



PENGEMBANGAN MEDIA BUKU DIGITAL CERITA FABEL BERGAMBAR MENGGUNAKAN APLIKASI PICSART UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Nanda Herlina Wati^{1*}, Nurul Istiq'faroh,²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 8 Desember 2025
Revisi 12 Desember 2025
Diterima 17 Desember 2025

Abstract

This development research was prompted by the finding of low reading comprehension skills among fourth-grade elementary school students. This condition is triggered by the limitations of learning media that are not yet interactive, lack appeal, and are not optimally integrated with digital technology. Accordingly, this study aims to produce a Digital Picture Book of Fables media based on the PicsArt application that meets the criteria for validity, practicality, and effectiveness in improving students' reading comprehension skills. The method utilized is Research and Development (R&D) following the ADDIE model, conducted at SDN Sawunggaling VIII Surabaya. The results demonstrate that the developed media fulfills the very valid criterion, with 81.25% material validation and 91.25% media validation scores. The practicality aspect was also achieved with a very practical predicate, indicated by 100% student response and 93.75% teacher response scores. Furthermore, the Mann-Whitney U-Test effectiveness result indicates a significant difference between the experimental group (Mean Rank 39.79) and the control group (Mean Rank 13.24). The student learning outcome improvement in the experimental group falls into the high category based on the N-Gain value. In conclusion, the PicsArt-assisted Digital Picture Book of Fables Media is proven to be valid, practical, and effective for supporting the improvement of reading comprehension skills in fourth-grade elementary school students.

Kata kunci:

Pengembangan, Buku Digital, Cerita Fabel, PicsArt, Keterampilan Membaca Pemahaman.

Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh temuan rendahnya keterampilan membaca pemahaman pada siswa kelas IV sekolah dasar. Kondisi ini dipicu oleh keterbatasan media pembelajaran yang belum bersifat interaktif, kurang menarik, serta belum terintegrasi dengan teknologi digital secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Buku Digital Cerita Fabel Bergambar berbasis aplikasi PicsArt yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam rangka meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE yang dilaksanakan di SDN Sawunggaling VIII Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase validasi ahli materi 81,25% dan ahli media 91,25%. Aspek kepraktisan juga tercapai dengan predikat sangat praktis, ditunjukkan oleh skor respons siswa 100% dan respons guru 93,75%.

Selanjutnya, hasil uji efektivitas Mann-Whitney U-Test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen (Mean Rank 39,79) dan kelompok kontrol (Mean Rank 13,24). Peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen berada dalam kategori tinggi berdasarkan nilai N-Gain. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa Media Buku Digital Cerita Fabel Bergambar berbantuan PicsArt terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan untuk menunjang peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

Nanda Herlina Wati

nandaherlinaa@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peran fundamental dalam membentuk fondasi kemampuan dasar siswa, salah satunya adalah keterampilan berbahasa. Di antara keterampilan berbahasa lainnya, keterampilan membaca pemahaman (membaca komprehensif) merupakan kompetensi esensial yang menentukan keberhasilan akademik siswa pada jenjang selanjutnya (Tarigan, 2015). Keterampilan ini tidak hanya terbatas pada kemampuan melafalkan kata, melainkan mencakup kemampuan untuk menginterpretasikan, menganalisis, dan menyimpulkan makna yang terkandung dalam teks bacaan.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan membaca pemahaman pada siswa kelas IV sekolah dasar masih memerlukan peningkatan yang signifikan. Hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Sawunggaling VIII Surabaya mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menangkap gagasan pokok dan informasi tersirat dari sebuah teks. Kondisi ini dipicu oleh beberapa faktor, salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang kurang optimal. Penggunaan media yang monoton, kurang interaktif, serta belum mengadopsi teknologi digital secara maksimal telah mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik, sehingga memicu kebosanan dan rendahnya motivasi belajar siswa (Daryanto, 2013; Sudjana, 2017). Padahal, media pembelajaran yang dikembangkan dengan baik dan relevan sangatlah krusial sebagai jembatan yang menghubungkan materi ajar dengan pemahaman siswa (Arsyad, 2018; Kustandi & Darmawan, 2020).

Seiring dengan perkembangan era digital, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu keniscayaan (Setyawan & Arifin, 2021). Salah satu inovasi media yang relevan adalah buku digital (e-book) yang dapat memvisualisasikan materi secara menarik dan interaktif, sehingga mampu menarik attensi siswa dan meningkatkan kemampuan belajar visual mereka (Istarani, 2015; Purwanti & Yuniarti, 2023). Penelitian ini berfokus pada pengembangan Media Buku Digital Cerita Fabel Bergambar. Cerita fabel dipilih karena memiliki struktur naratif yang sederhana, memuat nilai-nilai moral, dan visualisasi tokoh (hewan) yang dekat dengan dunia anak, sehingga efektif menstimulasi imajinasi dan memudahkan siswa dalam memahami isi cerita (Nurdiyani & Rokhani, 2023).

Pengembangan buku digital ini dibantu oleh aplikasi PicsArt yang menawarkan fitur pengeditan gambar yang mudah dan fleksibel, memungkinkan guru menciptakan ilustrasi fabel yang sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan kurikulum. Mengingat media ini belum banyak diteliti secara spesifik dalam konteks pembelajaran membaca pemahaman di tingkat sekolah dasar, penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (Sugiyono, 2019) untuk menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifan produk media yang dikembangkan.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* – R&D). Metode R&D dipilih karena tujuannya adalah untuk menghasilkan produk tertentu, yaitu Media Buku Digital Cerita Fabel Bergambar berbantuan PicsArt, serta untuk menguji efektivitas produk tersebut dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk dalam bentuk perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran inovatif (Hanafi, 2017).

Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) yang dikembangkan oleh Dick, Carey, & Carey (2022). Model ini dipilih karena bersifat linear dan sistematis, memungkinkan dilakukannya perbaikan produk di setiap tahapnya. Tahapan tersebut meliputi:

1. Analisis meliputi analisis kebutuhan siswa (bahwa keterampilan membaca pemahaman masih rendah), analisis kurikulum (kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka Fase B), dan analisis materi (pemilihan teks fabel).
2. Perancangan pada tahap ini berfokus pada perancangan produk media (spesifikasi format PDF interaktif, desain visual menggunakan PicsArt), penyusunan alur cerita (*storyboard*), serta penyusunan instrumen penelitian (lembar validasi, angket, dan instrumen tes).
3. Pengembangan yang dilakukan realisasi produk media dan instrumen. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan dan saran validator, hingga media dinyatakan layak dan sangat valid (Sugiyono, 2019).
4. Implementasi uji coba produk di lapangan menggunakan desain *Control Group Pre-Test and Post-Test Design*. Implementasi dilakukan pada kelas eksperimen (menggunakan Media Buku Digital) dan kelas kontrol (menggunakan metode konvensional).
5. Evaluasi adalah penilaian formatif (perbaikan di setiap tahap) dan sumatif (menguji keefektifan media melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*) (Dick, Carey, & Carey, 2022).

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sawunggaling VIII Surabaya, yang dipilih karena ketersediaan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis digital dan karakteristik siswa yang sesuai dengan sasaran pengembangan.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sawunggaling VIII Surabaya, yang terdiri dari 2 kelas dengan total 55 siswa (28 siswa di kelas A dan 27 siswa di kelas B). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling* (sensus), sehingga seluruh populasi dijadikan subjek penelitian. Kelas A ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol.

Teknik Pengumpulan Data

1. Lembar Validasi

Menggunakan skala Likert empat tingkat untuk menilai kelayakan isi (ahli materi) dan tampilan media (ahli media). Data dianalisis secara kuantitatif deskriptif (Taluke et al., 2019).

2. Angket Respon (Kepraktisan)

Menggunakan skala Likert lima tingkat untuk mengukur tingkat kemudahan, kemenarikan, dan motivasi dalam penggunaan media, diisi oleh guru dan siswa pasca-implementasi.

3. Tes Kemampuan Pemahaman (Keefektifan)

Berupa soal *pre-test* dan *post-test* pilihan ganda untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Soal disusun berdasarkan Taksonomi Bloom (C1-C6) untuk mengukur pemahaman secara komprehensif (Anderson & Krathwohl, 2001).

Pada lembar validasi, ada 2 kisi-kisi penilaian yang dinilai ol

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Validasi Materi

No.	Indikator Penilaian
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
2	Kesesuaian materi dengan indikator
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
4	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa
5	Materi disajikan secara sistematis
6	Menyajikan materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari
7	Materi yang disajikan dapat meningkatkan imajinasi siswa
8	Minat belajar siswa dapat meningkatkan melalui materi yang disajikan
9	Materi yang disajikan menggunakan Bahasa yang sopan dan mudah dipahami
10	Penulisan materi sudah sesuai dengan EYD

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Validasi Media

No.	Indikator Penilaian
1	Media Buku Digital Cerita Fabel Bergambar berbantuan PicsArt terlihat menarik
2	Pemilihan ukuran media yang tepat
3	Pemilihan bahan yang digunakan untuk media sudah tepat
4	Ketepatan pemilihan ukuran gambar dan tulisan sehingga jelas dan mudah dibaca
5	Gambar-gambar pada media berkualitas baik, jelas dan menarik
6	Komposisi warna dan hiasan pada setiap halaman sudah sesuai dan menarik

7 Petunjuk dalam penggunaan media sudah jelas

8 Media Buku Digital Cerita Fabel Bergambar berbantuan PicsArt dapat digunakan dengan mudah untuk pembelajaran

9 Media Buku Digital Cerita Fabel Bergambar berbantuan PicsArt dapat menambah keaktifan siswa dalam berinteraksi

10 Media Buku Digital Cerita Fabel Bergambar berbantuan PicsArt dapat memberikan motivasi siswa meningkatkan kreativitas

Hasil

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan prosedur *Research and Development* (R&D) model ADDIE, yang mencakup tiga aspek utama yaitu kevalidan produk, kepraktisan penggunaan, dan keefektifan media terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV.

Uji kevalidan media Buku Digital Cerita Fabel Bergambar dilakukan oleh satu ahli materi (dosen PGSD) dan satu ahli media (dosen PGSD) melalui instrumen lembar validasi dengan skala Likert. Hasil validasi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Kevalidan Produk

Validator	Presentase	Kriteria
Ahli Media	91,25%	Sangat Valid
Ahli Materi	81,25%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3, hasil validasi ahli materi mencapai 81,25% dan ahli media mencapai 91,25%. Nilai rata-rata keseluruhan yang mencapai 86,25% menempatkan media pengembangan pada kategori Sangat Valid (Sugiyono, 2019), sehingga media dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi substansial.

Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respons yang diisi oleh guru kelas IV dan siswa pada kelas eksperimen setelah implementasi media. Hasil uji kepraktisan bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan, kemenarikan, dan efisiensi media dalam proses pembelajaran. Hasil rekapitulasi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Produk

Responden	Presentase	Kriteria
Respon Guru	93,75%	Sangat Praktis
Respon Siswa	100%	Sangat Praktis

Tabel 4 menunjukkan bahwa respon guru mencapai 93,75% dan respon siswa mencapai 100%. Kedua hasil tersebut masuk dalam kriteria Sangat Praktis. Capaian ini mengindikasikan bahwa media Buku Digital Cerita Fabel Bergambar berbantuan PicsArt mudah digunakan, dipahami, dan memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa dan pelaksanaan pembelajaran oleh guru.

Tabel 5. Olah Data SPPS: Uji Normalitas

Kelas	Statistic	df	Sig.
1	.301	29	0,000
2	.256	25	0,004

Tabel 5 Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, diketahui bahwa data *post-test* pada kelas 1 (eksperimen) dan kelas 2 (kontrol) memiliki nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,000 dan 0,004, yang seluruhnya lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data pada kedua kelas tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis perbedaan antara kedua kelompok tidak dapat dilanjutkan menggunakan *Independent Sample t-test*, melainkan menggunakan uji non-parametrik alternatif yaitu *Mann-Whitney U-Test*, yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok independen ketika asumsi normalitas tidak terpenuhi.

Tabel 6. Hasil Uji Mann-Whitney U-Test

Kelas	Jumlah Sampel	Mean	Asymp. Sig. (2-tailed)
Eksperimen	29	39.79	0,000
Kontrol	25	13.24	

Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, yang membuktikan terdapat perbedaan signifikan hasil keterampilan membaca pemahaman antara siswa kelas eksperimen dan kontrol.

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini berfokus pada interpretasi hasil uji coba produk pengembangan Media Buku Digital Cerita Fabel Bergambar berbantuan PicsArt, yang meliputi analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.



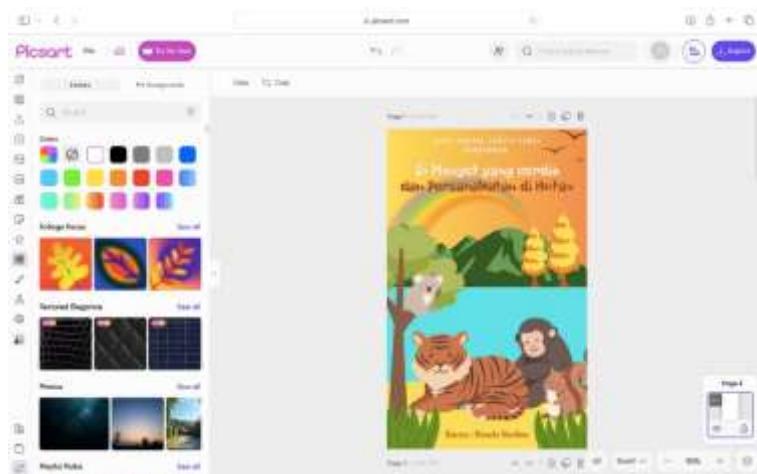
Gambar 1 Aplikasi Picsart

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pengembangan mencapai persentase validasi rata-rata sebesar 86,25% dengan kriteria Sangat Valid. Nilai ini berasal dari persentase ahli materi (81,25%) dan ahli media (91,25%). Capaian ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan isi, keakuratan materi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan kualitas desain visual serta fungsionalitas (Sugiyono, 2019).

Tingginya tingkat validitas ini menunjukkan keberhasilan dalam tahap *Design* dan *Development* model ADDIE. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek validitas teoritis dan empiris. Arsyad (2018) menekankan bahwa media yang valid secara materi dan tampilan visual memiliki potensi besar untuk memfasilitasi komunikasi yang efektif antara guru dan siswa. Dalam konteks ini, penggunaan PicsArt sebagai alat bantu visualisasi terbukti mampu menghasilkan desain buku digital yang menarik dan interaktif, sehingga memenuhi prinsip-prinsip media pembelajaran modern (Kustandi & Darmawan, 2020).

Uji kepraktisan media menunjukkan hasil Sangat Praktis dengan rata-rata persentase 96,88%, diperoleh dari respons guru (93,75%) dan respons siswa (100%). Hasil ini mengindikasikan bahwa media mudah diterapkan dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa kelas IV.

Kepraktisan media merupakan indikator penting bahwa produk dapat diimplementasikan tanpa hambatan berarti di lingkungan nyata. Tingginya respon positif dari guru menunjukkan bahwa media ini mudah dioperasikan dan diintegrasikan ke dalam RPP. Sementara itu, 100% respons positif dari siswa menunjukkan bahwa media buku digital fabel ini sangat menarik, tidak membosankan, dan mampu memotivasi siswa untuk berinteraksi dengan materi. Sudjana (2017) menyatakan bahwa media yang praktis akan meningkatkan efisiensi waktu belajar dan memungkinkan transfer pengetahuan berjalan lebih lancar. Kemenarikan visual yang diciptakan melalui PicsArt terbukti efektif menarik attensi, sesuai dengan temuan Istarani (2015) yang menekankan pentingnya visualisasi dalam memacu motivasi belajar.



Gambar 2 Kepraktisan Picsart dalam merancang media pembelajaran

Aspek keefektifan merupakan inti dari penelitian ini. Hasil uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney U-Test menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 (lebih kecil dari 0,05), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data kuantitatif diperkuat dengan perhitungan N-Gain kelas eksperimen yang mencapai 0,71 (kategori Tinggi), menunjukkan peningkatan hasil belajar yang substansial.

1. Peran Cerita Fabel dalam Pemahaman Teks

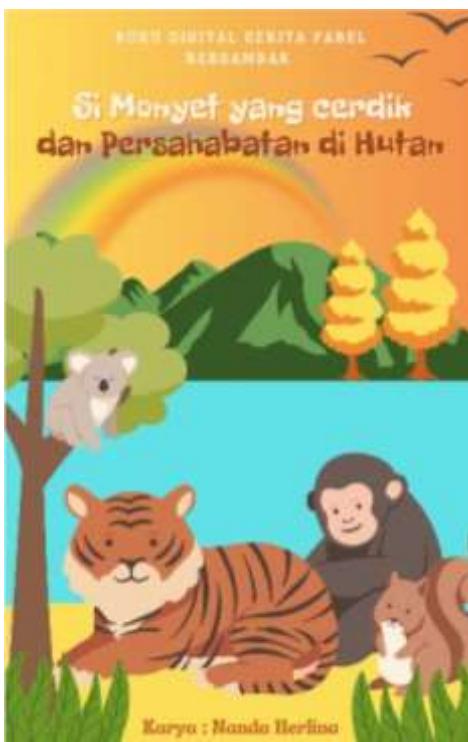
Keterampilan membaca pemahaman memerlukan kemampuan kognitif tingkat tinggi untuk mengidentifikasi ide pokok, informasi detail, dan pesan moral (Tarigan, 2015). Penggunaan cerita fabel dengan narasi sederhana dan tokoh binatang yang familiel memudahkan siswa dalam proses penafsiran dan pemaknaan (Nurdiyani & Rokhani, 2023). Pesan moral yang implisit dalam fabel menjadi jembatan kognitif bagi siswa untuk memahami inti bacaan secara komprehensif.



Gambar 3 Hasil Desain untuk Bahan Bacaan menggunakan Picsart

2. Integrasi Media Buku Digital dan Visualisasi

Penerapan media buku digital berbantuan PicsArt mampu mengatasi masalah utama yang ditemukan di awal penelitian, yaitu media yang monoton dan kurang menarik. Desain digital memungkinkan adanya integrasi visual dan teks yang dinamis. Visualisasi melalui gambar yang menarik telah terbukti secara signifikan meningkatkan daya ingat dan pemahaman materi. Purwanti & Yuniarti (2023) dalam penelitian mereka menguatkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif memiliki dampak positif terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa. Dengan demikian, media ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan memotivasi, sehingga siswa lebih aktif dalam memproses informasi dan menafsirkan isi teks.



Gambar 4 Visualisasi Media Pembelajaran

Secara keseluruhan, temuan ini sejalan dengan penelitian pengembangan lain yang menegaskan bahwa inovasi media berbasis teknologi digital merupakan solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar, khususnya dalam ranah literasi dan pemahaman. Media Buku Digital Cerita Fabel Bergambar berbantuan PicsArt terbukti menjadi alternatif yang layak dan efektif dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran membaca pemahaman.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah diuraikan, dapat ditarik simpulan terkait kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan Media Buku Digital Cerita Fabel Bergambar berbantuan PicsArt. Secara keseluruhan, media ini berhasil menjawab tujuan penelitian dan layak digunakan sebagai sumber belajar inovatif.

Aspek kevalidan produk dinyatakan Sangat Valid, mencapai 81,25% dari ahli materi dan 91,25% dari ahli media. Angka ini membuktikan bahwa media telah memenuhi standar kriteria isi, pedagogis, dan teknis desain yang dibutuhkan untuk pembelajaran di kelas IV. Aspek kepraktisan menunjukkan kategori Sangat Praktis, dengan 93,75% respons guru dan 100% respons siswa, menegaskan bahwa media ini mudah diimplementasikan, memotivasi, dan tidak menimbulkan kesulitan teknis maupun kognitif bagi pengguna.

Aspek keefektifan dibuktikan melalui uji hipotesis *Mann-Whitney U-Test* yang menunjukkan perbedaan signifikan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol (*Sig.* 0,000). Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen berada di kategori Tinggi (N-Gain 0,71). Temuan ini memberikan justifikasi ilmiah bahwa integrasi visualisasi fabel dan teknologi *PicsArt* berhasil menunjang peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa, sesuai dengan indikator kualitas instruksi dan motivasi belajar dalam teori Slavin (1995).

Secara substantif, penelitian ini memajukan bidang studi dengan menunjukkan bahwa alat desain grafis yang mudah diakses (*PicsArt*) dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media multimodal yang efektif, khususnya untuk mengatasi hambatan afektif dan kognitif siswa terhadap teks naratif panjang. Rekomendasi untuk studi lanjutan adalah mengkaji implementasi media sejenis pada mata pelajaran yang berbeda atau mengintegrasikan fitur interaktif tambahan untuk memperluas aplikasinya.

REFERENSI

Aini, A. N., Simatupang, N. D., Reza, M., & Widayati, S. (2024). Pengembangan buku cerita digital “SERASA” untuk mengembangkan perilaku prososial anak usia dini. *Kumara Cendekia*, 12(2), 138. <https://doi.org/10.20961/kc.v12i2.870>

Angio, S. A. B., Husain, R., & Malabar, S. (2025). Enhancing elementary literacy: Developing Canva-based picture storybooks for engaging language learning. *World Journal of Advanced Research and Reviews*, 25(1), 1028–1034. <https://doi.org/10.30574/wjarr.2025.25.1.0132>

Asan, E., Indarti, T., & Subrata, H. (2024). Peningkatan Keterampilan Membaca melalui Pengembangan Bahan Ajar Suplemen dengan Metode Konstruktivisme pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 102-109.

Chusna, R., et al. (2024). Interactive Digital Media for Learning in Primary Schools. *Asian Pendidikan*, 4(2), 72–78.

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2022). *The systematic design of instruction* (9th ed.). Pearson Education.

Fatimah, H., & Bramastia, B. (2022). Literatur review pengembangan media

pembelajaran sains. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, 11(1).
<https://doi.org/10.20961/inkuiri.v11i1.55966>

Hasanah, Z., & Lestari, A. B. (2024). Desain buku cerita bergambar menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Cendekia Pendidikan Dasar*, 2(1), 61–71.

Monalisa, I., Suntari, Y., & EW, E. D. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1953–1963. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7602>

Mutiara, A., Wagiran, W., & Pristiwiati, R. (2022). Pengembangan buku pengayaan elektronik cerita fabel bermuatan profil pelajar Pancasila elemen gotong royong sebagai media literasi membaca di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2419–2429. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2455>

Noordan, M. N. H. B., & Yunus, M. M. (2022). Using digital comprehension to improve reading comprehension skills among young learners. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(2), 727–748.

Piaget, J. (1972). *The psychology of the child* (H. Weaver, Trans.). Basic Books.

Sari, N. F., Nikmah, P. K., & Ruby, A. C. (2024). Analisis penggunaan media bergambar dalam kemampuan pemahaman membaca anak tunagrahita ringan siswa kelas IV SLB. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2588–2597.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8021>

Slavin, R. E. (1995). *Educational psychology: Theory and practice* (5th ed.). Boston, MA: Allyn and Bacon.

Slavin, R. E. (2008). *Psikologi pendidikan: Teori dan praktik* (Terjemahan Marianto Samosir, Ed. 8). Jakarta: PT Indeks.

Subrata, H. (2017). *Model dan Metode Pembelajaran Bahasa*.