

## **ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS DIGITAL PADA MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH**

Anisa Dwi Kurnia Zamroni<sup>1</sup>, Herlina Usman<sup>2</sup>, Prayuningtyas Angger Wardhani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

[1anisadwikurniazamroni@gmail.com](mailto:anisadwikurniazamroni@gmail.com), [2herlina@unj.ac.id](mailto:herlina@unj.ac.id)

[3prayuningtyasangger@unj.ac.id](mailto:prayuningtyasangger@unj.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This research aims to determine the needs analysis for the development of digital-based picture story book media on the content of Pancasila Education in elementary schools. This research is a type of R&D (Research and Development) development research using the ADDIE development model which consists of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This research uses the first stage of the ADDIE model, namely the analysis stage. Needs analysis was carried out through literature studies and field studies. The instrument used was a questionnaire in the form of a Google form. The data obtained was then analyzed using descriptive statistical data analysis techniques. The research results show that there is a need to develop learning media for Pancasila education material in the form of digital-based picture story books.*

*Keywords: picture story book, pancasila education, digital*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan terhadap pengembangan media buku cerita bergambar berbasis digital pada muatan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian ini menggunakan tahap pertama dari model ADDIE yaitu tahap analisis. Analisis kebutuhan dilakukan melalui studi literatur dan studi lapangan. Instrumen yang digunakan berupa angket kuesioner dalam bentuk google formulir. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik analisis data statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperlukanya pengembangan media pembelajaran pada materi Pendidikan Pancasila berupa buku cerita bergambar berbasis digital.

Kata Kunci: buku cerita bergambar, pendidikan pancasila, digital

#### **A. Pendahuluan**

Saat ini kita sedang menghadapi era digital dimana teknologi dan ilmu

pengetahuan berkembang secara signifikan. Perkembangan ini membawa dampak yang nyata dalam

segala segi kehidupan manusia. Salah satunya berdampak pada pelaksanaan pendidikan baik dalam proses belajar maupun mengajar (Huda, 2020).

Pendidikan di era digital menuntut untuk terus diadakanya pembaharuan agar pelaksanaan pendidikan bisa sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman diera sekarang. Salah satunya dengan perkembangan kurikulum pada pelaksanaan pendidikan.

Di Indonesia saat ini sudah menerapkan kurikulum terbaru yaitu kurikulum Merdeka. Implikasi pelaksanaan kurikulum Merdeka mengharapkan pembelajaran yang mandiri sehingga tidak berpusat kepada guru, akan tetapi pembelajaran lebih mengarahkan keaktifan siswa dan kemandirian. Pelaksanaan kurikulum merdeka memiliki focus tujuan untuk menyediakan esensial pada materi dan kompetensi siswa sesuai dengan tahap perkembangan siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan mendalam (Rahayu dkk., 2022). Pada kurikulum Merdeka menyediakan pembelajaran yang interaktif dengan pengembangan kegiatan proyek yang mengutamakan kemandirian

sehingga dapat memabantu siswa memberikan peluang untuk mengeksplorasi berbagai isu secara mendalam.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah proses dalam membentuk keterampilan dan nilai karakter baik seseorang dengan usaha memperoleh pengetahuan dan memanfaatkan sumber sumber yang ada untuk memunjang pembelajaran. (Rohani, 2020). Pembelajaran juga ialah rangkaian-rangkaian peristiwa yang direncanakan dengan orientasi mencapai hasil belajar atau tujuan dari pembelajaran (Gagne dkk, 2005). Pembelajaran melibatkan guru dan siswa dilakukan didalam kelas dapat disebut sebagai proses belajar dan mengajar.

Saat pembelajaran terjadi sebuah proses interaksi dimana guru sebagai fasilitator menyampaikan pesan kepada siswa sebagai penerima pesan. Keberhasilan proses penyampaian pesan ini akan mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Dalam proses penyampaian pesan tersebut banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilannya, salah satunya dengan ketepatan pemilihan media

yang digunakan saat pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan dan kebutuhan siswa (Batubara, 2020). Dalam hal tersebut seorang guru harus mengetahui dan mengidentifikasi apa yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau bentuk yang dapat digunakan saat pembelajaran di kelas. Media jika dipahami secara luas meliputi manusia, materi, dan kejadian kejadian disekitar yang mampu menciptakan kondisi untuk membantu siswa memperoleh sikap, pengetahuan dan keterampilan (Arsyad A, 2011). Menurut Association for Education and Communication Technology (AECT) media merupakan segala bentuk atau salurann yang berfungsi untuk menyalurkan pesan informasi yang digunakan oleh seseorang (Sadiman, 2019). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dikelas. Saat ini penggunaan media ternyata juga dapat dipengaruhi oleh perkembangan IPTEK. Di era globalisasi ini, diperlukan inovasi

pengembangan media yang berbasis digital untuk menunjang pembelajaran.

Urgensi penggunaan media untuk pembelajaran didukung oleh teori kognitif Bruner. Menurut Bruner menyatakan tingkatan modus belajar dimulai dari pengalaman langsung (enactive), pengalaman melalui gambar (iconic), dan menuju pada pengalaman abstrak (symbolic) (Kustandi & Sutjipto, 2011). Semakin abstrak sebuah materi maka dibutuhkan sebuah media yang konkret untuk memudahkan siswa memahami arti dari materi tersebut. Sebagai pendidik dapat menggunakan benda nyata saat pembelajaran ntuk memberikan siswa pengalaman langsung, atau menggunakan media gambar dan benda manipulatif lain untuk memberikan pengalaman melalui visual atau gambar.

Media pembelajaran memiliki banyak jenis dan bentuk, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis digital. Dimana media ini menggunakan perkembangan teknologi dalam membantu pembelajaran di kelas (Lelu Ngongo dkk., 2019). Media berbasis digital

memberikan pengalaman kepada siswa untuk belajar menyesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini. Penggunaan media digital dapat memudahkan guru dalam menyiapkan sebuah media pembelajaran karena praktis dan juga efektif bila digunakan. Salah satu bentuk inovasi dari media digital ini yaitu media buku cerita bergambar dalam bentuk digital.

Muatan pendidikan Pancasila pada materi penerapan nilai nilai Pancasila merupakan salah satu materi penting yang harus dikuasai oleh siswa. Pancasila merupakan dasar negara Indonesia, dimana setiap sila silanya dijadikan landasan dan pedoman hidup bernegara. Pendidikan Pancasila memiliki tujuan untuk menanamkan nilai nilai Pancasila pada sikap dan perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-hari (Ibda, 2012). Penerapan nilai nilai Pancasila meliputi nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan, dan nilai keadilan yang dapat diterapkan di sekolah dasar untuk menumbuhkan karakter Pancasila pada diri siswa. Sehingga materi ini memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nilai-

nilai moral peserta didik nantinya dalam kehidupan sehari hari

Melihat dari urgensi materi tersebut, dibutuhkan sebuah media inovatif yang dapat membantu siswa untuk memahami makna dari nilai nilai Pancasila secara faktual dan konkret. Salah satunya dengan menggunakan media ajar buku cerita bergambar yang mengintegrasikan nilai nilai Pancasila dan pengaplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Buku cerita bergambar ini dapat digunakan oleh guru sebagai media ajar di kelas yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar karena memiliki daya tarik visual yang tinggi dan dapat meningkatkan daya ingat serta pemahaman anak-anak. Hal ini sesuai dengan penelitian (Davis & Summers, 2014) yang menyebutkan bahwa kemampuan daya ingat dipengaruhi oleh pemilihan media, metode, dan bahan pembelajaran yang digunakan.

Hal ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya oleh (Abdulatif & Muh. Husen Arifin, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa buku cerita digital mendapatkan respon positif dari pengguna guru maupun

siswa. Penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa saat pembelajaran berlangsung.

Penelitian lain oleh (Putri & Ramadhani, 2023) menyatakan bahwa penggunaan media buku digital berbasis cerita bergambar interaktif pada salah satu materi pembelajaran yaitu materi Bahasa Indonesia kelas IV SD dapat dikatakan valid dan layak untuk diterapkan saat pembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil rata-rata nilai siswa yang mengalami kenaikan, dari hasil pre test sebesar 63,7 dan kenaikan pada hasil post test sebesar 85,6. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media buku cerita bergambar ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

Menurut (Riyana, 2012). Diperlukannya sebuah media dalam menyampaikan pesan pembelajaran yang abstrak, hal ini sesuai dengan kerucut pengalaman oleh Edgar Dale dimana siswa membutuhkan media visual yang dapat memberikan pengalaman konkret pada pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu penelitian pengembangan media pembelajaran

berupa buku cerita bergambar berbasis digital pada muatan materi pendidikan Pancasila.

Adapun penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media ajar pada materi pendidikan Pancasila di kelas 5 sekolah dasar. Hasil penelitian ini akan digunakan sebagai dasar untuk merancang media ajar berupa buku cerita bergambar berbasis digital di sekolah dasar

## **B. Metode Penelitian**

Pada Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (Research and Development) dengan model pengembangan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan pada tahap pertama model ADDIE yaitu analisis kebutuhan penggunaan media buku cerita bergambar berbasis digital pada materi pendidikan Pancasila kelas 5. Penelitian dilakukan di SDN Mampang Prapatan 03. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 5 SD.

Data yang dikumpulkan yaitu instrumen berupa kuesioner pertanyaan sebanyak 10 pertanyaan. Kuesioner tersebut mempunyai skala kebutuhan, yaitu ya dan tidak. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah

untuk menganalisis dan mengetahui apa saja yang dibutuhkan oleh peserta didik terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu buku cerita bergambar berbasis digital. Hasil respon peserta didik terhadap kuesioner kebutuhan peserta didik dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan analisis kebutuhan siswa terhadap media buku cerita bergambar berbasis digital. Penelitian dilakukan di SDN Mampang Prapatan 03 dengan melibatkan 1 orang guru sebagai wali kelas, dan 15 orang siswa kelas V Sekolah Dasar. Data didapatkan melalui wawancara guru dan penyebaran angket kuesioner kepada siswa. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel, grafik dan secara deskriptif melalui analisis isi.

Berdasarkan hasil data angket yang diterima, didapatkan data sebagai berikut.

**Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa SDN Mampang Prapatan 03**

Pertanyaan	Jawaban	
	Ya	Tidak

Saya merasa belajar pendidikan pancasila itu sulit	73,30%	26,70%
----------------------------------------------------	--------	--------

Saya mengalami kesulitan saat belajar Pendidikan Pancasila di kelas	73,30%	26,70%
---------------------------------------------------------------------	--------	--------

Menurut saya suasana belajar di kelas itu membosankan	80%	20%
-------------------------------------------------------	-----	-----

Apakah guru menggunakan media pembelajaran saat belajar di kelas?	15%	85%
-------------------------------------------------------------------	-----	-----

Saya merasa terbantu dengan media pembelajaran yang digunakan di kelas	100%	0%
------------------------------------------------------------------------	------	----

Saya merasa media pembelajaran itu penting digunakan	95%	5%
------------------------------------------------------	-----	----

Saya menyukai belajar melalui buku cerita	87%	13%
-------------------------------------------	-----	-----

Saya merasa dengan membaca buku cerita bergambar dapat memudahkan kalian belajar?	84,50%	15,50%
-----------------------------------------------------------------------------------	--------	--------

Saya merasa pembelajaran perlu menggunakan bentuk media digital	67%	33%
-----------------------------------------------------------------	-----	-----

---

Saya merasa senang jika guru menggunakan media saat belajar	85,00%	15%
-------------------------------------------------------------	--------	-----

---

Berdasarkan hasil angket kuesioner diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat mayoritas siswa yang merasa kesulitan saat belajar pendidikan pancasila di kelas dan beberapa siswa mengatakan bahwa suasana belajar di kelas membosankan. Hal tersebut dikarenakan menurut siswa guru jarang menggunakan media saat pembelajaran. Seluruh siswa setuju bahwa media pembelajaran menjadi suatu yang penting dalam proses belajar mengajar di kelas. Dan siswa akan merasa terbantu dengan digunakanya media pembelajaran.

Media pembelajaran yang disukai siswa berupa media yang menyenangkan dan tidak hanya berisikan teks, akan tetapi lebih banyak menggunakan visual seperti gambar ilustrasi. Sebanyak 87% siswa berpendapat bahwa mereka menyukai buku cerita bergambar yang memiliki daya tarik visual. Dan siswa merasa dengan buku cerita bergambar dapat membantu mereka dalam belajar.

Dari data diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa merasa pembelajaran pendidikan pancasila membosankan dikarenakan guru kurang dalam memanfaatkan media saat proses mengajar di kelas. Siswa merasa penggunaan media belajar di kelas dapat membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Maka dari itu guru perlu untuk memaksimalkan penggunaan media saat mengajar.

Selain melalui angket kuesioner kebutuhan siswa, peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu Desalinda Yanda Putri, M,Pd. Selaku wali kelas V di SDN Mampang Prapatan 03. Wawancara dilakukan secara langsung dan tatap muka di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, beliau mengatakan bahwa suasana pembelajaran di kelas saat materi Pendidikan pancasila cenderung kurang kondusif. Saat pembelajaran siswa cenderung tidak dapat fokus kepada penjelasan guru di kelas dikarenakan siswa mudah teralihkan perhatiannya. Beberapa siswa juga suka mengganggu teman teman yang lain saat pembelajaran

dan bercanda dengan teman sebangkunya.

Saat pembelajaran di kelas, guru sudah menggunakan media pembelajaran. Akan tetapi media yang digunakan masih terbatas berupa power point dan video pembelajaran. Guru merasa sedikit kesulitan dalam menyiapkan media yang ingin digunakan, dikarenakan fasilitas sekolah yang kurang mendukung dan juga jam mengajar yang padat. Akan tetapi guru berpendapat bahwa penggunaan media saat pembelajaran itu penting karena dapat menarik perhatian siswa dan membantu guru dalam menjelaskan materi yang ingin disampaikan.

Guru berpendapat bahwa dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Sebuah media yang dapat menarik minat siswa adalah media yang cenderung menyenangkan. Media yang dapat menyampaikan materi secara tidak langsung sehingga siswa tidak merasa kesulitan dan bosan saat belajar.

### **Pembahasan**

Dari data analisis kebutuhan diatas, dapat disimpulkan bahwa

siswa merasa pembelajaran pendidikan pancasila membosankan dikarenakan guru kurang dalam memanfaatkan media saat proses belajar mengajar di kelas. Siswa merasa penggunaan media belajar di kelas dapat membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Maka dari itu guru perlu untuk memaksimalkan penggunaan media saat mengajar.

Penggunaan media pembelajaran pada materi Pendidikan pancasila masih terbatas, guru hanya menggunakan *power point* dan video *youtube* untuk menunjang pembelajaran. Sehingga siswa merasa pembelajaran di kelas sedikit membosankan dan kelas menjadi kurang kondusif.

Siswa dan guru sepakat bahwa penggunaan sebuah media memiliki peran penting dalam menunjang pembelajaran di kelas. Menurut (snaky, 2009) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala alat yang dapat dimaanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran di kelas.

Penggunaan media dapat membantu guru dalam

menyampaikan isi materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang ingin disampaikan serta menghindari perbedaan persepsi pemahaman materi yang disampaikan (Meling dkk., 2019). Maka dari itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Dengan penggunaan media yang tepat dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Nurhasanah dkk., 2023)

Siswa membutuhkan media yang menyenangkan dan memiliki daya tarik secara visual. Menurut (Ulfah, 2020) mengatakan bahwa dengan menggunakan media visual, peserta didik tidak lagi hanya membayangkan peristiwa yang dipelajari, akan tetapi memiliki gambaran yang jelas dan kongkret. Guru tidak lagi kesulitan untuk menjelaskan apa yang hendak disampaikan karna masih bersifat abstrak (Usman, H., & Anwar, M, 2020). Hal tersebut menjadi salah satu keuntungan dalam menerapkan media visual dalam pembelajaran

Salah satu media visual yang dapat digunakan yaitu media ajar

berbentuk buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar dapat menjadi salah satu media alternatif yang bisa digunakan oleh guru dalam pembelajaran (Ngura, 2021). Dengan menggunakan buku cerita bergambar dapat memberikan efek visualisasi yang dapat merangsang mata anak untuk melihat gambar yang disajikan sehingga anak memahami maksud dari pesan yang ingin disampaikan.

Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Wardani, 2021) yang menghasilkan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan terkait karakter tanggung jawab siswa. Media buku cerita bergambar dianggap sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dibuktikan dengan pemerolehan hasil sangat baik dalam uji validasi ahli muatan pendidikan.

Penggunaan media buku cerita bergambar dapat memberikan suasana belajar yang lebih hidup, penampilan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar (Achmad dkk., 2018). Media ini sekaligus dapat digunakan untuk memperlihatkan kepada siswa proses suatu peristiwa

tertentu secara lebih nyata dan konkret.

Maka dari itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa diperlukanya pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar pada muatan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Dengan tetap mempertimbangkan hasil analisis kebutuhan yang sudah dilakukan sebagai landasan dalam proses pengembangan.

### **E. Kesimpulan**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa terkait media pembelajaran pada muatan pendidikan pancasila. Berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan dibutuhkan pengembangan sebuah media pembelajaran yaitu buku cerita bergambar berbasis digital sebagai upaya meningkatkan minat dan motivasi siswa saat pembelajaran. Selanjutnya hasil dari penelitian ini akan dikembangkan mnejadi sebuah produk pengembangan yaitu buku cerita bergambar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Abdulatif, S., & Muh. Husen Arifin. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada

Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1610–1623. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7200>

Achmad, A., Wahyu, A., Khotimah, K., Pd, S., & Pd, M. (t.t.). *Pengembangan Media Buku Cerita Elektronik PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA ELEKTRONIK MATERI HAK DAN KEWAJIBAN MATA PELAJARAN PPKN SISWA KELAS V SDN 1 SUNGONLEGOWO GRESIK.*

Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran.* 23–35.

Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif.* Semarang: Fatawa Publishing, 3.

Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design (5 ed.).* Wardswoth Thomson Learning.

Ibda, F. (2012). Pendidikan Moral Anak Melalui Pengajaran Bidang Studi PPKn dan Pendidikan Agama. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 12(2), 338–347.

Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital.* Penerbit Ghalia Indonesia.

Lelu Ngongo, V., Hidayat, T., Wiyanto, dan, Xaverius, S., Alam, P., & Sugihan, M. (t.t.). *PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL.*

- Meling, M., Pendidikan, M., Sekolah, G., Universitas, D., & Wacana, K. S. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. © 2019- Indonesian Journal of Primary Education, 3(1), 20–28.
- Ngura, E. T. (2021). *Media buku cerita bergambar*. Jejak Pustaka.
- Nurhasanah, F. A., Usman, H., & Jakarta, U. N. (1322). *Rawamangun Muka, RT.11/RW.14, Rawamangun*. <https://doi.org/10.55606/juridikbud.v3i3>
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (t.t.). *Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar Irkham Abdaul Huda* (Vol. 2).
- Putri, G. P., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Buku Digital Siswa Berbasis Cerita Bergambar Interaktif Materi Bahasa Indonesia Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan ...*, 08, 1773–1790.  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11069>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.
- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Riyana, C. (2012). Media pembelajaran. KEMENAG RI.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.  
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>
- Sadiman, A., & Sadiman, A. S. (2019). Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum2013", *Jurnal Tahsinia*, 1(2), pp. 38–146.
- Usman, H., & Anwar, M. (2020, December). Pelatihan Multimedia Virtual Interaktif Berbasis Teks Deskripsi Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar Di Kepulauan Seribu. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 1, pp. SNPPM2020P-361)

