



# Media Buku Pintar Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Dasar Siswa Kelas I Sekolah Dasar

Luh Mariantini<sup>1\*</sup>, I Made Citra Wibawa<sup>2</sup>, I Made Suarjana<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Undiksha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received July 05, 2022

Accepted September 30, 2022

Available online October 25, 2022

### Kata Kunci:

Media *SmartBook*, Hasil belajar, Keterampilan Dasar

### Keywords:

*SmartBook Media*, Learning Outcomes, Basic Skills



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.  
Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

## ABSTRAK

Banyak siswa yang kesulitan dalam meningkatkan keterampilan dasar. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan Media Smart Book dalam Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Dasar Siswa Kelas I SD. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan model ADDIE. Subjek uji coba yaitu 2 ahli media dan 2 ahli materi. Subjek uji coba yaitu 1 praktisi dan siswa kelas I SD yang berjumlah 28 siswa. Metode yang digunakan yaitu dengan teknik wawancara dan observasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner. Teknik analisis data yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif serta statistik inferensial. Hasil penelitian yaitu hasil penilaian oleh ahli isi media yaitu 0,93 (validitas tinggi), dan ahli media mendapatkan nilai 0,87 (validitas tinggi). Skor validasi dari masing-masing responden yaitu 4,45 (sangat baik), dan 4,89 (sangat baik) hasil dari respons siswa. Dari hasil analisis disimpulkan bahwa media Smart Book layak atau valid digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji-t yaitu terdapat perbedaan antara nilai pretest dan post test siswa kelas 1 sebelum dan sesudah menggunakan media Smart Book. Disimpulkan bahwa Media Smart Book dapat meningkatkan keterampilan dasar pada siswa kelas I SD. Implikasi penelitian ini smart book dapat digunakan.

## ABSTRACT

Many students have difficulty improving basic skills. In addition, the media that can assist teachers in teaching students is also lacking, so students find it challenging to learn calistung. This study aims to develop Smart Book Media in Improving Learning Outcomes of Basic Skills for First Grade Elementary School Students. This type of research is the development of the ADDIE model. The test subjects were 2 media experts and 2 material experts. The trial subjects were 1 practitioner and 28 grade I elementary school students. The method used is the technique of interview and observation. The data collection instrument used is a questionnaire. Data analysis techniques are qualitative and quantitative analysis and inferential statistics. The results of the research are the assessment results by media content experts, namely 0.93 (high validity), and media experts getting a score of 0.87 (high validity). The validation scores of each respondent are 4.45 (very good) and 4.89 (very good) due to student responses. From the analysis results, it is concluded that the Smart Book media is feasible or valid to be used in the learning process. The result of the t-test shows a difference between the pretest and post-test scores of grade 1 students before and after using the Smart Book media. It is concluded that Media Smart Book can improve fundamental skills in grade I elementary school students.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bimbingan atau petunjuk yang dilakukan secara sadar oleh guru melalui pembinaan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan dan membentuk karakter. Pendidikan dilakukan secara sadar yang melibatkan proses pembelajaran aktif sehingga siswa dapat meningkatkan bakat dan juga sisi spiritual dan kepribadian sehingga mampu hidup di masyarakat dengan baik dan bermartabat (Akhter et al., 2021; Krischler et al., 2018; Wijaya et al., 2021). Hal ini ini penyebab pendidikan sangat penting dalam mengelola perubahan negara sehingga berhasil menyediakan SDM berkualitas. Revolusi industri ini yang menyebabkan SDM berkualitas merupakan syarat utama mengikuti perkembangan zaman (Adnan et al., 2020; Kuper, 2020; Lase, 2019). Sistem pendidikan memerlukan Langkah Baru dalam menghadapi era industri 4.0 (Nurtanto et al.,

2019; Onde et al., 2020). Gerakan yang dicanangkan pemerintah yaitu gerakan literasi baru yang bertujuan untuk menguatkan keterampilan manusia. Hal ini yang menyebabkan sangat diperlukan fokus baru dalam gerakan literasi ini khususnya untuk tiga kemampuan utama yaitu literasi digital, teknologi dan manusia (Narahawarin & Winarsih, 2019; Salma & Mudzanatun, 2019). Literasi digital ini ditunjukkan dalam meningkatkan kemampuan membaca, menggunakan informasi di dunia digital, serta menganalisis sesuatu (Park et al., 2020; Pratolo & Solikhati, 2020). Literasi teknologi digunakan dalam menyampaikan sebuah pemahaman tentang mesin diciptakan dan dimanfaatkan oleh manusia (Piper et al., 2016; Quaicoo & Pata, 2020). Literasi manusia bertujuan meningkatkan keterampilan komunikasi antar manusia.

Namun kenyataannya banyak sekali tantangan yang harus dilewati oleh pemerintah dalam membentuk dan menentukan sistem pendidikan yang berorientasi pada industri 4.0 yang salah satunya melalui penerapan kurikulum. Diperlukan kualitas yang mumpuni dalam menerapkan kurikulum 2013 di Indonesia yang berjudul berjalan secara maksimal (Rohita et al., 2018; Thoyyibah et al., 2019). Indonesia telah mengganti beberapa kurikulum dan hampir terjadi setiap pergantian menteri. Hal ini sesungguhnya bukanlah masalah karena pergantian kurikulum ini disebabkan oleh perubahan zaman dan teknologi yang semakin pesat (Fitriani et al., 2020; Maskur et al., 2020). Pada kurikulum 2013 harapkan menjadi lebih baik untuk pendidikan dan dapat menjawab dan beradaptasi dengan tantangan global (Juliantri et al., 2017; A. Setiawan et al., 2020). Permasalahan saat ini yaitu ketidak seimbangan kurikulum dengan humanisme. Rendahnya dana yang dialokasikan untuk pendidikan juga merupakan salah satu kendala yang sering dihadapi. Kesenjangan ini dapat dirasakan terutama dalam persediaan sarana dan prasarana dan sumber daya tenaga pendidik (Basuki, 2017; Sartika & Erni Munastiwi, 2019). Masalah ini tentu berpengaruh pada kemampuan dasar siswa.

Kemampuan dasar atau basic skill yang harus dimiliki siswa yaitu membaca, menulis, serta berhitung (Rekysika & Haryanto, 2019; Sismulyasih, 2018). Hal ini dikarenakan kegiatan baca tulis hitung adalah kegiatan awal yang harus dimiliki siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang lebih kompleks (Christianti, 2013; Darnis, 2018). Selain itu kegiatan baca tulis hitung juga sangat berguna bagi siswa untuk memahami berbagai jenis pengetahuan. Siswa yang telah memiliki dan memasuki sekolah dasar seyogyanya memiliki kesiapan dan keterampilan dalam keterampilan dasar ini sehingga siswa tidak kesulitan dalam belajar. Melalui perkembangan IPTEK yang sangat pesat ini sesungguhnya dapat memacu siswa dan melatih siswa dalam keterampilan dasar yang dapat diakses dimanapun melalui media elektronik (Asiah, 2017; Warsihna, 2016). Jika dikaitkan dengan tahap perkembangan, siswa SD ini termasuk dalam tahap pra operasional sehingga siswa memahami masalah melalui simbol tertulis. Keterampilan membaca dipandang sangat dasar dalam belajar (Nawafilah & Masruroh, 2020; Wijayanti et al., 2020). Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa. Keterampilan ini dapat menyampaikan informasi dengan tulisan. Menulis bersifat Kompleks karena memerlukan sebuah kemampuan berpikir logis dan teratur sehingga dapat mengungkapkan gagasan dengan jelas dan menggunakan bahasa yang efektif (Hidayah et al., 2020; Rahmawati, 2018). Keterampilan berhitung merupakan tujuan dalam pembelajaran matematika agar siswa dapat menghitung dalam kehidupan sehari-hari (Annisa et al., 2020; Humairo & Amelia, 2021). Hal ini yang menyebabkan pentingnya pembelajaran berhitung sejak dini.

Namun masih banyak siswa yang kesulitan dalam meningkatkan keterampilan dasar. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa masih banyak anak yang belum bisa membaca dengan baik (Fathiarah et al., 2019; Yunita et al., 2017). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa masih banyak siswa yang belum memiliki kemampuan berhitung dengan baik disebabkan karena siswa kurang paham strategi belajar yang sesuai (Delfia & Mayar, 2020; Nasution et al., 2020). Hasil observasi yang dilakukan di SDN 1 Sambangan, SDN 2 Sambangan, dan SDN 3 Sambangan diketahui bahwa kemampuan membaca-menulis-berhitung siswa kelas 1 masih kurang. Walaupun beberapa siswa sudah dapat membaca dengan lancar namun ada beberapa siswa yang masih kurang bahkan ada beberapa siswa yang tidak mengenal huruf. Hasil wawancara bersama guru kelas 1 ditemukan bahwa setiap awal semester pembelajaran guru harus selalu melakukan dikti sebelum menjelaskan materi. Siswa hafal huruf A-Z hanya dalam bentuk hafalan tetapi tidak memahami bentuknya begitu pula dengan angka. Sehingga semester awal guru harus mengajar dengan keras agar siswa mampu berhitung dan membaca. Selain itu media yang dapat membantu guru dalam mengajarkan siswa juga kurang. Kebanyakan media yang digunakan yaitu dengan huruf atau kartu huruf, Sedangkan untuk berhitung menggunakan benda konkret seperti kerikil. Untuk media menulis guru menggunakan bahan ajar dan meminta siswa berlatih menulis dan menyalin bacaan. Hal ini dinilai kurang efektif karena menyebabkan siswa kurang bersemangat belajar dan hasil belajarnya pun menjadi kurang.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan media belajar. Media belajar sangat penting menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa memahami konsep (Gunawan et al., 2017; Rahayuningsih, 2020). Media yang dapat digunakan yaitu berupa smart book. Smart Book dapat menunjang kegiatan belajar siswa kelas awal untuk membaca, menulis, dan berhitung yang praktis dan efektif. Media yang dapat dikembangkan dengan tepat akan menjadi alat pendukung efektif mencapai tujuan pembelajaran (Gluzman et al., 2018; Saputra & Musafanah, 2017; Wuryanti, 2016). Pengembangan Smart Book terbuat dari bahan-bahan aman dan tahan lama seperti dari kertas karton sehingga memudahkan siswa dan guru bentuk membawanya kemanapun. Media yang dapat digunakan secara praktis akan membuat siswa merasa tidak cepat bosan dalam belajar (Heo & Toomey, 2020; Kurniawan et al., 2019). Media Smart Book yang akan

dikembangkan berbentuk persegi panjang yang terbuat dari kertas karton dan memiliki panjang 37 cm dan lebar 23 cm. Bentuk dari media ini tidak besar sehingga sangat mudah untuk digunakan oleh siswa. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar menyenangkan karena melibatkan keterlibatan siswa (Asrial et al., 2019; Moniaga et al., 2019). Ketika Media dibuka halaman pertama berisi petunjuk penggunaan, kemudian halaman selanjutnya disajikan sebuah papan temple huruf yang dapat membantu siswa berlatih membaca. Pengalaman ketika disajikan media media puzzle suku kata yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam berlatih menulis. Halaman keempat disajikan media media makitung yang dapat membantu siswa untuk berlatih berhitung dengan bantuan kumpulan objek yang sering siswa temui.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan siswa (Khan & Masood, 2015; Weng et al., 2019). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media yang sesuai dapat meningkatkan keterampilan calistung pada siswa (Asiah, 2017; Jummita et al., 2021). Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa guru harus memperhatikan media yang sesuai untuk siswa sehingga dapat meningkatkan calistung siswa (Pertiwi et al., 2019; Rekysika & Haryanto, 2019). Belum adanya kajian mengenai Media Smart Book dalam Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Dasar Siswa Kelas I SD. Kelebihan media ini yaitu ukuran media sedang dan didesain dengan sederhana sehingga sangat menarik serta mudah digunakan oleh siswa SD kelas 1 sehingga mampu membangkitkan minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan Media Smart Book dalam Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Dasar Siswa Kelas I SD. Diharapkan media Smart Book dapat Memotivasi siswa untuk belajar calistung sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan maksimal.

## 2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Ayu et al., 2015). Subjek uji coba yaitu 2 ahli media dan 2 ahli materi. Subjek uji coba yaitu 1 praktisi dan siswa kelas I SD yang berjumlah 28 siswa. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan teknik wawancara dan observasi. Teknik wawancara dan observasi digunakan menemukan masalah yang ada. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner, kisi-kisi disajikan pada Tabel 1, dan Tabel 2.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Penilaian Ahlli Media

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Pembelajaran</b>						
1	Desain media pembelajaran <i>smart book</i> sesuai dengan isi materi di dalamnya.					
2	Tampilan media <i>smart book</i> menarik dan sesuai dengan materi “aku istimewa”.					
3	Keseluruhan desain media <i>smart book</i> sangat tepat digunakan oleh siswa					
4	Media pembelajaran <i>smart book</i> mudah disimpan.					
5	Media <i>smart book</i> mudah digunakan oleh siswa.					
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>smart book</i> .					
<b>Aspek Karakteristik Media</b>						
7	Warna <i>background</i> yang digunakan pada media <i>smart book</i> dapat menarik minat belajar siswa.					
8	Jenis huruf yang digunakan terlihat jelas dan bisa dibaca.					
9	Ketepatan pemilihan warna font dengan <i>background</i> .					
10	Penyajian <i>smart book</i> dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.					
11	Penyajian media <i>smart book</i> dilaksanakan secara sistematis.					
12	Penyajian gambar/ilustrasi pada media <i>smart book</i> sesuai dengan materi.					

(Modifikasi dari Sentarik & Kusmaryatni, 2020)

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Kurikulum</b>						
1	Materi pada media pembelajaran <i>smart book</i> sesuai dengan kompetensi inti					
2	Materi pada media pembelajaran <i>smart book</i> sesuai dengan kompetensi dasar					
3	Materi pada media pembelajaran <i>smart book</i> sesuai dengan indikator yang dikembangkan.					
4	Materi pada media pembelajaran <i>smart book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.					

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>						
5	Materi yang ada pada media <i>smart book</i> sesuai dengan konsep materi tema 1 sub tema 4 pembelajaran 3.					
6	Materi pembelajaran dalam media <i>smart book</i> tersusun secara sistematis.					
7	Materi yang dikembangkan dalam media <i>smart book</i> dapat meningkatkan keterampilan calistung siswa.					
8	Materi dilengkapi dengan ilustrasi.					
<b>Aspek Pemakaian Bahasa</b>						
9	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>smart book</i> menggunakan bahasa yang komunikatif untuk usia siswa.					

(Modifikasi dari [Sentarik & Kusmariyatni, 2020](#))

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif serta statistic inferensial. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber dan data kuantitatif diperoleh melalui pengolahan data hasil penelitian yang telah didapat. Teknik analisis kualitatif menganalisis masukan dari ahli. Analisis kuantitatif menganalisis skor dari ahli, guru, dan siswa. Validitas isi media pada Indeks validitas Aiken dari media Smart Book minimal memperoleh rentangan antara  $0,4 < V > 0,8$  dengan kriteria “validitas sedang” yang diperoleh dari para ahli, dan analisis indikator rata-rata skor validitas Smart Book minimal memperoleh rentangan antara  $3,33 < \leq 4,01$  dengan predikat “baik” yang diperoleh dari para responden untuk keberhasilan pengembangan ini. Statistic inferensial digunakan untuk mengukur efektifitas media Smart Book.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Smart Book untuk materi tematik khususnya Bahasa Indonesia dan Matematika kelas I SD dengan ADDIE. Pertama, analisis. Hasil analisis yaitu kemampuan membaca-menulis-berhitung siswa kelas 1 masih kurang. Walaupun beberapa siswa sudah dapat membaca dengan lancar namun ada beberapa siswa yang masih kurang bahkan ada beberapa siswa yang tidak mengenal huruf. hasil wawancara bersama guru kelas 1 ditemukan bahwa setiap awal semester pembelajaran guru harus selalu melakukan dikti sebelum menjelaskan materi. Siswa hafal huruf A-Z hanya dalam bentuk hafalan tetapi tidak memahami bentuknya begitu pula dengan angka. Sehingga semester awal guru harus mengajar dengan keras agar siswa mampu ber berhitung dan membaca. Selain itu media yang dapat membantu guru dalam mengajarkan siswa juga kurang. Hasil analisis kurikulum disajikan pada [Tabel 3](#).

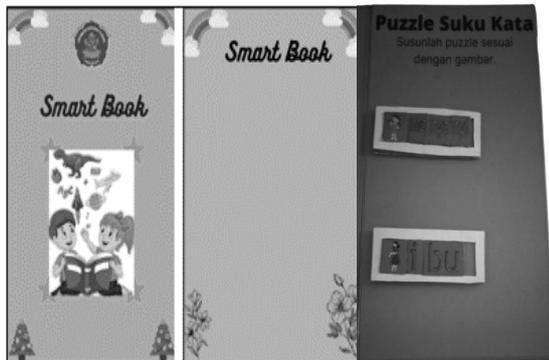
**Tabel 3.** KD dan Pencapaian Kompetensi

	Kompetensi	Indikator
3.3	Menguraikan dan melafalkan lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah.	3.3.1 Menyusun dan melafalkan huruf vokal dan konsonan menjadi kata yang bermakna yang terkait dengan aku istimewa.
3.4	Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.	3.4.1 Menghitung banyak objek gabungan dua kelompok objek sejenis (bilangan 1 sampai dengan 10).
4.4	Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99.	4.4.1 Menyelesaikan soal penjumlahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Kedua, desain. Topik bahasan yang dipilih dalam media ini adalah materi menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan serta menyelesaikan soal yang berhubungan dengan penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari. Rancangan media ini dimulai dari pembuatan media untuk melatih keterampilan membaca siswa yaitu media puzzle suku kata, media untuk melatih keterampilan menulis siswa yaitu media papan temple huruf, dan media untuk melatih keterampilan berhitung siswa yaitu makitung. Pada halaman pertama media ini, akan berisi petunjuk penggunaan media, kemudian pada halaman kedua akan berisi media papan tempel huruf, halaman ketiga akan berisi media puzzle suku kata, dan pada halaman keempat akan berisi media makitung. Setiap media pembelajaran berisi masing-masing aktivitas yang berbeda yang akan dilakukan oleh siswa yang dapat melatih

keterampilan calistung siswa. Pada bagian cover akan dihias semenarik mungkin dan disesuaikan dengan karakteristik dari siswa kelas 1, disajikan pada [Gambar 1](#).

Ketiga, pengembangan. Media Smart Book disusun sesuai dengan rancangan serta masukan dari para ahli. Pada tahap development dimulai dengan membuat media Smart Book yang dikembangkan. Bagian sampul depan dirancang dengan menggunakan background dengan warna yang menarik, berisikan judul serta gambar pendukung lainnya. Bagian isi media berisi petunjuk penggunaan buku, media papan temple huruf, media puzzle suku kata, media makitung, serta profil pengembang media. Hasil pengembangan disajikan pada [Gambar 2](#).



**Gambar 1.** Desain Media Smart Book



**Gambar 2.** Media Smart Book

Keempat, implementasi. Tahap ini dilakukan analisis uji validitas dan kepraktisan serta uji coba produk. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli isi media Smart Book mendapatkan nilai 0,93 (validitas tinggi). Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media mendapatkan nilai 0,87 (validitas tinggi). Jika dikonversikan ke dalam criteria indeks validitas Aiken, maka masing-masing skor penilaian dari para ahli berada pada rentang  $V \geq 0,8$  dengan criteria "Validitas Tinggi." sehingga layak digunakan. Rata-rata skor validasi dari masing-masing responden media Smart Book adalah 4,45 hasil dari respons praktisi dengan predikat "sangat baik", dan 4,89 hasil dari respons siswa dengan predikat "sangat baik." Jika dikonversikan ke dalam pedoman skala lima, maka masing-masing penilaian dari responden berada pada rentang  $4,01 < \bar{x} \leq 5,01$  dengan predikat "sangat baik.". Dari hasil penyebaran kuesioner menyatakan bahwa 89,09% guru sangat setuju apabila materi pembelajaran tematik dengan topic bahasan Bahasa Indonesia dan Matematika dikembangkan ke dalam media Smart Book. Sedangkan 97,92% siswa menyatakan sangat setuju apabila materi pembelajaran tematik dengan topic bahasan Bahasa Indonesia dan Matematika dituangkan ke dalam media Smart Book. Dari hasil analisis penilaian dari responden, maka dapat disimpulkan bahwa media Smart Book layak atau valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa  $D (0,204) < K (0,250)$ , maka dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan post test siswa kelas 1 berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas dapat diketahui bahwa  $F \text{ hitung } (1.128909351) < F \text{ tabel } (1.904822987)$ , maka dapat disimpulkan bahwa data nilai pretest dan post test siswa kelas 1 dinyatakan homogen. Hasil uji-T yaitu  $t \text{ hitung } (0,0000000000005) < t \text{ tabel } (2.051830493)$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai pretest dan post test siswa kelas 1 sebelum dan sesudah menggunakan media Smart Book.

## Pembahasan

Terdapat perbedaan antara nilai pretest dan post test siswa kelas 1 sebelum dan sesudah menggunakan media Smart Book. Hal ini disebabkan karena, Pertama, Media Smart Book dapat memudahkan siswa belajar calistung. Pada media Smart Book berisikan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan KD sehingga memudahkan siswa belajar. Selain itu Smart Book juga disajikan secara sistematis sehingga materi dapat dipahami jelas. Media pembelajaran yang menyajikan materi sistematis tentu akan memudahkan siswa belajar ([Karisma et al., 2020](#); [Kusmariyanti, 2020](#); [Ompi et al., 2020](#)). Selain itu media ini mudah untuk dipahami karena memberikan pengalaman pada siswa. Pemberian pengalaman bermakna pada siswa akan membuat memori ingatan siswa yang semakin kuat sehingga berdampak pada hasil belajar yang meningkat ([Dwi Sari & Setiawan, 2020](#); [Restyani, 2018](#); [Setyowati & Mawardi, 2018](#)). Media Smart membantu siswa yang masuk tahap operasional konkret sehingga siswa lebih mudah mengartikan dan memahami materi abstrak. Hal ini sesuai dengan temuan yang menyatakan menjelaskan pemahaman konsep terhadap pembelajaran sangat memerlukan sebuah alat bantu yang dapat dimanipulasi siswa sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung dan tersimpan di dalam memori jangka panjang ([Gowasa et al., 2019](#); [Rozi & Kristari, 2020](#); [Susilawati et al., 2021](#)). Media ini menggabungkan beberapa media menjadi satu yang dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan dasar siswa kelas 1 sekolah dasar dengan melaksanakan beberapa kegiatan yang terdapat pada media Smart Book. Pada media menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan serta menyelesaikan soal yang berhubungan dengan penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari sehingga meningkatkan pemahaman siswa.

Kedua, Media Smart Book dapat menarik perhatian dan minat siswa. Smart Book sesuai dengan karakteristik siswa sehingga meningkatkan semangat. Kesesuaian karakteristik siswa dengan media dapat menarik minat dan perhatian siswa (Dede Trie Kurniawan & Maryanti, 2018; Setiawan & Wiedarti, 2020). Pengembangan Smart Book terbuat dari bahan-bahan aman dan tahan lama seperti dari kertas karton sehingga memudahkan siswa dan guru bentuk membawanya kemanapun. Media yang dapat digunakan secara praktis akan membuat siswa merasa tidak cepat bosan dalam belajar (Heo & Toomey, 2020; Kurniawan et al., 2019). Tampilan media Smart Book yang sangat menarik juga membangkitkan ketertarikan siswa. Media yang ditampilkan menarik akan menambah gairah belajar siswa sehingga siswa lebih termotivasi (Anggraini et al., 2019; Hidayah et al., 2020). Selain itu, bahasa yang digunakan dalam media Smart Book mudah untuk dipahami serta background yang digunakan penuh dengan warna. Penggunaan background yang tepat juga menarik siswa dalam belajar (D. I. Rahmawati & Rukiyati, 2018; Sari, 2017). Kemenarikan media Smart Book dapat menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Selain itu media ini menggabungkan beberapa media menjadi satu sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Bentuk dari media ini tidak besar sehingga sangat mudah untuk digunakan oleh siswa. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar menyenangkan karena melibatkan keterlibatan siswa (Asrial et al., 2019; Moniaga et al., 2019). Penggunaan media Smart Book ini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa dan keterampilan dasar siswa kelas I sekolah dasar.

Temuan sebelumnya menyatakan kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa yaitu membaca, menulis, serta berhitung (Rekysika & Haryanto, 2019; Sismulyasih, 2018). Keterampilan membaca dipandang sangat dasar dalam belajar (Nawafilah & Masruroh, 2020; Wijayanti et al., 2020). Temuan lainnya menyatakan media yang tepat akan menjadi alat pendukung efektif mencapai tujuan pembelajaran (Gluzman et al., 2018; Saputra & Musafanah, 2017; Wuryanti, 2016). media sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan siswa (Khan & Masood, 2015; Weng et al., 2019). Disimpulkan bahwa media Smart Book sangat penting. Implikasi penelitian ini yaitu media Smart Book dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan keterampilan dasar siswa. Media Smart Book dapat memudahkan guru mengajar sehingga guru tidak perlu mengeja lagi ketika mengajar di kelas. Media Smart Book sangat tepat digunakan dalam pembelajaran calistung. Kebaharuan dalam media Smart Book ini dibuat berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu dengan menyusun media Smart Book dengan mengemas beberapa media menjadi satu dalam bentuk buku dengan latar yang menarik dan penuh warna, serta sesuai dengan karakteristik siswa.

#### 4. SIMPULAN

Media Smart Book mendapatkan kualifikasi validitas tinggi dan sangat praktis dari ahli, praktisi, dan siswa. Hasil analisis data didapatkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai pretest dan post test siswa kelas 1 sebelum dan sesudah menggunakan media Smart Book. Disimpulkan bahwa Media Smart Book dapat meningkatkan keterampilan dasar pada siswa kelas I SD.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Adnan, W. I. W., Wahid, N. A., Majid, N. A., Jaafar, F. W., Ismail, N. A., & Wahab, N. A. (2020). Do We Need You? : The Roles of Teacher Supervisor in Embracing Industrial Revolution 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*, 1529(4), 1–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1529/4/042046>.
- Akhter, Z., Malik, G., & Plummer, V. (2021). Nurse educator knowledge, attitude and skills towards using high-fidelity simulation: A study in the vocational education sector. *Nurse Education in Practice*, 53. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2021.103048>.
- Anggraini, W., Nurwahidah, S., Asyhari, A., Reftyawati, D., & Haka, N. B. (2019). Development of Pop-Up Book Integrated with Quranic Verses Learning Media on Temperature and Changes in Matter. *Journal of Physics: Conference Series*, 1155(1), 1–9. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012084>.
- Annisa, E. N., Supriyati, Y., & Nurani, Y. (2020). Peningkatan Pemahaman Berhitung dan Kardinalitas melalui Penggunaan Media Rangkaianbitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.441>.
- Asiah, N. (2017). Analisis kemampuan praktik strategi pembelajaran aktif ( active learning ) mahasiswa PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 20–33. <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1803>.
- Asrial, Syahrial, Kurniawan, D. A., Chan, F., Septianingsih, R., & Perdana, R. (2019). Multimedia innovation 4.0 in education: E-modul ethnoconstructivism. *Universal Journal of Educational Research*, 7(10), 2098–2107. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.071007>.
- Ayu, G., Mega, M., Sudhita, I. W. R., & Suwatra, I. I. W. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Agama Hindu Dengan Model ADDIE untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Eductech Undiksha*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jeu.v3i1.5869>.
- Basuki, S. (2017). Partisipasi Mahasiswa Dalam Kegiatan Olahraga Dan Sarana Prasarana Pendukung Pada Universitas Lambung Mangkurat. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1).

- <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3659>.
- Christianti, M. (2013). Membaca dan Menulis Permulaan Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2). <https://doi.org/10.21831/jpa.v2i2.3042>.
- Darnis. (2018). Aplikasi Montessori Dalam Pembelajaran Membaca, Menulis Dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i01.3>.
- Dede Trie Kurniawan, & Maryanti, S. (2018). Analysis of Math Teacher Candidates' Misconception on the Dynamic Electricity Concept. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 7(1). <https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v7i1.2481>.
- Delfia, E., & Mayar, F. (2020). Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Journal of Early Childhood Education*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.350>.
- Dwi Sari, N., & Setiawan, J. (2020). Papan Gekola Sebagai Media Pembelajaran Matematika Yang Inovatif Dengan Pendekatan Steam. *Jurnal Sainika Unpam: Jurnal Sains Dan Matematika Unpam*, 3(1), 31. <https://doi.org/10.32493/jsmu.v3i1.4728>.
- Fathiar, A., Badarudin, B., & Muslim, A. H. (2019). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Gemar Membaca Peserta Didik Melalui Model Predict Observe Explain Berbasis Literasi. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 92–101. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v4i2.1863>.
- Fitriani, D., Putri, W. S., & Khoiriyah, Z. H. (2020). Implementasi pengembangan Kurikulum 2013 dalam meningkatkan mutu pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 29–43. <https://doi.org/10.30868/im.v3i01.649>.
- Gluzman, N. A., Sibgatullina, T. V., Galushkin, A. A., & Sharonov, I. A. (2018). Forming the basics of future mathematics teachers' professionalism by means of multimedia technologies. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(5), 1621–1633. <https://doi.org/10.29333/ejmste/85034>.
- Gowasa, S., Harahap, F., & Suyanti, R. D. (2019). Perbedaan Penggunaan Media Powerpoint dan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Retensi Memori Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V Sd. *Jurnal Tematik*, 9(1), 19–27. <https://doi.org/10.24114/jt.v9i1.12859>.
- Gunawan, G., Sahidu, H., Harjono, A., & Suranti, N. M. Y. (2017). The effect of project based learning with virtual media assistance on student's creativity in physics. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.13514>.
- Heo, M., & Toomey, N. (2020). Learning with multimedia: The effects of gender, type of multimedia learning resources, and spatial ability. *Computers and Education*, 146, 103747. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103747>.
- Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i1.6182>.
- Humairo, V. M., & Amelia, Z. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.589>.
- Juliantri, L., Florentinus, T. S., & Wibawanto, H. (2017). Pengembangan e-Rapor Kurikulum 2013 Berbasis Web di SMK Negeri 1 Slawi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(1). <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i1.15571>.
- Jummita, J., Agustiana, I. G. A. T., & Dibia, I. K. (2021). Media Fun Thinkers Berbasis Soal Calistung pada Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku untuk Siswa SD Kelas 1. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 302–314. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37258>.
- Karisma, I. K. E., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121–130. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>.
- Khan, F. M. A., & Masood, M. (2015). The Effectiveness of an Interactive Multimedia Courseware with Cooperative Mastery Approach in Enhancing Higher Order Thinking Skills in Learning Cellular Respiration. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 176, 977–984. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.567>.
- Krischler, M., Cate, I. M. P., & Krolak-Schwerdt, S. (2018). Mixed stereotype content and attitudes toward students with special educational needs and their inclusion in regular schools in Luxembourg. *Research in Developmental Disabilities*, 75. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2018.02.007>.
- Kuper, H. (2020). Industry 4.0: changes in work organization and qualification requirements—challenges for academic and vocational education. *Entrepreneurship Education*, 3(2), 119–131. <https://doi.org/10.1007/s41959-020-00029-1>.
- Kurniawan, W., Darmaji, D., Astalini, A., Kurniawan, D. A., & Hidayat, M. (2019). Multimedia physics practicum reflective material based on problem solving for science process skills. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 8(4), 590–595. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i4.20258>.
- Kusmariyatni, N. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*

- Sekolah Dasar*, 4(2), 197–208. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>.
- Lase, D. (2019). Education and Industrial Revolution 4.0. *Handayani Journal PGSD FIP Unimed*, 10(1), 48–62. <https://doi.org/10.24114/jh.v10i1.14138>.
- Maskur, R., Sumarno, Rahmawati, Y., Pradana, K., Syazali, M., Septian, A., & Palupi, E. K. (2020). The effectiveness of problem based learning and aptitude treatment interaction in improving mathematical creative thinking skills on curriculum 2013. *European Journal of Educational Research*, 9(1), 375–383. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.1.375>.
- Moniaga, J., Ohlyver, M., Siregar, J., & Yauwito, P. (2019). Map-type Modelling and Analysis of Children Stunting Case Data in Indonesia with Interactive Multimedia Method. *Procedia Computer Science*, 157. <https://doi.org/10.1016/J.PROCS.2019.09.010>.
- Narahawarin, M., & Winarsih, S. (2019). Gerakan Literasi Sekolah Di Sd Yppk Yos Sudarso Kuper Sebagai Upaya Menyukkseskan Program Gerakan Literasi Nasional. *Musamus Journal of Language and Literature*, 1, 22–32. <https://doi.org/10.35724/mujolali.v1i2.1460>.
- Nasution, N., Yaswinda, Y., & Maulana, I. (2020). Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.311>.
- Nawafilah, N. Q., & Masrurroh, M. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 37–46. <https://doi.org/10.30736/jab.v3i01.42>.
- Nurtanto, M., Sofyan, H., Fawaid, M., & Rabiman, R. (2019). Problem-based learning (PBL) in industry 4.0: Improving learning quality through character-based literacy learning and life career skill (LL-LCS). *Universal Journal of Educational Research*, 7(11), 2487–2494. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.071128>.
- Ompi, Sompie, & Sugiarto. (2020). Video animasi interaktif 3d dampak penggunaan gadget pada anak sekolah dasar tingkat awal. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 9(2). <https://doi.org/10.35793/jtek.9.2.2020.29717>.
- Onde, M. L. ode, Aswat, H., B, F., & Sari, E. R. (2020). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) ERA 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 4(2), 268–279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.321>.
- Park, H., Kim, H. S., & Park, H. W. (2020). A Scientometric Study of Digital Literacy, ICT Literacy, Information Literacy, and Media Literacy. *Journal of Data and Information Science*. <https://doi.org/10.2478/jdis-2021-0001>.
- Pertiwi, I. N., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v7i3.19412>.
- Piper, B., Zuilkowski, S. S., Kwayumba, D., & Strigel, C. (2016). Does technology improve reading outcomes? Comparing the effectiveness and cost-effectiveness of ICT interventions for early grade reading in Kenya. *International Journal of Educational Development*, 49, 204–214. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2016.03.006>.
- Pratolo, B. W., & Solikhati, H. A. (2020). The implementation of digital literacy in Indonesian suburban EFL classes. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(1), 1508–1512.
- Quaicoe, J. S., & Pata, K. (2020). Teachers' digital literacy and digital activity as digital divide components among basic schools in Ghana. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10158-8>.
- Rahayuningsih, S. (2020). Animation media of animal husbandry thematic science learning to stimulate scientific attitude in early childhood. *International Journal of Scientific and Technology Research*. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17959>.
- Rahmawati, D. I., & Rukiyati, R. (2018). Developing Pop-Up Book Learning Media to Improve Cognitive Ability of Children. *4th International Conference on Early Childhood Education*, 249(Secret), 60–69. <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.10>.
- Rahmawati, I. Y. (2018). Komik Sebagai Inovasi Dalam Pengenalan Keterampilan Menulis Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Audi*, 2(2). <https://doi.org/10.33061/ad.v2i2.1970>.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>.
- Restyani, N. K. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Inquiry Berbasis Portofolio Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 168. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i2.15399>.
- Rohita, R., Fitria, N., Bustan, R., & Haryadi, D. (2018). Teacher's Understanding of the Scientific Approach in the 2013 Curriculum for Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 235. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.105>.

- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35–44. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i1.1561>.
- Salma, & Mudzanatun. (2019). Analisis Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 122–127. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i2.17555>.
- Saputra, H., & Musafanah, Q. (2017). Pengembangan Media Koran Melalui Flipbook Berupa E-Book Pada Materi IPA. *Elementary School Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v4i2.179>.
- Sari, S. A. (2017). The Development of Pop-up Book on the Role of Buffer in the Living Body. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 10(2), 12–23. <https://doi.org/10.26417/ejses.v10i2.p213-221>.
- Sartika, & Erni Munastiwi. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.14421/jga.2019.42-04>.
- Sentarik, K., & Kusmaryatni, N. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>.
- Setiawan, A., Widjaja, S. U. M., Kusumajanto, D. D., & Wahyono, H. (2020). The effect of curriculum 2013 on economics learning achievement: Motivation as mediating variable. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 444–459. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.30279>.
- Setiawan, M. R., & Wiedarti, P. (2020). The Effectiveness of Quizlet Application towards Students' Motivation in Learning Vocabulary. *Studies in English Language and Education*, 7(1), 83–95. <https://doi.org/10.24815/siele.v7i1.15359>.
- Setyowati, N., & Mawardi. (2018). Sinergi Project Based Learning dan Pembelajaran Bermakna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Scholaria*, 8(3), 253–263. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8i3.p253-263>.
- Sismulyasih, N. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Menggunakan Strategi Bengkel Literasi Pada Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 68. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v7i1.5341>.
- Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanih, L. (2021). Modifikasi Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Tahun 2020. *Jurnal Mutiara Ners*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/10.51544/jmn.v4i1.1297>.
- Thoyyibah, N., Hartono, R., & Bharati, D. A. L. (2019). The Implementation of Character Education in the English Teaching Learning Using 2013 Curriculum. *English Education Journal*, 9(2), 254–266. <https://doi.org/10.15294/eej.v9i2.30058>.
- Warsihna, J. (2016). Meningkatkan Literasi Membaca Dan Menulis Dengan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK). *Kwangsan*, 4(2), 67–80. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v4n2.p67--80>.
- Weng, F., Ho, H. J., Yang, R. J., & Weng, C. H. (2019). The influence of learning style on learning attitude with multimedia teaching materials. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 15(1), 1–9. <https://doi.org/10.29333/ejmste/100389>.
- Wijaya, H., Tari, E., Sumule, L., Weismann, I. T. J., & Supartini, T. (2021). Online Learning Evaluation in Higher Education: Study Survey Method. *Journal of Education Technology*, 5(3), 401–408. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.35466>.
- Wijayanti, S. H., Utami, N., Pratikto, A., & Pramono, H. (2020). Menggerakkan Literasi Baca-Tulis Di Rusunawa Muara Baru Pluit. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 2(2). <https://doi.org/10.24912/jbmi.v2i2.7234>.
- Wuryanti. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.
- Yunita, Y., Fitri, F., & Zulfahita, Z. (2017). Peningkatan Keterampilan Membaca Ekstensif Menggunakan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching pada Siswa Kelas VIII D MTs Negeri Singkawang Tahun Ajaran 2016/2017. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(1), 12–17. <https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v2i1.231>.