



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 6810-6820

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis *Smart Apps Creator Version 3* Pada Materi Aku Gemar Menabung

Dewi Utari Kusumastuti<sup>1✉</sup>, Rais Hidayat<sup>2</sup>, Dita Destiana<sup>3</sup>

Universitas Pakuan

Email: [dewiutari222@gmail.com](mailto:dewiutari222@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menilai kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi berupa buku cerita bergambar dalam meningkatkan pemahaman konsep menabung pada siswa kelas IV SD Negeri Semplak 1. Penelitian ini mengadopsi pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara di SDN Semplak 1 yang mengindikasikan minimnya variasi dalam proses pembelajaran. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan ilustrasi dan penyuntingan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*, serta validasi oleh para ahli media, bahasa, dan materi. Produk diuji coba pada 28 siswa kelas IV-D. Evaluasi menunjukkan bahwa 96% ahli media, 100% ahli bahasa, dan 100% ahli materi memberikan penilaian positif terhadap media pembelajaran ini. Sementara itu, rata-rata penilaian siswa adalah 92,64%. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini telah memenuhi kriteria kelayakan dan efektifitas. Media pembelajaran ini dinilai efektif dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Implikasi dari penelitian ini diharapkan Berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan efektif.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Buku Cerita, Smart Apps Creator version 3, Siswa Sekolah Dasar*

## Abstract

This study aims to develop and assess the feasibility of application-based learning media in the form of picture story books in improving the understanding of the concept of saving in grade IV students of SD Negeri Semplak 1. This study adopts a Research and Development (R&D) approach with reference to the ADDIE development model. This research began with a needs analysis through observation and interviews at SDN Semplak 1 which indicated a lack of variation in the learning process. The development stage involves illustration creation and editing using the Smart Apps Creator application, as well as validation by media, language, and material experts. The product was tested on 28 students in grades IV-D. The evaluation showed that 96% of media experts, 100% of linguists, and 100% of material experts gave positive assessments of this learning medium. Meanwhile, the average student assessment was 92.64%. These results indicate that this learning media has met the criteria for feasibility and effectiveness. This learning media is considered effective and very suitable for use in learning in schools. The implications of this study are expected to have the potential to improve the quality of education in schools through the use of creative and effective learning media.

*Keywords: Learning Media, Storybook, Smart Apps Creator version 3, Elementary School Students*

## PENDAHULUAN

Fokus pembelajaran pada abad 21 merupakan ilmu pengetahuan serta teknologi. Teknologi saat ini memungkinkan kita untuk membagikan pengalaman belajar yang bermakna, kreatif, menarik, serta inovatif yang mendorong kenaikan keahlian berfikir siswa serta membagikan kedudukan yang lebih aktif serta signifikan dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya itu, pemakaian teknologi dalam pendidikan abad 21 bisa tingkatkan kinerja guru lebih baik. Daya tarik yang sangat kuat terhadap teknologi memunculkan pemikiran jika aktivitas pembelajaran semacam membaca ialah aktivitas yang membosankan, sehingga inovasi serta pengembangan di bidang Pembelajaran wajib lebih beragam serta unik agar bisa menarik atensi anak. Misalnya, media pembelajaran hendaknya dibuat semenarik mungkin, karena semakin menarik media pembelajaran yang digunakan dalam Pendidikan, maka anak akan Bahagia belajar.

Pendidikan bahasa Indonesia mengarahkan peserta didik berbahasa yang baik, yang mencakup menyimak, berdialog, membaca serta menulis yang memerlukan uraian keahlian yang baik (Kurniawan et al., 2022). Buku adalah sumber informasi yang tertulis yang menyampaikan pengetahuan dengan memakai bahasa yang baik serta mudah dipahami (Yanti, 2019). Salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif adalah buku cerita bergambar yang membantu siswa memahami pelajaran serta mampu mengembangkan keterampilan membaca siswa yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa dan buku cerita bergambar memiliki kemampuan untuk menarik perhatian anak anak karena

tampilannya yang disukai. Menurut Amar Salahuddin dkk (2023) melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan E- Book Cerita Bergambar pembelajaran bahasa Indonesia hasil bahwa produk yang telah di kembangkan layak di gunakan dan efektif meningkatkan minat baca siswa saat diaplikasikan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pada hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan salah satu wali kelas IV di SDN Semplak 1 Bogor, menunjukkan bahwa belum adanya pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis aplikasi di sekolah dan rendahnya minat membaca siswa di sekolah masih tergolong rendah, siswa belum mendapatkan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket dan buku LKS serta siswa kurang tertarik mengikuti Pelajaran dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket tanpa bahan ajar yang kreatif. Siswa cenderung lebih tertarik pada media yang interaktif dan menarik, seperti cerita bergambar dan permainan. Selain itu, guru juga menginginkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar menabung. Buku cerita adalah sesuatu yang layak dibaca yang memuat beragam alur, tokoh, dan latar cerita yang variatif. Dengan menggabungkan elemen cerita yang menarik, interaksi menyenangkan, dan materi pembelajaran menabung, diharapkan pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* ini dapat meningkatkan minat baca siswa, dan memiliki kelayakan untuk memberikan variasi dalam media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

Berdasarkan pemaparan latar belakang, penulis tertarik akan mengkaji permasalahan tersebut melalui dengan "Pengembangan Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* Pada materi Aku Gemar Menabung pada kelas IV SDN Semplak 1 Kota Bogor semester genap Tahun Pelajaran 2023/2024.

## METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode pengembangan dalam jenis penelitian *Research and development* (R&D). Penelitian serta pengembangan buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi aku gemar menabung, mengacu pada model riset ADDIE. Pada model ADDIE secara umum memakai 5 Langkah. langkah riset yang di mulai dari Analysis, Desain, Development, Implementation, serta Evaluation. Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Semplak 1 Kota Bogor pada tahun pelajaran 2023/2024 secara bertahap. Populasi pada penelitian ini mengacu pada pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar adalah kelas IV semester genap SDN Semplak 1. Sampel pada pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar siswa kelas IV-

D SDN Semplak 1 berjumlah 28 siswa. Subjek penelitian ini di kategorikan menjadi dua kelompok utama. Subjek pertama adalah kelompok validator yang terdiri dari tiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. kelompok kedua adalah siswa kelas IV SDN Semplak 1 yang menjadi responden sebanyak 28 siswa, materi aku gemar menabung. Pengumpulan data dilakukan melalui dua metode, yaitu angket, observasi, dan wawancara. Setelah data diperoleh, tahap berikutnya adalah menganalisisnya secara deskriptif kualitatif.

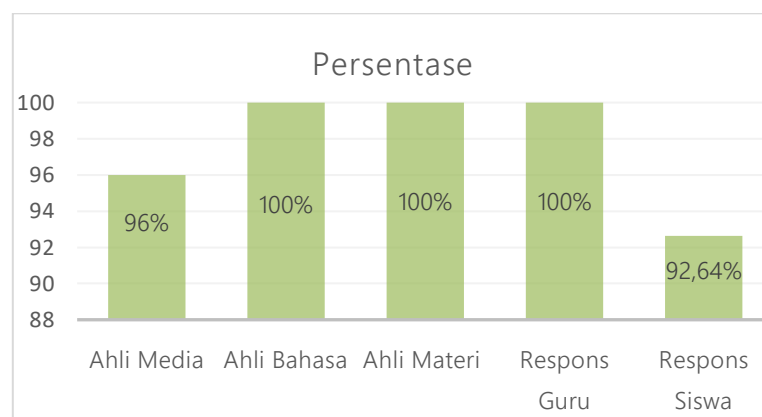
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Validasi

Tabel 1. Penilaian Validasi

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	96%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	100%	Sangat Layak
3.	Ahli Materi	100%	Sangat Layak
Rata-rata Presentase penilaian		98%	Sangat layak

Berdasarkan tabel diatas hasil rata-rata total ketiga validasi ahli dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* pada materi Aku gemar menabung "Sangat layak" dengan nilai rata-rata total 98%, artinya media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* sangat layak untuk diimplementasikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah serta layak diuji coba. Selanjutnya akan dibahas mengenai hasil uji coba berupa hasil angket dari respons guru dan siswa.



Gambar 1. Presentase hasil validasi dan Respons Guru serta Respons siswa

Berdasarkan gambar diatas secara keseluruhan hasil validasi uji coba pada ahli media, ahli Bahasa, ahli materi, respons guru, respons siswa menunjukkan ahli media memiliki nilai 96%, ahli Bahasa 100%, ahli materi 100%, respons guru 100%, dan respons siswa 92,64%.

## Pembahasan

Buku cerita bergambar merupakan sebuah buku yang berisikan sebuah cerita yang menarik dan beragam. Buku cerita bergambar dapat membantu menghilangkan rasa bosan karena didalamnya tidak hanya berisikan tulisan saja namun terdapat gambar yang mewakili atau menggambarkan cerita tersebut. Buku cerita bergambar menjadi salah satu jenis buku yang digemari anak-anak karena keanekaragaman warnanya, gambar mewakili isi cerita mempermudah anak memahami isi cerita tersebut. Buku cerita bergambar adalah buku cerita anak yang mampu menampilkan cerita dan gambar yang disesuaikan dengan selera anak. (Krissandi, 2017). Buku cerita bergambar memudahkan anak dalam memahami pesan pada teks bacaan (Amril & Pransiska, 2021). Buku cerita adalah bentuk cerita yang dibumbui dengan ilustrasi isi cerita yang tampak seperti gambar. Dengan bantuan Buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* anak-anak mulai meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat informasi yang mereka terima. Kemampuan mengingat akan sangat berguna bagi perkembangannya sebagai individu dan makhluk sosial serta memiliki watak dan berbudi pekerti yang baik (Purwani, 2020:182).

*Smart Apps Creator* menawarkan solusi pembelajaran digital yang fleksibel, dapat diakses tanpa ketergantungan pada jaringan internet. Sebagai mana di kemukakan (Jaiz, 2022) dan (Sari, 2023) bahwa salah satu keunggulan dari bahan ajar ini adalah kemampuannya untuk diakses secara *offline*, dapat diakses dan digunakan secara universal, tanpa batasan waktu dan tempat. Pengguna juga tidak memerlukan pengetahuan khusus tentang pemrograman untuk dapat mengoperasikan aplikasi ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan sebuah permasalahan yaitu terdapat kekurangan terdapat kekurangan dalam penggunaan bahan ajar di kelas. Guru umumnya hanya menggunakan buku paket dan LKS, sedangkan pemanfaatan media digital seperti PowerPoint dan Quizizz masih sangat minim, rendahnya ketertarikan siswa terhadap membaca dan kurangnya ketersediaan buku bacaan disekolah. Hal tersebut membuat anak merasa tidak memiliki daya tarik terhadap membaca dan cepat merasa bosan dalam pembelajaran dikelas. Melihat keterbatasan bahan ajar yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif. Oleh karena itu, penulis mengembangkan buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* versi 3 dengan judul

“‘‘Aku Gemar Menabung’’’’. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

Tahap pertama, melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan informasi terkait permasalahan atau kebutuhan di SDN Semplak 1 Bogor khususnya di kelas IV, studi pendahuluan atau analisis kebutuhan menggunakan cara observasi dan wawancara guru kelas dan juga siswa lalu ditemukan permasalahan bahwa kurang variatif dan kurang menarik nya bahan ajar yang digunakan, Pembelajaran buku paket dan LKS belum sepenuhnya menjadi faktor yang menumbuhkan minat dan kemudahan peserta didik dalam memahami materi, rendahnya ketertarikan siswa terhadap membaca, lalu Untuk menanggapi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* sebagai alternatif variasi dalam penggunaan media pembelajaran di kelas.

Pada tahap kedua, membuat rencana atau desain dengan mempertimbangkan relevansi dengan materi “‘‘Aku Gemar Menabung’’’’ dan potensi untuk menarik minat siswa, tema 'Bertukar atau Membayar' dipilih sebagai landasan kreasi buku cerita bergambar sebagai alat bantu belajar. Selanjutnya peneliti merancang draft yang berisikan cerita untuk media pembelaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator*.

Pada tahap ketiga yaitu pengembangan penulisan sketsa terlebih dahulu sesuai dengan alur yang sudah ditulis. Kemudian setelah dibuat sketsa gambar tersebut melalui proses editing canva untuk diberikan warna pada gambar, gambar serta isi cerita digabungkan disusun sesuai alur cerita. Setelah selesai di edit melalui canva lalu baground desain gambar tersebut di masukan ke aplikasi *Smart Apps Creator version 3* untuk di edit di berikan efek animasi interaction agar menjadi lebih menarik lagi setelah selesai lalu bisa di simpan berbentuk Aplikasi android, setelah buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* disusun peneliti melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan oleh tiga orang ahli yang berasal dari bidang media,ahli Bahasa, ahli materi.

Berdasarkan hasil validasi media yang dilakukan oleh Agung Prajuhana Putra,M.Kom diperoleh beberapa kritik dan saran yang telah disebutkan di atas untuk menjadi produk yang lebih baik lagi. Sumber belajar visual untuk anak berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi “‘‘Aku Gemar Menabung’’’’ masuk kedalam kriteria sangat layak untuk digunakan dan mendapatkan nilai 96% berdasarkan angket penelitian.

Hasil validasi uji bahasa yang dilakukan oleh Ainiyah Ekowati,M.Pd diperoleh beberapa kritik dan saran yang telah disebutkan di atas untuk menjadi produk yang lebih baik lagi. Sumber belajar visual untuk anak berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi “‘‘Aku

Gemar Menabung" masuk kedalam kriteria sangat layak untuk digunakan dan mendapatkan nilai 100% berdasarkan angket penelitian.

Hasil validasi uji materi yang dilakukan oleh Dia Aprilia yahya,S.Pd diperoleh beberapa kritik dan saran yang telah disebutkan di atas untuk menjadi produk yang lebih baik lagi. Sumber belajar visual untuk anakberbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi "Aku Gemar Menabung" masuk kedalam kriteria sangat layak untuk digunakan dan mendapatkan nilai 100% berdasarkan angket penelitian. Berdasarkan nilai rata-rata dari ketiga ahli maka sumber belajar visual untuk anakberbasis *Smart Apps Creator version 3* mendapatkan nilai 98,66% dan masuk kedalam kategori sangat layak untuk di gunakan dan diimplemetasikan dalam pembelajaran.

Tahap keempat, setelah melewati tahap validasi ahli produk siap untuk di uji coba lapangan. Pada tahap penerapan media buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* digunakan kepada 28 siswa kelas IV, peneliti membagikan barcode link aplikasi buku cerita bergambar untuk di unduh untuk di baca oleh siswa, setelah siswa membaca sumber belajar visual untuk anakberbasis *Smart Apps Creator version 3* mengisi angket berisi 10 soal dan memberikan evaluasi terhadap keefektifan sumber belajar visual untuk anakyang telah digunakan. Respons siswa menunjukkan hasil sangat baik dengan memperoleh 92,64% dan mendapatkan repons guru 100%, artinya, buku cerita digital yang dikembangkan melalui aplikasi *Smart Apps Creator versi 3* ini telah memenuhi semua kriteria yang diperlukan untuk menjadi sebuah bahan ajar yang efektif, khususnya untuk materi "Aku Gemar Menabung".

Kebaruan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* pada materi "Aku Gemar Menabung" dapat dijelaskan melalui beberapa aspek:

Penggunaan teknologi: Penelitian ini memperkenalkan penggunaan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran, di mana aplikasi *Smart Apps Creator* menjadi platform yang digunakan. Interaktivitas: Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif, sehingga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu, media ini juga disesuaikan dengan penggunaan Kurikulum Merdeka.

Belum ada pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar di kelas 4, sehingga diharapkan pengembangan ini akan membantu siswa lebih mudah memahami elemen membaca pada materi "Aku Gemar Menabung," meningkatkan keterampilan membaca, serta memotivasi mereka untuk belajar.

Media pembelajaran berbasis buku cerita bergambar ini juga dipandang lebih efektif, karena memberikan alternatif metode pembelajaran. Selain itu, buku cerita bergambar dalam bentuk aplikasi membuat pembelajaran yang lebih fleksibel, di mana siswa dapat mengakses materi kapan pun dan di mana pun sesuai kebutuhan, sehingga meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh penulis menghasilkan temuan yang berbeda dibandingkan dengan penelitian sebelumnya oleh penelitian oleh Siwi Pawestri Apriliani dan Elvira Hoesein Radia pada tahun 2020 di Universitas Kristen Satya Wacana berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar." Buku cerita bergambar dalam penelitian tersebut mengambil tema "Asiknya Tolong Menolong" untuk meningkatkan minat baca siswa kelas II, dan ditinjau oleh 2 ahli materi serta 1 ahli media. Hasil validasi dari ahli materi pertama memperoleh skor 82% dengan kategori sangat tinggi, ahli materi kedua memperoleh skor 69% dengan kategori tinggi, dan ahli media memperoleh skor 73% dengan kategori tinggi. Sedangkan hasil penelitian yang didapatkan penulis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis *Smart Apps Creator Version 3* pada Materi Aku Gemar Menabung" menghasilkan rata-rata uji validasi dari ketiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, sebesar 98%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan tema "Aku Gemar Menabung" dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

Evaluasi terhadap bahan ajar menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi dari guru (100%) dan siswa (rata-rata 92,64%). Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* dengan tema "Aku Gemar Menabung" efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan membaca. Terdapat kendala yang dialami pembuatan sumber belajar visual untuk anak yaitu saat ingin memasukan background desain dan mengedit animasi interaction masa aktif trial aplikasi *Smart Apps Creator nya* sudah habis sehingga harus menggunakan perangkat laptop atau computer untuk mendapatkan trial masa aktif aplikasi *Smart Apps Creator* selama 30 hari.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* pada materi "Aku Gemar Menabung" pada kelas IV Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan berdasarkan hasil penilaian angket hasil yang diperoleh adalah ahli media memberikan penilaian persentase sebesar 96%, ahli bahasa dan ahli materi masing-masing

memberikan persentase sebesar 100% yang berarti media pembelajaran berupa buku cerita bergambar sangat layak untuk digunakan. kemudian respons guru memperoleh persentase 100% dan hasil penilaian respons siswa memperoleh persentase 92,64%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta aplikasi ini efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). Media Pembelajaran.
- Amalia, S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Smart Apps Creator (Sac) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik Di Sma Negeri 1 Krueng Barona Jaya. *Jurnal Biology Education*, 10(2), 26–37.
- Amril, R., & Pransiska, R. (2021). Analisis Buku Cerita Bergambar “Bee Series” Sebagai Media Dalam Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak. *Jurnal Golden Age*, 5(01), 175–184.
- Amrullah, A. F. (2018). Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. Yogyakarta: Pustaka Diniyah.
- Android, b., smart, b., creator, a., kemampuan, m., & kreatif, b. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis android berbantu smart apps creator untuk meningkatkan kemampuan pendidikan matematika universitas peradaban email : [vivilutfia31@gmail.com](mailto:vivilutfia31@gmail.com) received : february 2023 ; accepted : maret 2023. 10(1), 770–784.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72–80.
- Elviana, D., & Julianto, J. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(04), 746–760.
- Faidah, C. N. (2018). Dekonstruksi Sastra Anak: Mengubah Paradigma Kekerasan Dan Seksualitas Pada Karya Sastra Anak Indonesia. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i1.2458>
- Faujjah, N., Septiani, S. N., & Putri, T. (2022). Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media.

- H Helly, A. M., Lagu, D. B., & Blegur, I. K. S. (2022). Pemanfaatan Smart Apps Creator sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *CIRCLE : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(02), 158–168. <https://doi.org/10.28918/circle.v2i02.6101>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. Tahta media group.
- Hasyim, A. (2019). Metode penelitian dan pengembangan di sekolah. Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Jaiz, m. (2022). Pengembangan media pembelajaran ipa berbasis smart apps creator (sac) terintegrasi keislaman pada siswa kelas iv sdn kota pekanbaru. Universitas islam negeri sultan syarif kasim riau.
- Krissandi, A. D. S. (2017). Merancang Buku Cerita Bergambar. Universtitas Sanata Dharma.
- Kurniasih, N., Ananda Abadi Putri, M., Elysa Lestari, K., & Olivia, V. (2021). Sosialisasi Gerakan Gemar Menabung (GEMABUNG) Sejak Dini dan Meningkatkan Kreativitas Dengan Membuat Celengan dari Bahan Bekas. *Abdimas Indonesian Journal*, 1(2), 105–112. <https://doi.org/10.59525/ajj.v1i2.76>
- Kurniawan, E., Nizzam, M., Fatikh, M. A., & Rofiq, M. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Kelas II MI Dwi Dasa Warsa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 27–38.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Prenada media.
- Maharuli, F. M. (2021). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 7(2), 265–271. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.966>
- Munthe, A. P., & Halim, D. (2019). Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar. *Satya Widya*, 35(2), 98–111. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p98-111>
- Ngura, E. T. (2018). Pengembangan Media buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan bercerita dan perkembangan sosial Anak Usia Dini Di TK Maria Virgo Kabupaten Ende. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 5(1), 6–14.
- Noer, Sri Hastuti, 2018, *Desain Pembelajaran Matematika Untuk mahasiswa program studi matematika*: Yogyakarta: Graha Ilmu
- Noviati, W., & Belajar, H. (2022). *Jurnal*

- Kependidikan Jurnal Kependidikan. Jurnal Kependidikan, 7(2), 19–27.
- Nur Latifah, Robiatul Munajah, Uswatun Hasanah. (2021). Pengantar Sastra anak Penerbit : Universitas Trilogi 2021.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Misykat, 3(1), 171–187.
- Nursalim, M. P. I. (2018). Manajemen Belajar Dan Pembelajaran. Lontar Mediatama.
- Purwani, R. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Sd Kelas Iv. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 8(2), 180. <https://doi.org/10.30659/j.8.2.180-194>
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275.
- Sari, R. A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Ipa Materi Menjelajah Angkasa Luar Di Kelas VI Sekolah Dasar. Universitas Jambi.
- Siregar, E. H., & others. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Materi Osteichthyes pada Mahasiswa Biologi 2021 Universitas Negeri Medan. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 6(1), 78–84.
- Sugiyono, P. D. (2017). Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D. *Penerbit CV. Alfabeta: Bandung*, 225(87), 48–61.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulastri, N. M. (2021). Jurnal Transformasi Volume 7 Nomor 1 Edisi Maret 2021 PLS FIPP UNDIKMA. *Jurnal Transformasi*, 8(September), 75–80.
- Yallah, S. O. R., & Huda, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart App Creator3 Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMK N 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1244–1255.
- Yaumi, M. (2018). Media Teknologi dan Pembelajaran. In Prenadamedia group. [https://idr.uin-antasari.ac.id/10306/1/BUKU\\_UTUH\\_MEDIA\\_DAN\\_TEKNOLOGI\\_PEMBELAJAR-M.RAMLI.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/10306/1/BUKU_UTUH_MEDIA_DAN_TEKNOLOGI_PEMBELAJAR-M.RAMLI.pdf)
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD- An*, 8(1), 75—â.