



## PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MENEMUKAN ISI CERITA

Gigih Wicaksono<sup>✉</sup>, Sukarir Nuryanto

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima **Oktober 2020**

Disetujui **November 2020**

Dipublikasikan **Desember 2020**

*Keywords:*

*display; ability to find the meaning; interactive picture storybook; learning media*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku cerita bergambar interaktif untuk meningkatkan kemampuan menemukan isi cerita siswa kelas IV SDN 2 Campurejo. Penelitian ini adalah kuantitatif jenis *research and development (R&D)*. Subjek penelitian ini adalah guru kelas IV dan 26 siswa kelas IV SDN 2 Campurejo. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji kelayakan dan uji keefektifan media. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan hasil 75% dan 90,6%. Hasil uji *paired t-test* menunjukkan  $t_{hitung} = 13,790 > t_{tabel} = 2,055$  atau  $H_0$  ditolak sehingga buku cerita bergambar interaktif efektif digunakan. Hasil uji *n-gain* sebelum dan sesudah pembelajaran diperoleh hasil 0,44 dengan kriteria sedang, sehingga efektif digunakan untuk media pembelajaran. Simpulan dari penelitian ini adalah buku cerita bergambar interaktif dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menemukan isi cerita.

### Abstract

This study aimed to develop interactive picture storybook to improve the ability to find the meaning of the story in the fourth grade students at Campurejo 2 Elementary School. This research used a quantitative approach and development (R&D) method. The subjects of this study were the fourth grade teacher and 26 fourth grade students of Campurejo 2 Elementary School. The data collection techniques used interviews, observation, questionnaires, and documentation. The data analysis was done by viability test and media effectiveness test. The results by material expert and media expert got percentage of 75% and 90.6%. The results of the paired t-test showed =  $13,790 > 2,055$  or  $H_0$  was rejected so that interactive picture storybook was effectively used. The results of the n-gain test before and after the treatments was 0.44 in a moderate criteria, so it was effectively used as a learning media. The conclusion of this research was that interactive picture storybook was declared viable and effective to be used in Bahasa Indonesia learning to find the meaning of the story topic.

## PENDAHULUAN

Permendikbud nomor 37 tahun 2020 tentang dasar pelajaran pada kurikulum 2013 menyatakan bahwa tujuan kurikulum mencakup empat ranah, yaitu: (1) ranah spiritual, (2) ranah sosial, (3) ranah pengetahuan, dan (4) ranah keterampilan. Termasuk didalamnya pembelajaran bahasa Indonesia. Undang-undang nomor 24 Tahun 2009 pasal 41 ayat 1 menyatakan lebih lanjut bahwa pemerintah wajib mengembangkan, membina, dan melindungi bahasa Indonesia sesuai dengan perkembangan zaman, termasuk di dalamnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan (Tarigan, 2013).

Tarigan (2008) menyatakan bahwa tujuan membaca cerita yaitu meningkatkan kesadaran linguistik, menemukan istilah-istilah dan pengetahuan baru, menentukan struktur kalimat, serta menentukan penggunaan kata-kata yang tepat.

Buku cerita bergambar interaktif berisi gambar dan teks yang saling terkait. Gambar yang dicantumkan pada buku cerita bergambar memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berimajinasi lebih efektif (Ummah, 2017). Buku cerita bergambar interaktif disusun berdasarkan pada kriteria menurut Sudjana dan Rivai (2017) yaitu: ketepatan dengan tujuan pembelajaran, sesuai isi bahan pelajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakan, tersedia waktu untuk menggunakan, dan sesuai dengan taraf berpikir siswa. Buku cerita bergambar interaktif yang termasuk ke dalam jenis media visual diam dan cetak (Arsyad, 2014).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV SDN 2 Campurejo, ditemukan permasalahan yang terkait dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Ketika siswa diminta untuk menulis pengetahuan baru/isi cerita dari teks cerita yang dibaca, 52% siswa kelas IV yang belum mampu menuliskan pengetahuan yang didapat dan mendapat nilai di bawah KKM. Siswa lupa apa saja hal-hal baru yang didapat dari cerita. Hal tersebut disebabkan karena siswa tidak membaca cerita secara keseluruhan atau membaca melompat paragraf dan tidak memahami urutan kejadian ada cerita, yang pada akhirnya siswa tidak mampu menuliskan pengetahuan baru. Hal tersebut tidak terlepas dari penggunaan media yang lebih merangsang ingatan siswa.

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini yaitu penelitian oleh Muhammad

Zainul Ma'wa pada tahun 2019 berjudul "Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Cerita pada Peserta Didik dengan Menggunakan Media *Audio Visual* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan memahami isi cerita pada peserta didik dengan menggunakan media *audio visual*. Disimpulkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam materi menemukan pengetahuan baru dari teks nonfiksi.

Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian oleh Febylia Sukanda pada tahun 2016 berjudul "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Tema Pekerjaan untuk Meningkatkan Pengetahuan Karier Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil uji validasi memperoleh persentase dengan kriteria kegunaan sebesar 93,75%, kriteria kelayakan sebesar 95%, kriteria kepatutan sebesar 89,28%, dan kriteria ketepatan sebesar 87,52%. Rata-rata dari keseluruhan kriteria adalah 91,39%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar tema pekerjaan telah memenuhi kriteria akseptabilitas.

Penelitian internasional yang mendukung yaitu penelitian oleh Y. A. Subangkit, dkk pada tahun 2016 berjudul "*Developing Movable Book For Understanding Science Concept*". Simpulan penelitian ini adalah dikembangkannya buku *movable* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Buku *movable* adalah buku dinamis yang interaktif dengan menyatukan konsep buku *pop up*, buku *lift the flap* berisi gambar *2D* dan *3D* yang dapat digerakkan atau buku yang memberikan intruksi kepada pembaca.

Penelitian internasional lainnya yang mendukung yaitu penelitian oleh Elinda R, dkk pada tahun 2018 berjudul "*The Development of Heroes Story Book as the Social Science Studying Source for Fifth Grade of Elementary School*". Hasil penelitian menyatakan bahwa sumber belajar yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid, praktis, dan memiliki efek potensial pada hasil belajar siswa dalam pelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti membatasi masalah pada penggunaan media yang lebih merangsang ingatan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia. Rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan buku cerita bergambar interaktif, menguji kelayakan dan keefektifan buku cerita bergambar interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku cerita bergambar interaktif, menguji kelayakan dan keefektifan buku cerita bergambar interaktif.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D). Metode penelitian *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Subyek penelitian dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu siswa kelas IVA SDN 2 Campurejo dengan jumlah 26 siswa yang terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Uji coba produk atau uji kelompok kecil dilakukan kepada 6 siswa kelas IVB SDN 2 Campurejo dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* ialah penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015). Uji coba pemakaian produk dilakukan kepada 26 siswa kelas IVA SDN 2

Campurejo sebagai sampel. Uji coba dilakukan terhadap satu kelas untuk menguji keefektifan buku cerita bergambar interaktif dengan metode eksperimen *one shot case study* untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan buku cerita bergambar interaktif.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall meliputi tahap mengumpulkan informasi dan memecahkan masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, memvalidasi desain, merevisi desain, menguji coba produk, merevisi produk, dan menguji coba pemakaian. Model ini dipilih karena penelitian pengembangan yang dilakukan bersifat menganalisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal dan analisis data akhir, *paired t-test*, dan uji *n-gain*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian pengembangan buku cerita bergambar interaktif mata pelajaran bahasa Indonesia antara lain: (1) pengembangan buku cerita bergambar interaktif, (2) kelayakan buku cerita bergambar interaktif, dan (3) keefektifan buku cerita bergambar interaktif.

### Pembahasan

#### Mengumpulkan Informasi dan Memecahkan Masalah

Pengumpulan informasi dan pemecahan masalah dilakukan dengan teknik wawancara dengan guru kelas IVA SDN 2 Campurejo. Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui

permasalahan yang sedang dihadapi di kelas IVA SDN 2 Campurejo yaitu ketersediaan media pembelajaran yang kurang merangsang ingatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan 52% siswa kelas IV yang belum mampu menuliskan pengetahuan dari cerita dan mendapat nilai di bawah KKM.

#### Mengumpulan Data

Pengumpulan data untuk bahan referensi atau data pelengkap. Pengumpulan data dilakukan dengan angket kebutuhan guru dan siswa. Data berupa hasil angket kebutuhan guru dan siswa.

#### Mendesain Produk

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun desain media berbentuk buku cerita bergambar interaktif. Beberapa kriteria penyusunannya adalah pemilihan bahan, ukuran, warna dan bentuk buku cerita bergambar interaktif. Bahan yang digunakan berupa kertas *CTS*, berukuran A5, berwarna cerah dan berbentuk buku permainan.

#### Memvalidasi Desain

Desain buku cerita bergambar interaktif yang telah dihasilkan kemudian dinilai oleh 2 ahli yaitu ahli media dan materi. Instrumen penilaian produk yang digunakan yaitu angket validasi dimana responden (ahli) mengisi pertanyaan dan pernyataan yang telah disusun oleh peneliti. Angket bertujuan untuk menilai kelayakan buku cerita bergambar interaktif. Penilaian kelayakan dilakukan oleh: (1) ahli media yaitu Novi Setyasto, M.Pd. dan (2) ahli materi adalah Qurrota Ayu Neina, M.Pd. hasil penilaian dari kedua ahli tersebut disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1** Penilaian Kelayakan Buku Cerita Bergambar Interaktif

No	Ahli	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Persen tase	Kriteria
1	Media (Novi Setyasto, M.Pd.)	32	29	90,6%	Sangat Layak
2	Materi (Qurrota Ayu Neina, M.Pd.)	36	27	75%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1 persentase kelayakan buku cerita bergambar interaktif yaitu ahli media memberikan skor persentase

90,6% dan ahli materi memberikan skor persentase 75%. Berdasarkan skor tersebut persentase yang diperoleh dari angket validasi ahli media dan ahli materi terhadap buku cerita bergambar interaktif skor persentase 82,8% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, buku cerita bergambar interaktif dapat digunakan dalam skala besar.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nisrina Nurul Faroh, dkk. pada tahun 2018 berjudul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase Pembelajaran IPS Kelas V". Simpulan menunjukkan bahwa: a) desain media dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru; b) analisis penilaian ahli media dan materi dinyatakan sangat layak dengan rata-rata kelayakan 88%; c) media tersebut efektif digunakan dengan  $t_{hitung}$  7,108 dan  $t_{tabel}$  2,052. Data perhitungan dengan menggunakan  $n-gain$  sebesar 0,43 dengan kriteria sedang. Penelitian ini mendukung bahwa sebagai sebuah produk pengembangan buku cerita bergambar interaktif ini berpeluang untuk memenuhi kebutuhan siswa.

#### Angket Tanggapan Siswa dan Guru

Angket tanggapan siswa merupakan angket yang diberikan kepada siswa pada tahap uji coba skala kecil. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas IVB SDN 2 Campurejo dengan jumlah siswa 6 anak menunjukkan hasil yang sangat layak terhadap buku cerita bergambar interaktif. Angket tanggapan siswa menunjukkan hasil persentase 90% dengan kriteria sangat layak.

Angket tanggapan guru merupakan angket yang diberikan kepada guru untuk mendapatkan informasi dan masukan terkait kelayakan penggunaan buku cerita bergambar interaktif. Angket tanggapan guru mendapat persentase 91% dan mendapat kriteria sangat layak. Penggunaan media pembelajaran tersebut dianggap.

Respon	Persentase Klasikal	Kriteria
Guru	91%	Sangat Layak
Siswa	90%	Sangat Layak

Penelitian yang mendukung hasil di atas yaitu penelitian yang dilakukan Khoirunnisa, dkk. pada tahun 2018 berjudul "Buku Cerita Bergambar Berbasis *Scientific Approach*: Seberapa Efektif terhadap Rasa Ingin Tahu". Berdasarkan hasil penelitian diperlukan suatu media sesuai dengan karakteristik siswa berupa buku suplemen yaitu buku cerita bergambar berbasis *scientific approach* yang menunjang selama proses pembelajaran agar dapat

meningkatkan kemampuan rasa ingin tahu siswa SD kelas IV.

Penelitian lainnya yang mendukung yaitu penelitian oleh Halim Wibisono, dkk. pada tahun 2014 berjudul "Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif untuk Anak-Anak Usia 6-9 Tahun dengan Tema Cerita Rakyat Situbondo". Penelitian ini menghasilkan produk buku cerita bergambar interaktif untuk menarik minat baca anak-anak. Buku cerita bergambar interaktif dapat membantu anak dalam memahami materi yang disampaikan.

#### Keefektifan Media Buku Cerita Bergambar Interaktif

Keefektifan pengembangan buku cerita bergambar interaktif dianalisis melalui *uji t-test* dan *uji n-gain*. *Uji t-test* dan *uji n-gain* dilakukan setelah melakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas data hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung menggunakan rumus *uji chi kuadrat* yang dibantu dengan bantuan *software Ms. Excel*. Keefektifan pengembangan buku cerita bergambar interaktif dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang terdiri atas skor sebelum dan sesudah pembelajaran. Skor sebelum dan sesudah pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Skor Sebelum dan Sesudah Pembelajaran

Tindakan	Jumlah Siswa	Rata-rata	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Sebelum	26	69,23	13,79	2,055	Ho ditolak
Sesudah	25	82,62			

Berdasarkan tabel, diperoleh nilai  $t_{hitung} = 13,790$  dan  $t_{tabel} = 2,055$ . Dari hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 13,790 > t_{tabel} = 2,055$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau diartikan bahwa media buku cerita bergambar interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV materi menemukan isi cerita.

Penelitian yang mendukung hasil di atas yaitu penelitian oleh Lailatul Masruro, dkk. pada tahun 2018 berjudul "Penggunaan Media Cerita Bergambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi IPS Kelas III SD YPI Darussalam Cerme Gresik". Hasil penelitian membuktikan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media cerita bergambar terhadap hasil belajar dengan nilai  $n-gain$  0,682 atau dalam kategori sedang.

Penelitian lainnya yang mendukung yaitu penelitian oleh Fitria Fatmawati, dkk. pada tahun 2018 berjudul "*The Effect of Picture Story Book Based on Scientific Approach with Discovery Method on Collaboration Attitude of Elementary*

*Student*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berdasarkan pendekatan ilmiah dengan metode penemuan memberikan pengaruh positif mencapai 7,215 untuk  $df = 26$  pada tingkat signifikansi 5% dari 6,87593 dengan  $p.value$  kurang dari 0,05 ( $p = 0,000 < 0,05$ ).

Penelitian lainnya yang mendukung yaitu penelitian oleh Fethi Turan, dkk. pada tahun 2016 berjudul "*Using Storybooks as a Character Education Tools*", penelitian yang dilakukan oleh dan Ilkay Ulutas tahun 2016. Penelitian mendeskripsikan implementasi penanaman karakter dan pengetahuan dalam pendidikan menggunakan buku cerita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penanaman karakter dan pengetahuan yang diberikan oleh para guru dengan menggunakan buku cerita bergambar memberikan hasil yang lebih positif.

Langkah selanjutnya yaitu menghitung uji  $n-gain$ . Dari pengolahan data tersebut, didapatkan hasil pada tabel 4

**Tabel 4.** Hasil Uji  $N-Gain$

Tindakan	Rata-Rata	Selisih Skor	Skor $n-gain$	Kriteria
Sebelum	69	14	0,44	Sedang
Sesudah	83			

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji  $n-gain$  terlihat bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar dari skor sebelum dan sesudah pembelajaran siswa kelas IV SDN 2 Campurejo mempunyai selisih skor 14 dan skor uji  $n-gain$  sebesar 0,44 dengan kriteria sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan buku cerita bergambar interaktif efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis angket penilaian yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi, buku cerita bergambar interaktif efektif sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persentase kelayakan yang diberikan ahli media adalah 75% dan ahli materi sebesar 92,5%.

Buku cerita bergambar interaktif mendapat tanggapan positif dari guru maupun siswa, serta efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan skor yang diperoleh siswa pada materi menemukan isi cerita. Rata-rata skor sebelum pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar interaktif efektif adalah 69 dan rata-rata skor sesudah pembelajaran

menggunakan buku cerita bergambar interaktif efektif adalah 83. buku cerita bergambar interaktif efektif digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dilihat dari hasil uji  $t-test$  diperoleh  $t_{hitung} = 13,790 > t_{tabel} = 2,055$ . Disimpulkan bahwa hasil sebelum dan sesudah pembelajaran mengalami perubahan yang signifikan. Selanjutnya data perhitungan uji  $n-gain$  sebesar 0,44 dilihat dari selisih hasil sebelum dan sesudah pembelajaran.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kedua orangtua yang telah memberikan doa dan dukungannya, kepada dosen pembimbing Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd., mitra bestari I Drs. Umar Samadhy, M.Pd., mitra bestari II Dra. Hartati, M.Pd., dan penyunting abstrak bahasa Inggris Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph. D. yang telah memberi bimbingan dan saran perbaikan artikel penelitian ini. Kepala Sekolah, guru dan karyawan serta siswa SDN 2 Campurejo yang telah membantu melaksanakan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adipta, H., Maryaeni, M. & Hasanah, M. 2016. Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 1(5): 989-92. doi: 10.17977/jp.v1i5.6337.
- Dewi, R. 2017. Upaya Meningkatkan Minat Membaca Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tari Bambu pada Kompetensi Dasar Menanggapi Isi Cerita Secara Lisan Bidang Studi Bahasa Indonesia di Kelas III Sdn 060819 Kec. Medan Kota. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pendidikan Dasar* 7(4),544-564.
- Deviyani, N., A. 2018. *Development Of The Students Vocabulary Based On Storybooks. International Journal of Advanced Educational Research* 3(1), 357-361.
- Faroh, N., N & Setiawan, D. 2018. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase Pembelajaran IPS Kelas V. *Joyful Learning Journal* 7(4), 3442.
- Fatmawati, F., & Prasetyo, Z. K. 2018. *The Effect of Picture Story Book Based on Scientific Approach with Discovery Method on Collaboration Attitude of Elementary Student. Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 262, 345-351.

- Khoirunnisa, & Pujiastuti, P. 2018. Buku Cerita Bergambar Berbasis Scientific Approach: Seberapa Efektif Terhadap Rasa Ingin Tahu. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 3(1), 140-148.
- Ma'wa, M. Z. 2019. Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Cerita pada Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Primaria Educationem Journal* 2(2), 135-143.
- Masruro, L., & Gunansyah, G. 2018. Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi IPS Kelas III SD YPI Darussalam Cerme-Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6(2): 198-208.
- Permendikbud No 37 Tahun 2020 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013. 2018. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Rizkasari, E., Zulela, M. S., & Japar, M. 2018. *The Development of Heroes Story Book as the Social Science Studying Source for Fifth Grade of Elementary School. International Journal of Multidisciplinary and Current Research Research Article* 6(5), 567-571.
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Subangkit, Y. A., & Astuti, P. P. 2016. *Developing Movable Book For Understanding Science Concept. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 5(1), 247-253.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukanda, F., & Wiryo, N. 2016. Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Tema Pekerjaan untuk Meningkatkan Pengetahuan Karier Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling UNESA* 6(2), 12-23.
- Tarigan, H. G. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit CV Angkasa.
- Turan, F., & Ilkay, U. 2016. *Using Storybooks as a Character Education Tools. Journal of Education and Practice* 7(15): 169–176.
- Ummah, R. & Mustadi, A. 2017. *Developing reflective picture storybook media to improve students' tolerance in elementary schools. Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 173(1), 280-283.
- Wibisono, H. 2014. Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif untuk Anak-Anak Usia 6-9 Tahun Dengan Tema Cerita Rakyat Situbondo. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna* 1(4), 1-8.