagai variasi teknologi dalam hal ini pengembangan yang dilakukan merupakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Bookstory* Pada Mata Pelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas III SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin.

Metode

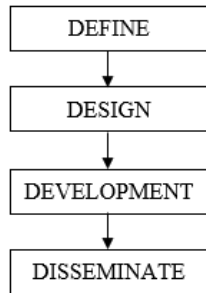
Penulisan laporan ini disusun dengan menggunakan metode deskriptif dan studi referensi, untuk menjelaskan proses dan hasil pelaksanaan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Kampus Mengajar 3 yang telah diikuti oleh penulis. Sementara proses pengembangan media pembelajaran berbasis *E-Bookstory* yang menjadi topik dalam laporan ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D. Pada bagian ini penulis akan menjelaskan model yang digunakan untuk pengembangan media. Tahapan model pengembangan ini terdiri dari Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan, Disseminate (Penyebaran) yang kemudian meliputi sebagai berikut :

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap yang dikenal sebagai tahap analisis kebutuhan adalah yang satu ini. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan istilah berbasis kebutuhan untuk pengembangan produk. Pada titik ini, ada lima tindakan yang harus dilakukan;

- a. Analisis awal, berdasar hal tersebut maka pada penelitian ini akan dilakukan dengan cara ini akan dilakukan analisis awal pada keadaan sekolah.
 - b. *Learner analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis dengan proses pembelajaran terutama pada kebutuhan yang disediakan sekolah untuk menunjang kegiatan belajar.
 - c. *Task Analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis materi yang akan dipilih.
 - d. *Concept analysis*, pada tahap ini melakukan identifikasi pada produk.
 - e. *Specifying instructional object*, pada tahap ini dilakukan pemilihan sasaran produk yang dikembangkan.
2. Tahap Perancangan (Design)
adalah tahap pengembangan produk atau prototipe. Ada empat tahap yang harus diselesaikan pada tahap ini, khususnya; *constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design*, yang kemudian meliputi sebagai berikut:
- a. *Constructing criterion-referenced test*, melakukan pengumpulan data awal.
 - b. *Media selection*, pada tahap ini melakukan pengumpulan media.
 - c. *Format selection*, pada tahap ini dilakukan pemilihan format produk yang dikembangkan.
 - d. *Initial Design*, pada tahap ini dilakukan rancangan awal produk
3. Tahap Pengembangan (Development)
Merupakan tahap pembuatan produk yang dikembangkan. Ada tindakan tertentu yang harus diambil pada saat ini, yaitu:
- a. Validasi oleh ahli pembelajaran, ahli materi dan ahli media.
 - b. Revisi berdasarkan saran ahli hingga dapat dikatakan media layak digunakan.
4. Tahap Penyebaran
Merupakan tahapan terakhir yang dilakukan. Pada tahap ini dilakukan publikasi hasil media pembelajaran yang dibuat, pada penelitian ini penyebaran dilakukan yaitu pemberian media

pembelajaran berupa *E-Bookstory* yang dikembangkan kepada guru dan siswa serta pengisian kuesioner oleh siswa.



Gambar 1. Penelitian R&D Model 4D

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Studi Pendahuluan

Temuan studi pendahuluan menunjukkan pentingnya sekolah akan kebutuhan media untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Para penulis menemukan, berdasarkan pengamatan mereka, bahwa siswa senang membaca, tetapi cerita dan ilustrasi buku tidak terlalu menarik, dan beberapa buku memiliki terlalu banyak bahasa, membuat isinya sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar. Meskipun guru menyadari masalah ini, mereka tidak dapat mengembangkan media yang dapat mengatasi masalah tersebut. Guru masih menggunakan metode pembelajaran lama, khususnya dalam minat baca, dan hanya menggunakan buku panduan rancangan pemerintah yang syaratnya guru dapat berkembang secara mandiri. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis, bahwa kurangnya minat membaca siswa dalam pembelajaran yang kurang sesuai dengan kondisi nyata siswa, masalah tersebut menyebabkan siswa kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui minat membaca. Proses pengembangan minat membaca seharusnya membuat siswa senang membaca isi bacaan tersebut, dengan demikian memudahkan siswa untuk memahami isi bacaan dari materi tersebut.

2. Hasil Pengembangan Media Berbasis *E-Bookstory*

Tahap define atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, pada tahapan ini penulis melakukan studi pendahuluan dan analisis kebutuhan siswa yang berkaitan dengan kurangnya minat membaca siswa serta apa saja faktor yang mempengaruhi hal tersebut terjadi. Hasil yang didapat dari tahap pendefinisian yaitu informasi mengenai keadaan sekolah dan kelas yang ada di lokasi kegiatan Kampus Mengajar. Sehingga, ditemukannya permasalahan yaitu mengenai kurangnya minat membaca siswa khususnya pada kelas III, serta penulis memutuskan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis *E-Bookstory*.

Tahap perancangan (*design*) pada tahapan ini penulis membuat rancangan materi, rancangan desain *E-Bookstory*, dan rancangan instrumen penelitian. Hasil yang didapat dari tahap pengembangan yaitu penulis melakukan pengumpulan data yang mendukung perancangan media yang dibuat, pemilihan aplikasi pembuatan media, serta pembuatan media pembelajaran berupa *E-Bookstory*. Setelah media selesai dibuat, kemudian divalidasi oleh para ahli, melakukan perbaikan sesuai saran para ahli, serta melakukan uji coba kepada siswa.

Tahap pengembangan (*develop*) Tahap ketiga Development, yaitu tahap pengembangan melibatkan angket validasi ahli yang terdiri dari lembar angket ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran; dan angket minat membaca siswa juga terdiri dari dua buah angket, yaitu angket minat membaca sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Pada tahapan validasi oleh para ahli, terdapat beberapa revisi yang dilakukan oleh penulis yaitu revisi media yang perlu dilakukan perbaikan sampai pada siap untuk digunakan untuk siswa. Sebelum diuji coba kepada siswa,

media pembelajaran terlebih dahulu diuji validitasnya oleh tim pakar (Ahli). Pembahasan tingkat validitas media pembelajaran *E-Bookstory* dengan skor sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Ahli

Validator	Total Skor	Jawaban Skor	Persentase	Kategori
Ahli Materi	44	42	95,4%	Sangat Layak
Ahli Media	60	58	96,6%	Sangat Layak
Ahli Pembelajaran	64	60	93,7%	Sangat Layak

Tahap penyebaran (*disseminate*) Terakhir pada tahap *disseminate* atau penyebaran, media yang telah di uji validasi , kemudian diperbaiki telah siap digunakan.

Kegiatan pengujian minat membaca diawali dengan pemberian angket sebelum pemanfaatan media kepada siswa-siswi berisikan pertanyaan-pertanyaan seputar minat membaca yang disusun sesuai dengan indikator minat baca yang ada. Kemudian, siswa diberikan media pembelajaran berbasis *E-Bookstory* selama pembelajaran hingga satu subtema selesai. Setelah itu, siswa diberikan angket kembali untuk melihat hasil jawaban setelah menggunakan media pembelajaran. Berikut hasil jawaban angket minat membaca siswa dan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Analisis Angket Minat Membaca Siswa

Aspek	Total Skor	Jawaban Skor	Persentase	Kategori
Rata-rata nilai angket sebelum	32	28,35	87,5%	Baik
Rata-rata nilai angket sesudah	32	31,5	98,4%	Sangat Baik
Perbandingan hasil nilai	32	3,15	10,5%	

Perancangan pengembangan media *E-Bookstory* adalah upaya perancangan media yang menggunakan tema untuk menghubungkan muatan pembelajaran bahasa Indonesia, matematika, dan SBDP dengan materi yang disusun menjadi cerita nonfiksi yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa sekolah dasar dapat dengan mudah mengerti mereka. Media *E-Bookstory* ini direncanakan sebagai buku cerita verifikasi berbasis elektronik,

yang dilengkapi dengan halaman awal, Profil Penulis, Petunjuk Penggunaan, Panduan Bab demi Bab, Tujuan Pembelajaran, KI/KD, Gelar Pembelajaran, Substansi Materi, Praktikum Pertanyaan, dan indeks Referensi. Buku guru dan buku siswa kelas III tentang perubahan cuaca disesuaikan dengan konten media *E-Bookstory*. Penulis menggunakan aplikasi Chrome atau sejenisnya untuk mendesain media *E-Bookstory*, yang kemudian dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator, CorelDraw, dan Canva.

Gambar 2. Tampilan Cover *E-Bookstory*Gambar 3. Tampilan Profil Pengguna Dan Petunjuk Penggunaan *E-Bookstory*

Gambar 4. Tampilan Isi

Kesimpulan dan Rekomendasi

Media pembelajaran berbasis E-Bookstory dapat dikatakan sangat efektif untuk meningkatkan minat baca siswa berdasarkan hasil pengembangan. dicontohkan dengan hasil validasi tiga ahli yaitu ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli materi. Hasil validasi materi memiliki skor 42 dan tingkat keberhasilan 95,4 % sehingga sangat baik untuk digunakan. Hal ini juga terlihat pada hasil validasi media yang mendapat skor 58 dan persentase 96,6%, dan hasil validasi pembelajaran yang mendapat skor 60 dan persentase 93,7%. Akibatnya, itu dianggap tinggi dan sangat praktis untuk digunakan. Selain itu, post test menghasilkan hasil yang lebih unggul dari pre test, yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara keduanya. Serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dapat menambahkan beberapa bagian pembahasan materi yang tidak hanya mencakup Tema 3 Subtema 2 untuk kelas III.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan, W., Saidatul, I., & Kholida, F. (2021). Implementasi Merdeka Belajar Melalui Kampus Mengajar Perintis Di Sekolah Dasar. *METODIK DIDAKTIK Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 16(2), 102–107.
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
<https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>.
- Alpusari, M. (2020). Analisis keterampilan proses sains siswa dalam pembelajaran IPA SD. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.
- Amalia Rahmi, A., & Febrina Dafit. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 415–423.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51363>
- Dianingrum, Y. (2021). Pemahaman Siswa SD terhadap Materi Pembelajaran Bahasa Jawa Ditinjau Dari Minat Baca. *Thesis*, 10–27.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Hasan, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai upaya Peningkatan kemampuan belajar siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(2), 95–105.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Mansur, H., Mastur, Utama, A. H., Satrio, A., & Rini, S. (2021). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Kholifah, W. T., & Kristin, F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3061–3072.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1256>.
- Lubis, M. A. (2016). *Pembelajaran Tematik di SD / MI* (Issue June).

- Maydiantoro, A. (2019). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development)*. 10.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.
- Muali, C. (2018). Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Nurul Jadid*, 1–13.
- Munthe, A. P., & Halim, D. (2019). Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar. *Satya Widya*, 35(2), 98–111. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p98-111>.
- Murniati, A. (n.d.). *Pemanfaatan E-Journal Dan E-Book Oleh Mahasiswa Di Lingkungan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Susk Riau*.
- Somadayo. (2008). *Membaca*. 48.
- Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 72. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.6>