

LAPORAN TUGAS AKHIR



**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR:
SI OLAN PENJAGA RIMBA
DENGAN FITUR *AUGMENTED REALITY*
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 6 LANGKAI**

OLEH:

**NURAIDA
223010212025**

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 KEOLAHRAGAAN DAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2026**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nuraida
NIM : 223010212025
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 Olan Penjaga Rimba” 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 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,



Nuraida

NIM. 223010212025

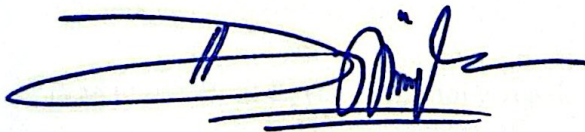
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN

Nama : Nuraida
NIM : 223010212025
Judul : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar “Si Olan
Penjaga Rimba” 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.

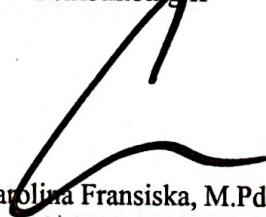
Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Diplan, S.Pd., 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

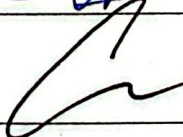
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Nuraida
NIM : 223010212025
Judul : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar “Si Olan Penjaga Rimba” 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

Laporan Tugas Akhir telah direvisi sesuai balikan dari Tim Penguji.

Persetujuan Hasil Revisi Oleh Tim Penguji.

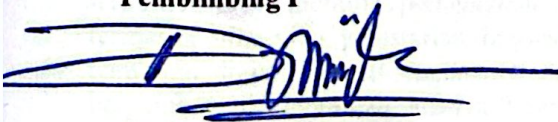
Nama	Tanda Tangan	Tanggal	Keterangan
Wahyu Nugroho, M.Pd NIP. 19901126 202203 1 002		06-08-2026	Ketua
Dr. Diplan, M.Pd NIP. 19811116 201001 1 004		06-08-2026	Anggota
Carolina Fransiska, M.Pd NIP. 19850213 202321 2 024		06-08-2026	Anggota

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Nuraida
NIM : 223010212025
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar "Si Olan Penjaga Rimba" dengan Fitur Augmented Reality Pada Siswa Kelas V SD Negeri 6 Langkai

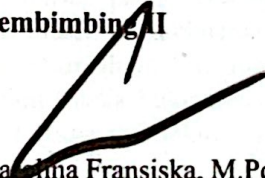
Menyetujui

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

Ketua Jurusan Ikordikdas



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

Koordinator Program Studi



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

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangkaraya



Dr. H. Alexander, SE., MM
NIP. 19760427 200801 1 013

ABSTRAK

Nuraida. 2026. Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar: "Si Olan Penjaga Rimba" 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), Si Olan Penjaga Rimba, media pembelajaran, pendidikan lingkungan, model ADDIE.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif dan interaktif di SD Negeri 6 Langkai, khususnya pada kelas V. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh buku teks konvensional dan metode ceramah menyebabkan siswa cenderung bersifat pasif, kurang termotivasi, dan memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi pembelajaran, termasuk nilai-nilai pelestarian lingkungan hidup. Belum optimalnya integrasi teknologi digital, seperti *Augmented Reality* (AR), ke dalam media buku cerita bergambar menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi pendidikan dan implementasinya di lapangan.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media buku cerita bergambar berbasis *Augmented Reality* yang berjudul "Si Olan Penjaga Rimba" untuk siswa kelas V SD Negeri 6 Langkai, dengan fokus pada penyampaian pesan pelestarian hutan Kalimantan secara sistematis, kontekstual, dan interaktif.

Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media dikembangkan melalui pengintegrasian teks cerita, ilustrasi visual, dan fitur AR yang meliputi marker, animasi tiga dimensi (3D), interaksi objek, serta audio narasi. Validasi dilakukan oleh ahli bahasa dan ahli media, dilanjutkan dengan uji coba lapangan.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media yang dihasilkan memperoleh penilaian dalam kategori "layak" hingga "sangat layak" berdasarkan hasil validasi para ahli. Media ini memiliki tampilan visual yang menarik, bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkat perkembangan siswa, serta fitur AR yang interaktif. Kehadiran fitur tersebut terbukti mampu menghidupkan narasi cerita, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, motivasi belajar, dan pemahaman terhadap nilai-nilai pelestarian lingkungan melalui tokoh Olan sebagai representasi penjaga rimba.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar berbasis AR "Si Olan Penjaga Rimba" merupakan inovasi pembelajaran yang efektif, inovatif, dan interaktif. Media ini tidak hanya berpotensi meningkatkan literasi dan minat baca siswa, tetapi juga mampu menanamkan kesadaran pelestarian lingkungan hidup sejak usia dini melalui pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan menyenangkan.

ABSTRACT

Nuraida. 2026. Development of a Picture Storybook Medium: "Si Olan Penjaga Rimba" with *Augmented Reality* Features for Fifth-Grade Students at SD Negeri 6 Langkai. Elementary School Teacher Education Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Palangka Raya. Supervisors: (1) Dr. Diplan, M.Pd. (2) Carolina Fransiska, M.Pd.

Keywords: Picture storybook, *Augmented Reality* (AR), Si Olan Penjaga Rimba, learning media, environmental education, ADDIE model.

This study was motivated by the limited utilisation of innovative and interactive learning media at SD Negeri 6 Langkai, particularly in the fifth grade. The learning process, which remains dominated by conventional textbooks and lecture-based methods, has resulted in passive student engagement, low motivation, and inadequate comprehension of learning materials, including environmental conservation values. The suboptimal integration of digital technologies, such as *Augmented Reality* (AR), into picture storybook media indicates a gap between advances in educational technology and their implementation in practice.

This study aimed to develop an *Augmented Reality*-based picture storybook medium entitled "Si Olan Penjaga Rimba" for fifth-grade students at SD Negeri 6 Langkai, with a focus on delivering messages about Kalimantan forest conservation in a systematic, contextual, and interactive manner.

The research employed the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The medium was developed by integrating narrative text, visual illustrations, and AR features comprising markers, three-dimensional (3D) animations, object interactions, and audio narration. Validation was conducted by language and media experts, followed by field trials.

The development results indicated that the medium received ratings ranging from "feasible" to "highly feasible" based on expert validation. The medium features visually appealing design, language appropriate to the students' developmental level, and interactive AR features. These features were shown to enliven the narrative, enhance active student engagement, increase learning motivation, and improve understanding of environmental conservation values through the character of Olan as a representation of a forest guardian.

Based on the research findings, it can be concluded that the AR-based picture storybook medium "Si Olan Penjaga Rimba" constitutes an effective, innovative, and interactive learning innovation. This medium has the potential not only to enhance students' literacy and reading interest but also to instil environmental conservation awareness from an early age through concrete, contextual, and enjoyable learning experiences.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Si Olan Penjaga Rimba dengan fitur *Augmented Reality* pada 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 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 dan Ibu dosen pembimbing, yaitu Dr. Diplan, M.Pd Sebagai pembimbing I dan Carolina Fansiska, M.Pd Sebagai pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan serta masukan kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Palangka Raya yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan motivasi kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Kepala sekolah, guru, serta siswa kelas V SD Negeri 6 Langkai yang telah memberikan kesempatan dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
8. Kedua orang tua tercinta, Ayah Yadi dan Ibu Nengsih, serta kakak penulis, Fitri, yang senantiasa menjadi sumber kekuatan bagi penulis. Terima kasih atas doa yang tiada henti, dukungan yang tidak pernah berhenti, serta perhatian dan pengorbanan yang diberikan, baik secara moral maupun material. Terima kasih atas kesabaran dalam menghadapi setiap keluh kesah, serta kepercayaan yang selalu diberikan kepada penulis untuk terus berjuang menyelesaikan pendidikan ini. Kehadiran mereka memberikan semangat dan keyakinan bagi penulis untuk terus berusaha hingga dapat menyelesaikan pendidikan ini dengan sebaik-baiknya.

9. Teman-teman Rombel A yang telah bersama sejak semester awal hingga saat ini. Terima kasih atas kebersamaan yang telah terjalin, berbagai cerita, serta proses yang telah dilalui bersama selama masa perkuliahan. Setiap momen yang dilewati, baik dalam kegiatan perkuliahan, diskusi, maupun kebersamaan di luar kelas, menjadi bagian berharga dalam perjalanan penulis. Dukungan, semangat, serta kebersamaan yang terjalin memberikan pengalaman yang tidak terlupakan dan menjadi kenangan yang berarti dalam perjalanan akademik penulis.
10. Dian Kusuma Putri dan Selvyanti sebagai teman satu tim seperjuangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih atas kebersamaan yang telah terjalin dari awal hingga akhir proses penyusunan. Terima kasih atas kerja sama, saling berbagi ide, serta saling membantu dan menguatkan dalam menghadapi berbagai kendala. Meskipun terdapat tantangan dan perbedaan pendapat, semua dapat dilalui dengan baik karena adanya tujuan yang sama. Semoga segala usaha yang telah dilakukan bersama dapat memberikan hasil terbaik dan menjadi kenangan yang berharga di masa mendatang.
11. Seseorang yang sangat berarti bagi penulis, M. Hairul Rasidh, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, doa, serta bantuan secara material. Terima kasih atas kehadiran, perhatian, dan kesediaannya untuk selalu mendampingi, mendengarkan, serta menguatkan penulis dalam setiap proses penyusunan tugas akhir ini.
12. Untuk diri saya sendiri, terima kasih karena telah mampu bertahan sejauh ini. Terima kasih telah tetap tegar dalam menghadapi berbagai tekanan, rasa

lelah, dan rintangan selama proses penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih karena tidak menyerah meskipun sering merasa sulit dan hampir putus asa. Terima kasih telah berusaha bangkit setiap kali jatuh, serta terus melangkah meskipun dengan langkah kecil. Perjalanan ini bukanlah hal yang mudah, namun semua proses yang telah dilalui menjadi bukti bahwa penulis mampu menyelesaikannya. Semoga segala usaha, kesabaran, dan ketekunan ini menjadi awal dari kesuksesan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	v
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan.....	7
1.3. Manfaat.....	7
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 Augmented Reality (AR).....	15
2.3.1 Pengertian Augmented Reality	15
2.3.2 Karakteristik Augmented Reality	16
2.3.3 Kelebihan dan kekurangan Augmented Reality	17
2.3.4 Fitur Augmented Reality (AR).....	18

2.3.5	Integrasi antara Buku Cerita & AR sebagai Media Pembelajaran	20
2.3.6	Pendapat dan Temuan Ahli yang Mendukung komponen AR (Augmented Reality) dalam Buku Cerita	20
2.4	Kegiatan yang Sudah Ada (Studi Kegiatan/Penelitian Terdahulu).....	21
2.4.1	Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Penelitian Sebelumnya	21
2.4.2	Pengembangan Media Berbasis Augmented Reality pada Penelitian Sebelumnya	23
2.4.3	Perbedaan Kegiatan yang Sudah Ada dengan Produk yang Dikembangkan (Buku Cerita Olan+AR)	23
2.5	Analisis Keefektifan Kegiatan.....	25
2.5.1	Alasan Pemilihan Buku Cerita Bergambar dengan fitur AR (Augment Reality).....	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 (Augmented Reality)	38
2.9	Diagram Alir (Flowchart).....	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	50
3.4.1	Tahap Analisis	50

3.4.2 Tahap Perancangan	51
3.4.3 Tahap Pengembangan	51
3.4.4 Tahap Implementasi.....	52
3.4.5 Tahap Evaluasi	52
3.5 Ringkasan Bab	53
BAB IV HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Hasil Kegiatan	55
4.2 Pembahasan	109
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	112
5.1 Kesimpulan.....	112
5.2 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN	121

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Penelitian Sebelumnya	21
Tabel 2. Pengembangan Media Berbasis Augmented Reality pada Penelitian sebelumnya	23
Tabel 3. Perbedaan Kegiatan yang sudah ada dengan Produk yang Dikembangkan.....	24
Tabel 4. Perbandingan dengan Media Pembelajaran Lain	26
Tabel 5. Hasil Validasi Ahli	59
Tabel 6. Storyline Buku Cerita “Si Olan Penjaga Rimba”	68
Tabel 7. Revisi desain animasi	90
Tabel 8 Hasil Wawancara Guru.....	102
Tabel 9 Hasil Wawancara Peserta Didik terhadap Media Buku Cerita Bergambar	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta konsep dalam perancangan buku cerita bergambar	67
Gambar 2. Sketsa Si Olan Penjaga Rimba.....	71
Gambar 3. Layout Halaman Depan	77
Gambar 4. Warna Pada Aplikasi Canva	79
Gambar 5. Pallet Warna.....	79
Gambar 6. Kode warna dasar dalam pallet yang digunakan.....	80
Gambar 7. Ilustrasi Olan Halaman 1	81
Gambar 8. Ilustrasi Olan Halaman 2	81
Gambar 9. Ilustrasi Olan Halaman 3	82
Gambar 10. Ilustrasi Olan Halaman 4	82
Gambar 1.1 Sampul Depan.....	121
Gambar 1.2 Kata Pengantar.....	121
Gambar 1.3 Daftar Isi	121
Gambar 1.4 Cara Menjelajah Dunia 3D	121
Gambar 1.5 Judul Chapter	122
Gambar 1.6 Fitur Augmented Reality.....	122
Gambar 1.7 Pesan Moral	122
Gambar 1.8 Sinopsis Cerita	122
Gambar 2.1 Konfirmasi Kepada Bapak Kepala Sekolah Terkait Penelitian di SD Negeri 6 Langkai	122
Gambar 2.2 Observasi dan Wawancara Bersama Wali Kelas V SD Negeri 6 Langkai	122
Gambar 2.3 Validasi Ahli Media.....	122
Gambar 2.4 Validasi Ahli Bahasa.....	122
Gambar 2.5 Buku-Buku di Perpustakaan SD Negeri 6 Langkai	123
Gambar 2.6 Perpustakaan SD Negeri 6 Langkai	123
Gambar 2.7 Persiapan dan Sosialisasi	123

Gambar 2.8 Pelaksanaan Uji Coba	123
Gambar 2.9 Pengumpulan Data Respon	124
Gambar 2.10 Foto Bersama Wali Kelas dan Siswa Kelas V SD Negeri 6 Langkai	124
Gambar 3.1 Lembar Validasi Ahli Bahasa	125
Gambar 4.1 Lembar Validasi Ahli Media	126
Gambar 5.1 Pedoman Wawancara Guru.....	127
Gambar 6.1 Pedoman Wawancara Siswa	128
Gambar 7.1 Pedoman Wawancara Guru.....	129
Gambar 8.1 Hasil Wawancara Peserta Didik.....	130
Gambar 9.1 Kartu Konsultasi Pembimbing Tugas Akhir.....	131
Gambar 10.1 Loog Book Penyelesaian Tugas Akhir.....	133
Gambar 11. Surat Tugas Pembimbing Skripsi.....	134
Gambar 12. Surat Ijin Penelitian.....	135
Gambar 13. Surat Keterangan Penelitian.....	136
Gambar 14. Surat Tugas Seminar Proposal	137
Gambar 15. Surat Tugas Tim Pembahas Proposal	138
Gambar 16. Surat Tugas Tim Penguji Skripsi	139
Gambar 17. Daftar Hadir Penguji	140

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Produk Final	121
Lampiran 2. Dokumentasi.....	122
Lampiran 3. Validasi Ahli Bahasa	125
Lampiran 4. Validasi Ahli Media	126
Lampiran 5. Pedoman Wawancara Guru	127
Lampiran 6. Pedoman Wawancara Siswa.....	128
Lampiran 7. Hasil Wawancara Guru	129
Lampiran 8. Hasil Wawancara Peserta Didik	130
Lampiran 9. Kartu Konsultasi Pembimbing Tugas Akhir.....	131
Lampiran 10. Loog Book Penyelesaian Tugas Akhir	132
Lampiran 11. Surat-surat	134

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. F., Degeng, N. S., & Huma, A. (2020). Pengembangan Buku Suplemen Dengan Teknologi 3D *Augmented Reality* Sebagai Bahan Belajar Tematik Untuk Siswa Kelas IV SD. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, 111–118.
- Akuntansi, S., Ekonomi, F., Nasional, U. P., Akuntansi, S., Ekonomi, F., Nasional, U. P., Rahman, F. Y., Zahra, H. F., Mengurangi, U., & Hutan, D. (2022). *Pengurangan Deforestasi Hutan Di Indonesia Fauzi Yanuar Rahman Hulieta Fatimatuz Zahra Abstrak Pendahuluan Ekosistem merupakan tatanan satu kesatuan menyeluruh yang tidak terpisahkan antara makhluk hidup dengan lingkungannya yang saling memengaruhi dan me.*
- Amalia, Y., Widi, M., & Firmansyah, I. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar dan Lembar Aktivitas Siswa Sebagai Media Pembelajaran Agama Untuk Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Pionir*, 11.
- Azizatul, Karina, & Fauziah, N. (2025). Klasifikasi Jenis-Jenis Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9.
- Budiarti, A. A., Sulandra, I. M., & Suprapti, S. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berpendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Membaca. *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.
- Chen, S. Y. (2022). To Explore the Impact of *Augmented Reality* Digital Picture Books in Environmental Education Courses on Environmental Attitudes and Environmental Behaviors of Children From Different Cultures. *Frontiers in Psychology*, 13(December), 1–15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1063659>
- Doni, A. W., Ponda, A., Bahar, I., Kebidanan, J., Keprawatan, J., & Padang, P. K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. 14, 30–39.
- Dale, & E. (1969). Audio-visual methods in teaching. *Holt, Rinehart & Winston*.
- Drljević, N., Botički, I., & Wong, L.-H. (2022). Investigating the different facets of student engagement during augmented reality use in primary school. *British Journal of Educational Technology*, 53(5), 1361–1388. <https://doi.org/10.1111/bjet.13197>
- Dwi Wijayanti, S., & Ramadani, N. L. (2025). Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Bergambar pada Pemahaman Minat Baca Siswa. *Jurnal Inovatif: Jurnal Penelitian Pendidikan dan*

Kebudayaan, 11(2), 341–368.

- Efri Safitri, Fahri Hamdani, Fitri Nuransyah, & Nabila Oper. (2022). Pengembangan Aplikasi Smart-book Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal MNEMONIC*, 5, 1–8.
- Fahrin Nailatul Karomah, Devita Devita, Zulfikar Januarga Ramli, & Mas'odi Mas'odi. (2024). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD*, 10(15).
- Farindhani, D. A., & Wangid, M. N. (2019). Scientific-Based Learning Method for Improving the Critical Thinking Skills of Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*, 7(1), 94–105.
- 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 Ningtyas, & Ayu. (2020). Analisis Kelayakan Buku Ajar Milenia Berbasis *Augmented Reality* (AR) Sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur di Magelang. *Diglosia*, 3(1).
- Hariyono, H. (2023). Penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran ekonomi: Inovasi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9040–9050.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (1982). *Instructional media and the new technology of instruction*. Holt, Rinehart & Winston.
- 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 di Kebidanan Tentang Perubahan Fisik Sistem. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 19, 47–54.
- Irsyad, F. M., & Baraka, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi *Virtual Reality* (VR) Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.
- 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.
- Kartiawati, D. L. S., Hamdani Afandi, I., & Syazali, M. (2025). Pengaruh Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Peningkatan Minat Baca Peserta Didik Kelas II SDN 1 Terong Tawah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 1–14.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Panduan implementasi Merdeka belajar pada jenjang sekolah dasar*. Kemendikbudristek.
- 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).
- Lestari, D. J., Jaya, M. A. P., & Zufriady, Z. (2025). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 2–23.
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30(4), 195–232.
- 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.
- Millenia, F. V. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Disiplin Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11(7), 1581–1590.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(1), 89–99.
- 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(1), 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Rejeki, M. F. A., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal BasicEDU*, 4(2).
- 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.
- 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.
- Sakr, A., & Abdullah, T. (2024). Virtual, *Augmented Reality* and learning analytics impact on learners, and educators: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 29(15).
- 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 Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas di Sekolah Dasar. *Jurnal Education*, 10(1), 282–292.
- Saparuddin, Hamzah, R. A., & Al Faridzin, S. (2024). Media Pembelajaran di SD. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(2).
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 470.
- 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). Hubungan Minat Baca dengan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah DDasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1525–1531.

- Taupik, R. P., & Fitriani, Y. (2021b). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung 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.
- Wijayanti, D. S., Sb, N. S., & 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, 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.
- Zamsiswaya, Z., Putra, R., & Lestari, S. (2024). Implementasi model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 11234–11245.