

LAPORAN TUGAS AKHIR



**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR:
SI BURUNG ENGGANG BERSAYAP PELANGI
DENGAN FITUR *AUGMENTED REALITY*
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 6 LANGKAI**

OLEH:

**SELVYANTI
223010212027**

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 : Selvyanti
NIM : 223010212027
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 Burung Enggang Bersayap Pelangi 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

Yang membuat pernyataan,


Selvyanti

NIM. 223010212027

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN

Nama : Selvyanti
NIM : 223010212027
Judul : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Si Burung
Enggang Bersayap Pelangi 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

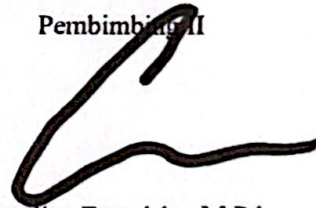
Menyetujui,

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



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

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Selvyanti
NIM : 223010212027
Judul : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Si Burung
Enggang Bersayap Pelangi 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, 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 : Selvyanti
NIM : 223010212027
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Si Burung
Enggang Bersayap Pelangi 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

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

Ketua Jurusan Ikordikdas

Cahaya Afriani Napitupulu, S.Psi., M.Psi
NIP. 19870417 201212 2 001

Koordinator Program Studi

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

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keolahragaan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangka Raya



Rano Alexandro, S.E., M.M
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 tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Si Burung Enggang Bersayap Pelangi 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 tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak, tugas akhir ini 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 Diplan, S.Pd. Sebagai pembimbing I dan Carolina, S.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. Dengan penuh rasa haru dan syukur, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada kedua orang tua tercinta Bapak Sukardi dan Ibu Hatmi yang tidak pernah lelah mendoakan, mendukung, dan menguatkan penulis dalam setiap langkah kehidupan. Segala pengorbanan, kasih sayang, dan kepercayaan yang diberikan menjadi sumber kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus bertahan dan menyelesaikan karya ini. Tidak ada kata yang mampu menggambarkan betapa besar arti kehadiran mereka dalam setiap proses yang penulis lalui.
9. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada seluruh keluarga yang selalu menjadi tempat pulang, sumber semangat, dan pengingat untuk tidak menyerah. Dukungan, perhatian, serta doa yang diberikan telah menjadi energi yang menguatkan penulis di saat lelah dan ragu.

10. Tak lupa, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada sahabat-sahabat terkasih terutama untuk rekan satu kelompok yang telah bekerja sama dengan baik selama proses penyusunan tugas akhir ini. Kerja sama, dukungan, serta kontribusi yang diberikan, baik dalam bentuk ide, tenaga, maupun waktu, sangat membantu penulis dalam menyelesaikan setiap tahapan penelitian. Semoga kerja sama yang telah terjalin dapat memberikan manfaat dan menjadi kenangan yang baik di masa yang akan datang.
11. Terakhir, Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada diri sendiri yang telah berproses dengan penuh kesungguhan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Perjalanan yang dilalui tidak selalu mudah, dipenuhi dengan berbagai tantangan, rasa lelah, dan momen keraguan. Namun demikian, penulis mampu bertahan dan terus melangkah dengan tekad untuk menyelesaikan tanggung jawab ini. Penulis menyadari bahwa keberhasilan ini bukanlah akhir, melainkan awal dari perjalanan yang lebih panjang. Oleh karena itu, penulis berharap pengalaman yang telah dilalui dapat menjadi bekal berharga dalam menghadapi tantangan di masa mendatang, serta menjadi pengingat bahwa setiap proses yang dijalani dengan sungguh-sungguh akan menghasilkan sesuatu yang bermakna.

Palangka Raya, April 2026

Selvyanti

NIM. 223010212027

ABSTRAK

Selvianti. 2026. Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar: “Si Burung Enggang Bersayap Pelangi” 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, Burung Enggang, 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. Selain itu, pengenalan budaya lokal dan nilai-nilai karakter melalui media pembelajaran yang inovatif masih perlu ditingkatkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis *Augmented Reality* (AR) yang berjudul “Si Burung Enggang Bersayap Pelangi” pada siswa kelas V SD Negeri 6 Langkai sebagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, serta mampu menanamkan nilai-nilai karakter dan kecintaan terhadap kekayaan fauna khas Kalimantan.

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 Burung Enggang Bersayap Pelangi” 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. Cerita yang mengangkat tokoh Burung Enggang sebagai satwa khas Kalimantan juga membantu siswa memahami nilai-nilai karakter seperti kepedulian, tanggung jawab, kerja sama, keberanian, dan rasa syukur. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam menanamkan pendidikan karakter sekaligus mengenalkan kekayaan budaya dan fauna Kalimantan kepada peserta didik.

ABSTRACT

Selvyanti. 2026. Development of Picture Storybook Media: "*Si Burung Enggang Bersayap Pelangi*" With Augmented Reality Feature In Grade V Students Of SD Negeri 6 Langkai. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty Of Teacher Training and Education, University of Palangka Raya. Supervisors: (1) Dr. Diplan, M.Pd. (2) Carolina Fransiska, M.Pd.

Keywords: Picture Storybooks, Augmented Reality (AR), Learning Media, Hornets, Environmental Education, ADDIE Model.

This research is motivated by the limited use of technology-based learning media in elementary schools, where learning is still dominated by textbooks and lecture methods so that it is less interesting and interactive for students. In addition, the introduction of local culture and character values through innovative learning media still needs to be improved. This research aims to develop learning media in the form of an Augmented Reality (AR)-based picture storybook entitled "*Si Burung Enggang Bersayap Pelangi*" (The Rainbow-Winged Hornbill) for grade V students of SD Negeri 6 Langkai as an innovative, interactive, and able learning media to instill character values and love for the richness of Kalimantan's typical fauna.

The research model used is the ADDIE model which includes five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and validation by linguists and media experts. The products developed are in the form of illustrated storybooks equipped with AR features, such as three-dimensional animations, narrative audio, and interactive objects that can be accessed through scanning using digital devices.

The results of the study show that the Augmented Reality-based picture storybook media "*Si Burung Enggang Bersayap Pelangi*" is declared feasible to be used as a learning medium. The results of expert validation showed that the linguistic and media aspects were in the good to very good category. In addition, the results of the trial show that the media is able to increase enthusiasm, reading interest, and student involvement in the learning process. Stories that elevate the hornbill as a typical animal of Kalimantan also help students understand character values such as care, responsibility, cooperation, courage, and gratitude. Thus, the media developed can be an innovative and effective alternative learning media in instilling character education while introducing the rich culture and fauna of Kalimantan to students.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	v
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan	6
1.3. Manfaat	7
1.3.1. Manfaat Teoritis.....	7
1.3.2. Manfaat Praktis	8
BAB II.....	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Media Pembelajaran.....	9
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2. Pengembangan Media Pembelajaran.....	10
2.1.3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran di SD	11
2.1.4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran di Sekolah Dasar	11
2.2. Buku Cerita Bergambar	13
2.2.1. Pengertian Buku Cerita bergambar.....	13

2.2.2.	Karakteristik Buku Cerita bergambar	13
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>	15
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 antara 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 (Studi Kegiatan/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	24
2.4.3.	Perbedaan Kegiatan yang sudah ada dengan Produk yang Dikembangkan (Buku Cerita + AR)	27
2.5.	Analisis Keefektifan Kegiatan	28
2.5.1.	Alasan Pemilihan Buku Cerita Bergambar dengan fitur AR (<i>Augmented Reality</i>)	28
2.5.2.	Perbandingan dengan Media Pembelajaran Lain	30
2.5.3.	Alasan Pengembangan Produk	31
2.6.	Komponen Produk yang Dikembangkan	33
2.6.1.	Implikasi Bagi Desain & Produksi Produk	40
2.7.	Kerangka Teoritis	42
2.7.1.	Landasan Teori	42
2.8.	Alur Pembuatan Buku Cerita Bergambar dengan Fitur AR (<i>Augmented Reality</i>)	43
2.9.	Diagram Alir (<i>Flowchart</i>)	47
2.10.	Ringkasan bab	48
BAB III		50
METODE PELAKSANAAN		50
3.1.	Model Penelitian	50

3.2.	Subjek dan Tempat Penelitian	52
3.3.	Teknik Pengumpulan Data	53
3.3.1.	Observasi	53
3.3.2.	Wawancara	55
3.4.	Prosedur Pelaksanaan Kegiatan ADDIE	56
3.4.1.	Tahap Analisis	56
3.4.2.	Tahap Pecrancangan	57
3.4.3.	Tahap Pengembangan.....	57
3.4.4.	Tahap Implementasi.....	58
3.4.5.	Tahap Evaluasi	58
3.5.	Ringkasan Bab.....	59
BAB IV		61
HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN.....		61
4.1.	Hasil Kegiatan	61
4.1.1.	Tahap Analisis (Analysis)	63
4.1.2.	Tahap Perancangan (Design).....	65
4.1.3.	Tahap Pengembangan (Development).....	86
4.1.4.	Tahap Implementasi (Implementation).....	101
4.1.5.	Tahap Evaluasi (Evaluation).....	110
4.2.	Pembahasan	113
BAB V		116
HASIL KESIMPULAN DAN SARAN		116
5.1.	Kesimpulan.....	116
5.2.	Saran	117
DAFTAR PUSTAKA.....		119
LAMPIRAN		124

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Penelitian Sebelumnya.	21
Tabel 2. 2. Pengembangan Media Berbasis <i>Augmented Reality</i> pada Penelitian Sebelumnya	24
Tabel 2. 3. Perbedaan Kegiatan yang sudah ada dengan Produk yang Dikembangkan.....	27
Tabel 2. 4. Perbandingan dengan Media Pembelajaran Lain.....	30
Tabel 4. 1. <i>Storyline</i> Buku Cerita “Si Burung Enggang Bersayap Pelangi”	73
Tabel 4. 2. Revisi desain animasi.....	94
Tabel 4. 3. Hasil Wawancara Guru Terhadap Media Buku Cerita Bergambar Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR).....	106
Tabel 4. 4. Hasil Wawancara Peserta Didik Terhadap Media Buku Cerita Bergambar Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR).....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Peta konsep dalam perancangan buku cerita bergambar.....	70
Gambar 4. 2. Sketsa Si Burung Enggang Bersayap Pelangi	76
Gambar 4. 3.Layout halaman depan	82
Gambar 4. 4 Warna pada aplikasi canva.....	84
Gambar 4. 5.Pallet warna	84
Gambar 4. 6.Kode warna dasar dalam pallet yang digunakan.....	86
Gambar 4. 7.Ilustrasi halaman 1	87
Gambar 4. 8 Ilustrasi halaman 2	87
Gambar 4. 9.Ilustrasi halaman 3	87
Gambar 4. 10.Ilustrasi halaman 4	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Produk Final	124
Lampiran 2. Dokumentasi	125
Lampiran 3. Validasi Ahli Bahasa	128
Lampiran 4. Validasi Ahli Media	129
Lampiran 5. Pedoman Wawancara Guru	130
Lampiran 6. Pedoman Wawancara Siswa	131
Lampiran 7. Hasil Wawancara Guru	132
Lampiran 8. Hasil Wawancara Siswa	133
Lampiran 9. Kartu Konsultasi Pembimbing Tugas Akhir	134
Lampiran 10. Logbook Kegiatan	135
Lampiran 11. Surat-Surat	139

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.
<https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p111>
- 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, 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.
- 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.
- Doni, A. W., Ponda, A., Bahar, I., Kebidanan, J., Keprawatan, J., & Padang, P. K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. 14, 30–39.
- Dwiyasari, Arnyyana, & Astawan. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 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.
https://www.researchgate.net/publication/366007392_Pengembangan_Desain_Instruksi_Pembelajaran_Dengan_Model_ADDIE_Untuk_Pendidikan_Anak_Usia_Dini
- 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.
<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/view/11042>
- 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 4 SD. *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).
<https://doi.org/10.1186/s40561-023-00288-0>
- Koumpouros, Y. (2024). Revealing The True Potential And Prospects Of Augmented Reality In Education. *Smart Learning Environments*, 11(1).
<https://doi.org/10.1186/s40561-023-00288-0>
- 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.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17735>
- 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. <https://doi.org/10.30599/t9whkz37>
- Nur Kholidah, S., & Wagino, W. (2023). Penggunaan *Augmen 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.
- 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).
- 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.
<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.
- 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.
- Sherman, J., Meijaard, E., Santika, T., Ancrenaz, M., Wich, S. A., & dkk. (2022). Orangutan Killing And Trade In Indonesia: Wildlife Crime, Enforcement, And Deterrence Patterns. *Biological Conservation*, 276, 109744.
<https://doi.org/10.1016/j.biocon.2022.109744>
- 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.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- 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.
- World Wide Fund for Nature. (2020). Deforestation In Borneo And Its Impact On Biodiversity (1–45). World Wide Fund for Nature.
<https://www.worldwildlife.org>
- Wulandari, M., & Satriyani, F. (2023). Pengembangan Buku Digital Cerita Bergambar Untuk Pembelajaran Tematik Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10, 554–556.
- WWF International. (2021). Deforestation fronts: Drivers And Responses In A Changing World (1–166). WWF International.
- 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.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709>