

LAPORAN TUGAS AKHIR



PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR: SI PESUT MAHAKAM YANG RINDU SUNGAI JERNIH DENGAN FITUR *AUGMENTED REALITY* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 6 LANGKAI

OLEH:

**DIAN KUSUMA PUTRI
223010212026**

DOSEN PEMBIMBING:

- | | |
|-----------------------------|----------------------------|
| 1. Dr. Diplan, M.Pd | NIP. 19811116 201001 1 004 |
| 2. Carolina Fransiska, M.Pd | NIP. 19850213 202321 2 024 |

**UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN DAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2026**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dian Kusuma Putri
NIM : 223010212026
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir dengan judul Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar “Si Pesut Mahakam yang Rindu Sungai Jernih” dengan Fitur *Augmented Reality* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 6 Langkai yang saya tulis ini adalah benar tulisan saya dan bukan hasil tulisan orang lain ataupun plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa tugas akhir ini hasil tulisan orang lain atau plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Palangka Raya, 16 Juni 2026

buat pernyataan,



Dian Kusuma Putri

NIM. 223010212026

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN

Nama : Dian Kusuma Putri
NIM : 223010212026
Judul : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar “Si Pesut
Mahakam yang Rindu Sungai Jernih” dengan Fitur
Augmented Reality Pada Siswa Kelas V SD Negeri 6 Langkai

Tugas akhir ini disetujui untuk diujikan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.

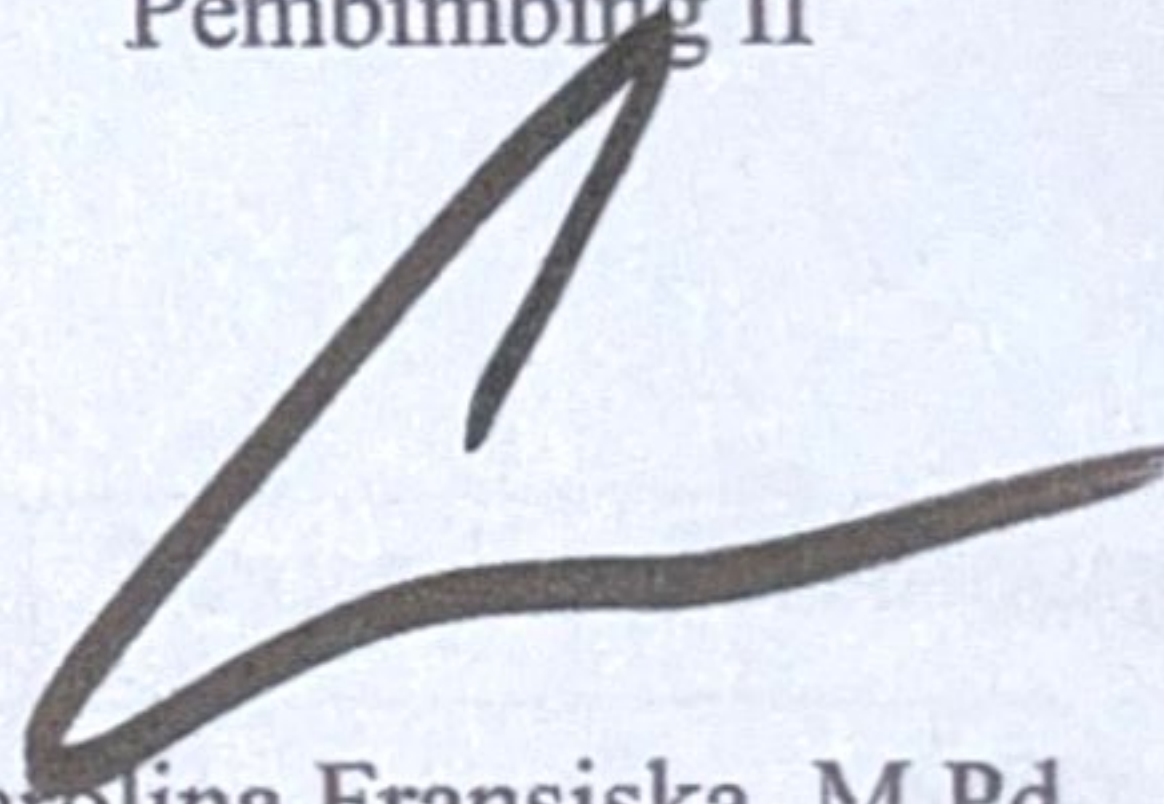
Menyetujui,

Pembimbing I



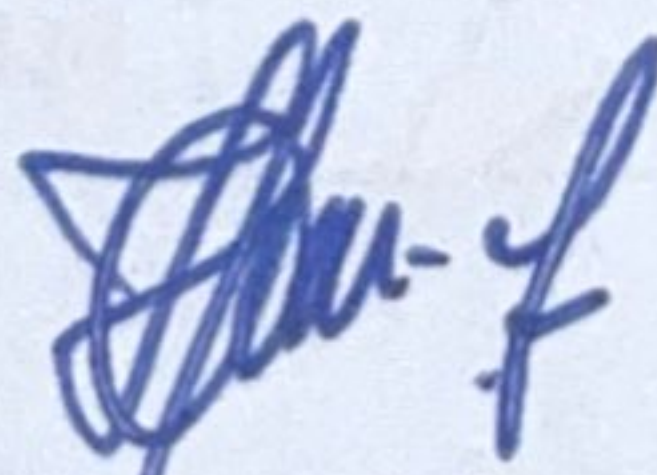
Dr. Diplan, M.Pd
NIP. 19811116 201001 1 004

Pembimbing II



Carolina Fransiska, M.Pd
NIP. 19850213 202321 2 024

Koordinator Program Studi



Ichyatul Afrom, S.Pd., M.Pd
NIP. 19810829 200912 1 003

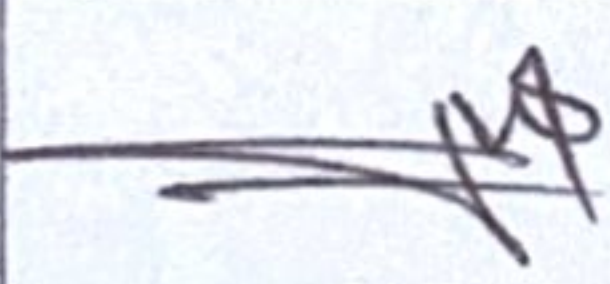
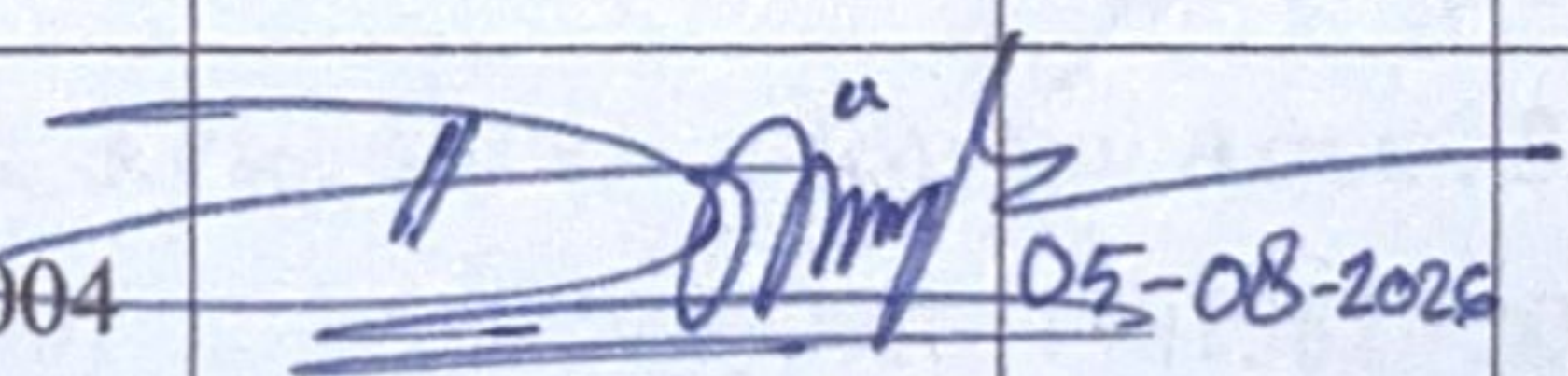
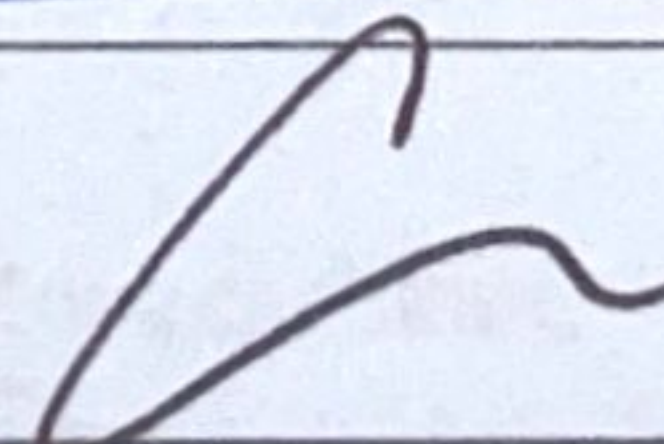
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Dian Kusuma Putri
NIM : 223010212026
Judul : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar “Si Pesut Mahakam yang Rindu Sungai Jernih” dengan Fitur *Augmented Reality* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 6 Langkai

Tugas akhir ini disetujui untuk diujikan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya pada hari Rabu Tanggal 15 Juli 2026

Laporan Tugas Akhir telah direvisi sesuai balikan dari Tim Penguji.

Persetujuan Hasil Revisi Oleh Tim Penguji.

Nama	Tanda Tangan	Tanggal	Keterangan
Wahyu Nugroho, S.Pd., M.Pd NIP. 19901126 202203 1 002		06-08-2026	Ketua
Dr. Diplan, S.Pd., M.Pd NIP. 19811116 201001 1 004		05-08-2026	Anggota
Carolina Fransiska, M.Pd NIP. 19850213 202321 2 024		06-08-2026	Anggota

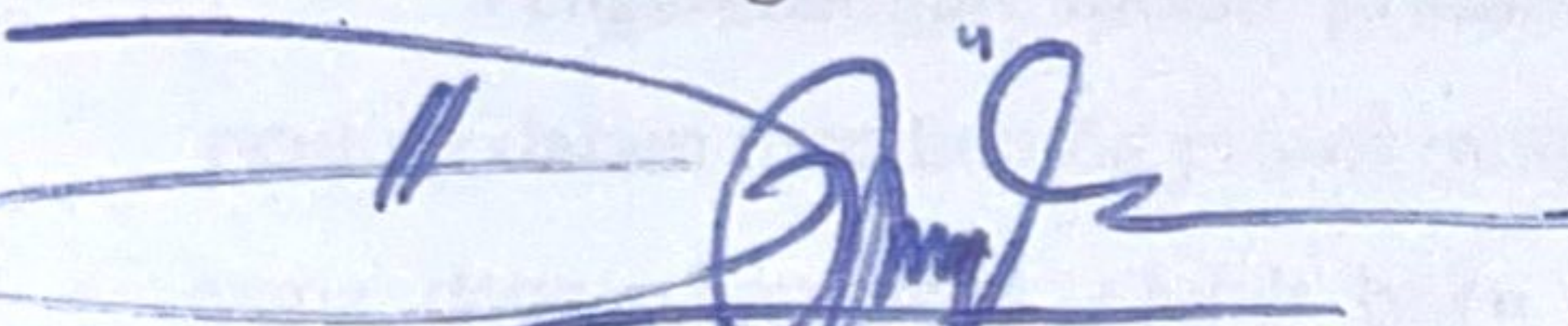
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

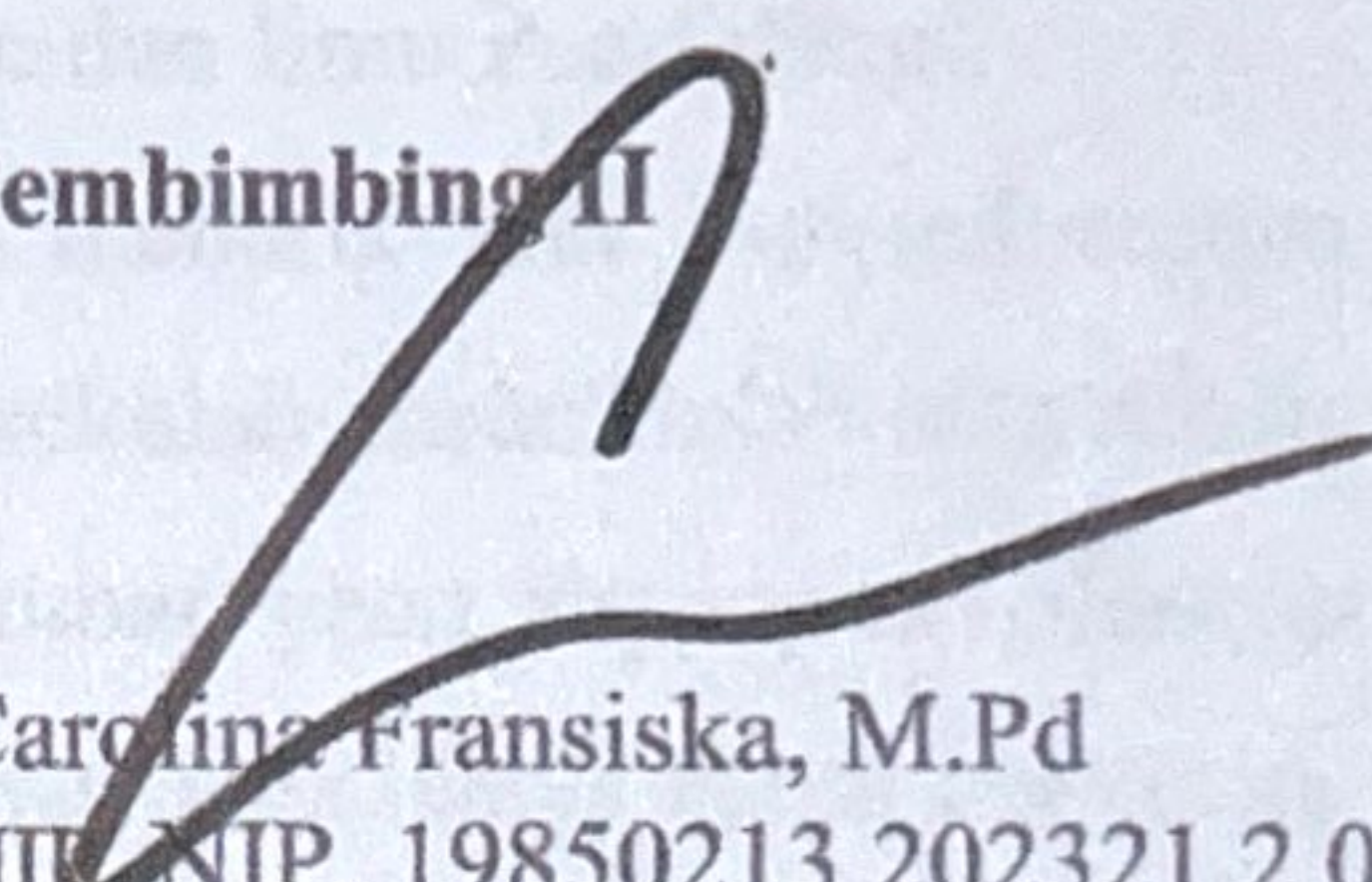
Nama : Dian Kusuma Putri
NIM : 223010212026
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar "Si Pesut Mahakam yang Rindu Sungai Jernih" dengan Fitur Augmented Reality Pada Siswa Kelas V SD Negeri 6 Langkai

Menyetujui

Pembimbing I

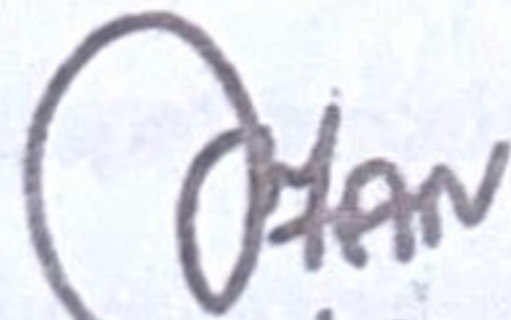
Pembimbing II

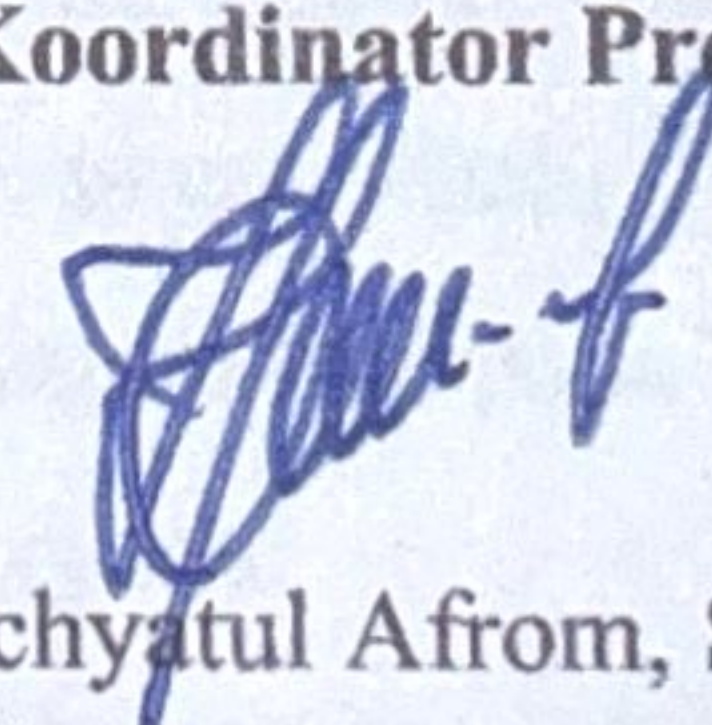

Dr. Diplan, M.Pd
NIP. 19811116 201001 1 004


Carolina Fransiska, M.Pd
NIP. 19850213 202321 2 024

Ketua Jurusan Ikordikdas

Koordinator Program Studi


Cahaya Afriani Napitupulu, S.Psi., M.Psi
NIP. 19870417 20121 2 2001


Ichyatul Afrom, S.Pd., M.Pd
NIP. 19810829 200912 1 003

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangka Raya



Dr. Rinto Alexandro, SE., MM
NIP. 19760827 200801 1 013

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Si Pesut Mahakam Yang Rindu Sungai Jernih Dengan Fitur *Augmented Reality* Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 6 Langkai” dengan baik. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Pengembangan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah buku cerita bergambar yang dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality*. Melalui media ini, siswa tidak hanya membaca cerita, tetapi juga dapat melihat visualisasi objek secara lebih interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Salampak, M.S. selaku Rektor Universitas Palangka Raya.
2. Dr. Rinto Alexandro, S.E., M.M. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.
3. Cahaya Afriani Napitupulu, S.Psi., M.Psi. selaku Ketua Jurusan IKORDIKDAS FKIP Universitas Palangka Raya.
4. Ichyatul Afrom, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Palangka Raya.
5. Bapak Dr. Diplan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

6. Ibu Carolina Fransiska, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Bapak Wahyu Nugroho, M.Pd selaku ketua penguji sidang Tugas Akhir.
8. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Palangka Raya yang telah membagikan ilmu serta memberikan motivasi selama masa perkuliahan. Setiap ilmu dan pengalaman yang diberikan menjadi bekal berharga dalam penyusunan Tugas Akhir ini maupun dalam perjalanan kehidupan penulis kedepan.
9. SD Negeri 6 Langkai khususnya kepada Kepala Sekolah, dewan Guru, serta siswa kelas 5 yang telah memberikan izin, bantuan, kerja sama, dan dukungan kepada penulis selama pelaksanaan penelitian sehingga Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.
10. Kepada kedua orang tua tercinta, Ayah Agus Santoso dan Mama Nila Ristantie, terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, doa, pengorbanan, dan dukungan yang tidak pernah berhenti diberikan kepada penulis. Untuk Ayah yang begitu lembut, penuh kesabaran, dan selalu menjadi tempat ternyaman bagi penulis untuk pulang, serta Mama yang begitu baik, penuh perhatian, dan selalu memanjakan penulis dengan kasih sayang yang tulus, terima kasih telah menjadi alasan terbesar penulis untuk terus berjuang dan menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini menjadi langkah kecil untuk mewujudkan impian penulis membahagiakan kedua orang tua tercinta yang sangat penulis sayangi sepenuh hati.
11. Orang tersayang yang tak kalah penting kehadirannya, penulis mengucapkan terima kasih kepada Alfin Rusdian Firdaus atas segala cinta, kasih sayang dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Pada tanggal 19 Agustus 2024 kami resmi menjalin hubungan. Sejak saat itu, ia selalu hadir menjadi sosok yang setia membantu, mendukung dan menemani penulis termasuk dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis sangat bersyukur dan bangga bisa mengenalnya serta menyayangnya dengan tulus.

12. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada teman seperjuangan saya, Selvyanti dan Nuraida, yang sudah bersama sejak Sekolah Menengah Pertama hingga sekarang. Terima kasih karena selalu ada dalam proses Tugas Akhir ini. Semoga persahabatan ini tetap terjaga meskipun nanti kita sudah menempuh jalan masing-masing.

13. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah mampu bertahan sampai sejauh ini. Terima kasih karena tidak menyerah meskipun pernah merasa lelah, takut, dan hampir kehilangan arah. Terima kasih sudah tetap berjalan pelan-pelan melewati banyak hal yang tidak mudah, hingga akhirnya mampu mempersembahkan gelar di belakang nama sendiri. Semua air mata, doa, dan perjuangan yang telah dilalui menjadi bukti bahwa penulis mampu bertahan dan menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Palangkaraya, Februari 2026

Dian Kusuma Putri

NIM. 223010212026

ABSTRAK

Putri, Dian. 2026. Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar: “Si Pesut Mahakam yang Rindu Sungai Jernih” dengan Fitur *Augmented Reality* pada Siswa Kelas V SD Negeri 6 Langkai. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya. Pembimbing: (1) Dr. Diplan, M.Pd. (2) Carolina Fransiska, M.Pd.

Kata kunci: buku cerita bergambar, *Augmented Reality* (AR), media pembelajaran, Pesut Mahakam, pendidikan lingkungan, model ADDIE.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar, di mana pembelajaran masih didominasi oleh buku teks dan metode ceramah sehingga kurang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis *Augmented Reality* (AR) yang berjudul “Si Pesut Mahakam yang Rindu Sungai Jernih” pada siswa kelas V SD Negeri 6 Langkai sebagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan bermuatan pendidikan lingkungan.

Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta validasi oleh ahli bahasa dan ahli media. Produk yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar yang dilengkapi dengan fitur AR, seperti animasi tiga dimensi, audio narasi, dan objek interaktif yang dapat diakses melalui pemindaian menggunakan perangkat digital.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar berbasis *Augmented Reality* “Si Pesut Mahakam yang Rindu Sungai Jernih” dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa aspek kebahasaan dan media berada pada kategori baik hingga sangat baik. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan antusiasme, minat membaca, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam menanamkan nilai kepedulian lingkungan, tanggung jawab, dan pentingnya menjaga kelestarian Sungai Mahakam.

ABSTRACT

Putri, Dian. 2026. Development of a Picture Storybook Media: “The Mahakam Dolphin Who Longed for a Clear River with Augmented Reality Features for Fifth-Grade Students of 6 Elementary School Langkai”. Undergraduate Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Palangka Raya University. Supervisors: (1) Dr. Diplan, M.Pd. (2) Carolina Fransiska, M.Pd.

Keywords: picture storybook, Augmented Reality (AR), learning media, Mahakam dolphin, environmental education, ADDIE model.

This study was motivated by the limited use of technology-based learning media in elementary schools, where learning activities are still dominated by textbooks and lecture methods, making the learning process less engaging and interactive for students. The purpose of this study was to develop an Augmented Reality (AR)-based picture storybook entitled The Mahakam Dolphin Who Longed for a Clear River for fifth-grade students at 6 Elementary School Langkai as an innovative, interactive, and environmentally oriented learning medium.

This study employed the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observations, interviews, and validations conducted by language and media experts. The developed product was a picture storybook integrated with AR features, including three-dimensional animations, audio narration, and interactive objects that can be accessed by scanning the book using digital devices.

The results showed that the Augmented Reality-based picture storybook “Si Pesut Mahakam yang Rindu Sungai Jernih” (The Mahakam Dolphin Who Longed for a Clear River) was feasible to use as a learning medium. Expert validation indicated that both the language and media aspects were categorized as good to very good. Furthermore, the trial results demonstrated that the media increased students’ enthusiasm, reading interest, and engagement in the learning process. Therefore, the developed media can serve as an innovative and effective alternative learning medium for fostering environmental awareness, responsibility, and the importance of preserving the Mahakam River.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Tujuan	7
1.3. Manfaat	7
1.3.1. Manfaat Teoritis.....	8
1.3.2. Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Media Pembelajaran	10
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.2. Pengembangan Media Pembelajaran.....	11
2.1.3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran di SD	11
2.1.4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran di Sekolah Dasar	12
2.2. Buku Cerita Bergambar	13
2.2.1. Pengertian Buku Cerita bergambar.....	13
2.2.2. Karakteristik Buku Cerita bergambar.....	14
2.3. <i>Augmented Reality</i> (AR).....	15
2.3.1. Pengertian <i>Augmented Reality</i>	15

2.3.2.	Karakteristik <i>Augmented Reality</i>	16
2.3.3.	Kelebihan dan kekurangan <i>Augmented Reality</i>	17
2.3.4.	Fitur <i>Augmented Reality</i> (AR)	18
2.3.5.	Integrasi Buku Cerita & AR sebagai Media Pembelajaran	19
2.3.6.	Pendapat dan Temuan Ahli yang Mendukung komponen AR (<i>Augmented Reality</i>) dalam Buku Cerita	19
2.4.	Kegiatan yang Sudah Ada (Penelitian Terdahulu)	21
2.4.1.	Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Penelitian Sebelumnya	21
2.4.2.	Pengembangan Media Berbasis <i>Augmented Reality</i> pada Penelitian Sebelumnya	22
2.4.3.	Perbedaan Kegiatan yang sudah ada dengan Produk yang Dikembangkan (Buku Cerita + AR)	24
2.5.	Analisis Keefektifan Kegiatan	25
2.5.1.	Alasan Pemilihan Buku Cerita Bergambar dengan fitur AR (<i>Augmented Reality</i>)	25
2.5.2.	Perbandingan dengan Media Pembelajaran Lain	26
2.5.3.	Alasan Pengembangan Produk	27
2.6.	Komponen Produk yang Dikembangkan	29
2.6.1.	Implikasi Bagi Desain & Produksi Produk	35
2.7.	Kerangka Teoritis	36
2.7.1.	Landasan Teori	36
2.8.	Alur Pembuatan Buku Cerita Bergambar dengan Fitur AR (<i>Augmented Reality</i>)	38
2.9.	Diagram Alir (<i>Flowchart</i>)	41
2.10.	Ringkasan bab	42
BAB III METODE PELAKSANAAN		44
3.1.	Model Penelitian	44
3.2.	Subjek dan Tempat Penelitian	46
3.3.	Teknik Pengumpulan Data	47
3.3.1.	Observasi	47
3.3.2.	Wawancara	48

3.4. Prosedur Pelaksanaan Kegiatan ADDIE	49
3.4.1. Tahap Analisis	49
3.4.2. Tahap Pecrancangan	50
3.4.3. Tahap Pengembangan	51
3.4.4. Tahap Implementasi	51
3.4.5. Tahap Evaluasi	51
3.5. Ringkasan Bab	52
BAB IV HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN	54
4.1. Hasil Kegiatan	54
4.1.1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	56
4.1.2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	58
4.1.3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	74
4.1.4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	91
4.1.5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	99
4.2. Pembahasan	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	106
5.1. Kesimpulan	106
5.2. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	114

DAFTAR TABEL

Table 1. Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Penelitian Sebelumnya..... 21

Table 2. Pengembangan Media Berbasis AR pada Penelitian Sebelumnya 22

Table 3. Perbedaan Kegiatan yang sudah ada dengan Produk yang Dikembangkan..... 24

Table 4. Perbandingan dengan Media Pembelajaran Lain..... 26

Table 5. Storyline Buku Cerita “Si Pesut Mahakam yang Rindu Sungai Jernih” 63

Table 6. Revisi desain animasi..... 83

Table 7 Hasil Wawancara Guru terhadap Media Buku Cerita Bergambar Berbasis AR.. 95

Table 8 Wawancara Siswa terhadap Media Buku Cerita Bergambar Berbasis AR..... 97

Gambar 1. Desain Logo Mahakam 100

Gambar 2. Desain Cover Mahakam 101

Gambar 3. Desain Halaman Mahakam 102

Gambar 4. Desain Halaman Mahakam 103

Gambar 5. Desain Halaman Mahakam 104

Gambar 6. Desain Halaman Mahakam 105

Gambar 7. Desain Halaman Mahakam 106

Gambar 8. Desain Halaman Mahakam 107

Gambar 9. Desain Halaman Mahakam 108

Gambar 10. Desain Halaman Mahakam 109

Gambar 11. Desain Halaman Mahakam 110

Gambar 12. Desain Halaman Mahakam 111

Gambar 13. Desain Halaman Mahakam 112

Gambar 14. Desain Halaman Mahakam 113

Gambar 15. Desain Halaman Mahakam 114

Gambar 16. Desain Halaman Mahakam 115

Gambar 17. Desain Halaman Mahakam 116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta konsep dalam perancangan buku cerita bergambar	62
Gambar 2. Sketsa Si Pesut Mahakam yang Rindu Sungai Jernih	67
Gambar 3. Layout halaman depan	72
Gambar 4. .Warna Pada Aplikasi Canva.....	73
Gambar 5. Pallet Warna.....	74
Gambar 6. Kode warna dasar dalam pallet yang digunakan	74
Gambar 7. Ilustrasi Pesut Halaman 1	76
Gambar 8. Ilustrasi Pesut Halaman 2.....	76
Gambar 9. Ilustrasi Pesut Halaman 3	76
Gambar 10. Ilustrasi Pesut Halaman 4.....	76
Gambar 11 Surat Tugas Pembimbing Skripsi.....	126
Gambar 12 Surat Ijin Penelitian.....	127
Gambar 13 Surat Keterangan Penelitian	128
Gambar 14 Surat Tugas Penelitian.....	130
Gambar 15 Surat Tugas Tim Pembahas Proposal.....	131
Gambar 16 Surat Tugas Tim Penguji.....	132
Gambar 17 Daftar Hadir Penguji	133

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Produk Final 114

Lampiran 2. Dokumentasi..... 115

Lampiran 3. Validasi Ahli Bahasa 118

Lampiran 4. Validasi Ahli Media 119

Lampiran 5. Pedoman Wawancara Guru 120

Lampiran 6. Pedoman Wawancara Siswa..... 121

Lampiran 7. Kartu Konsultasi Pembimbing Tugas Akhir 122

Lampiran 8. Loog Book Penyelesaian Tugas Akhir 123

Lampiran 9. Surat-surat 126

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. F., Degeng, I. N. S., & Husna, A. (2020). *Augmented Reality* Sebagai Bahan Belajar Tematik Untuk Siswa Kelas 4 SD. 6(2), 111–118.
- Amalia, Y., Widi, M., & Firmansyah, I. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Dan Lembar Aktivitas Siswa Sebagai Media Pembelajaran Agama Untuk Siswa Kelas Satu Sd. *Jurnal Pendidikan Pionir*, 11.
- Azizatul, K., & Fauziah, N. (2025). Klasifikasi Jenis-Jenis Media Dan Sumber Belajar Untuk Jenjang MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9.
- Bakti, U., Gulo, M., Bawamenewi, A., Bu'ulolo, Y., & Ndruru, M. (2025). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Cerita Bergambar Di SMP Negeri 4 Moro'o. *In Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4.
- Baso, I., Moh, N. H., & Syaripuddin. (2023). *Analysis of a Discrete Predator-Prey Model for Controlling The Extinction of The Pesut Mahakam (Orcaella brevirostris) with Toxic Effect at The Mahakam River*. 20(1), 196–206. <https://doi.org/10.20956/j.v20i1.26460>
- Budiarti, A. A., Sulandra, I. M., & Suparti, S. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berpendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Membaca. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(3).
- Chairunnisa, C., Sarifah, I., Surtiani, & S. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality Berbasis Android Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. 11(2), 281–297.
- Dale, & E. (1969). *Audio-Visual Methods In Teaching*. Holt, Rinehart & Winston.
- Dwiyasari, Arnyyana, & Astawan. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas II SD. *Pendasi : Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(71–80).
- Erlangga, D., Suryani, N., & Wibowo, A. (2022). Pengembangan Desain Instruksional Dengan Model ADDIE Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 123–132.
- Farindhani, D. A., & Wangid, M. N. (2019). Scientific-Based Pictorial Storybook With Project-Based Learning Method For Improving The Critical Thinking Skills Of Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*, 7(1), 94–105. <https://doi.org/10.21831/jpe.v7i1.8807>
- Fitri, L. (2025). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Literasi Dalam Upaya Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Budaya 5S (Senyum, Salam, Sapa). *Development of Picture Storybooks as Literacy Media in Order to Grow the Character Education through the 5C Culture*, 4, 1–6.
- Haspari, T. R., Ratna, N., & Ayu. (2020). Analisis Kelayakan Buku Ajar Milenia Berbasis Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur Di Magelang. *Diagnosa*, 3, 1.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. (2021). *Instructional Media And The New Technology Of Instruction*. *Internet Archive*.

- Herlina, H. W., Taufiqloh, & Prihatin, Y. (2025). Penggunaan Buku Cerita Bergambar Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Pemahaman Membaca.
- Hidayat, T., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE Dalam Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 45–53.
- Hikmadayani, & Kartini. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Terhadap Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Diii Kebidanan Tentang Perubahan Fisik Sistem. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 19, 47–54.
- Irsyad Fadhil, M., & Baroka, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (Si Budi) Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Islamiati, A., Nugraha, A., Rijal, M., & Muharram, W. (2024). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9, 2147–2155.
- Kholilah, A. F., & Al Farisi, S. (2025). Analisis Jenis-Jenis Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Ambawang. *Journal of Educational Research and Development*, 1(3), 148–158.
- Koumparous, Y. (2024). Revealing The True Potential And Prospects Of Augmented Reality In Education. *Smart Learning Environments*, 11(1).
- Kurniawan, M. A., Searphin, N., Fahrizal, A., & Febrina, Z. (2023). Analisis Keterkaitan Kelimpahan Mikroplastik Dengan Keberadaan Sampah Plastik Di Sungai Mahakam, Kecamatan Muara Kaman. *Teknik Lingkungan Universitas Mulawarman*, 7(1), 20–30.
- Lestari, D. J., Jaya, M. A. P., & Zufriady, Z. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 2–23.
- Mariam, N., & Nam, C.-W. (2019). The development of an ADDIE based instructional model for ELT in Early Childhood Education. *Educational Technology International*, 20(1).
- Mayer, R. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
- Milenia. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Karakter Disiplin Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 11(7), 1581–1590.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>
- Mulfajril, R., Hadiyanto, & Sofyan, H. (2023). Penggunaan media visual dalam pembelajaran kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 8(1).
- Munandar, A., Fitriani, L., & Rahmawati, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model ADDIE Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5678–5687.
- Nailatul Karomah, F. D., & Januarga Ramli, Z. M. (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD*, 10, 15.
- Natasya, F., Auliaty, Y., & Imaningtyas. (2023). Pengembangan Buku Cerita

- Bergambar Digital Berbasis Literasi Sains Pada Pembelajaran Ipa Materi Siklus Air Kelas V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.
- Niam, A. U., & Rahmawati, E. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berupa Buku Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV Di MI Nurul Huda. *Jupin (Jurnal Pendidikan Islam Nusantara)*, 4(01), 49–65.
- Nur Kholidah, S., & Wagino, W. (2023). Penggunaan Augmented Reality (Ar) Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Pada Anak Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 18(2').
- Nurachmadani, N., Sahudra, T. M., & Mulyahati, B. (2025). Development of Augmented Reality (AR) Based Learning Media to Improve Educational Outcomes for Elementary School Students. *ALACRITY : Journal of Education*, 5(1), 592–608. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.692>
- Nurgiyantoro, B. (2018). Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak. *UGM Press*.
- Paramita, G. A. P. P., Gede Agung, A. A., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 11–19. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45499>
- Prabowo, E., & Wakhudin, W. (2024). Pengembangan Media Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD Negeri 3 Linggasari. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 591–604. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.552>
- Prasetyo, T. K., & Sihkabuden. (2018). Pengembangan Media Augmented Reality Untuk Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jinotep (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, 37–46.
- Prima, D., M., Rusilowati, A., & Sunarso, A. (2022). Development Of Character-Based Picture Storybooks In Indonesia Subject To Improve The Literacy Skill Of First-Grade Students Of SDN Mangunharjo. *Journal of Primary Education*, 11(3), 327–344.
- Putri, H. J., & Murhayati, S. (2022). Metode Pengumpulan Data Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 9(01), 1–6.
- Rahmaniar, S. R. A., & Salim. (2021). Development Of Augmented Reality-Based Learning Media In Early Childhood Learning. *Journal of Educational Sciences*, 2(01), 71–84.
- Rahmawati, Syukriani, A., & Rosmah. (2011). Efektivitas penerapan Teori Bruner dalam Pembelajaran Matematika. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 3, 1–10.
- Rambe, J. A., & Erika. (2025). The Use of Learning Media to Improve Student Learning Outcomes at Elementary Schools. *Alacrity : Journal Of Education*, 5(1).
- Rasi. (2025). *Laporan Teknis Akhir Survei Monitoring Pesut Mahakam Dan Kualitas Air Periode November 2019-November 2021*. <http://www.ykrasi.org>
- Rejeki, M. F. A., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4, 2.
- Rindyani, A., Eryati, R., & Ritonga, I. R. (2023). *Identification of Types and Density of the Marine Debris in Mutiara Indah and Pelangi Beaches Kutai*

- Kartanegara Regency. 13(4), 1043–1055.
- Rizky, A. (2023). The Use of Picture Story Books in Growing the Literacy Movement as Minimum Competency Assessment Readiness in Primary Schools. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Didaktika*, 6, 1–8. <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika>
- Safitri, D., Afryaningsi, Y., Setiawan, A., & Mulawarman. (2025). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 3, 83–95.
- Safitri, R., & Aziz, A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model ADDIE Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 89–98. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Sakr, A., & Abdullah, T. (2024). Virtual, Augmented Reality And Learning Analytics Impact On Learners, And Educators: A Systematic Review. In *Education and Information Technologies* (Vol. 29, Issue 15). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12602-5>
- Salsabila, T., Andina, F., & Tiasyah, H. (2025). Peran Dan Fungsi Media Dan Sumber Belajar Untuk Proses Pembelajaran Jenjang MI/SD. *Mudabbir: Journal Research and Education Studies*, 5, 2.
- Sanoto, H. (2024). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkanminat Baca Peserta Didik Kelas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Education 10(1)*, Vol. 10, N(1), 282–292.
- Saparuddin, Hamzah, R. A., & Al Faridzin, S. (2024). Media Pembelajaran di SD. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7, 2.
- Sarpiyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 470.
- Sukmono, Y., Hadibarata, T., Ayu, R., Singh, A., Al, D. A., & Elshikh, M. S. (2024). Occurrence And Visual Characterization Of Microplastics From Mahakam River At Tenggarong City , Indonesia. *Journal of Contaminant Hydrology*, 267(October), 104440.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(43–38).
- Suryaningsih, & Fatmawati. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api Untuk Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 113–124.
- Susanto, E. S., Hamdani, F., Nuryansah, F., Oper, N., Informatika, T., Sumbawa, U. T., Informatika, T., & Ambon, B. S. (2022). Pengembangan Aplikasi Smart-Book Sebagai Media Pembelajaran. 5(1), 64–71.
- Taupik, R. P., & Fitriani, Y. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan KarakterTanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1525–1531.
- Verdiatmoko, A. C., & Pinandita, T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Pengenalan Bangun Ruang Di Sd Negeri 1 Purbalingga Wetan. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 7(1), 91–100. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v7i1.5382>
- Wijayanti, S., D., Sb, S., N., Purwati, & P., D. (2025). Enhancing Narrative Text

- Reading Comprehension Through Augmented Reality-Assisted Pop-Up Book Media Development. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17, 4007–4019.
- Wulandari, Akhmad, R., & Ghitarina. (2022). Kelimpahan Makroplastik Di Wilayah Perairan Muara Sembilang Samboja Kabupaten Kutai Kartanegara. *Tropical Aquatic Sciences*, 1(1), 54–61.
- Wulandari, M., & Satriyani, F. (2023). Pengembangan Buku Digital Cerita Bergambar Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10, 554–556.
- Yamin, Y. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Digital Dalam*. 1, 74–79. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.173>
- Zamsiswaya, Z., Putra, R., & Lestari, S. (2024). Implementasi Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 11234–11245.