

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK
MENGUNAKAN LKPD CERITA BERGAMBAR PADA MATERI PECAHAN
KELAS II SEKOLAH DASAR**

Fatkhur Rohman¹, Cahya Intan Murni², Pricilia Deyalita Utami³,
Ana Putri Sholihah⁴, Nurhanurawati⁵
^{1,2,3,4,5} MKGSD FKIP Universitas Lampung
²cahyaintanmurni@gmail.com
¹fatkhur.rohman@fkip.unila.ac.id,
³ppriciliadealita@gmail.com,⁴anaputrisholihah@gmail.com,
⁵nurha.nurawati@fkip.unila.ac.id

ABSTRACT

Fractional learning resources in the classroom are not yet available, therefore this research was conducted. The aim of this project is to create appropriate pictorial narrative media to illustrate how children's creative thinking skills develop when used for fractional learning in grade II of primary school. Twenty students took part in the research trial stage, while twenty-one students of SD Xaverius 3 Bandar Lampung took part in the implementation stage of the 2023–2024 school year. The image narrative media produced by this study meets the criteria of validity, usefulness, and efficacy. During the testing phase, there was an 80% increase in students' creative thinking capacity and an 85% classical learning completion rate. Students' creative thinking capacity increased to 85% at the implementation stage, while the level of classical learning completeness reached 88.89%. As a result, this visual narrative medium can serve as a useful substitute for teaching students how to think creatively and understand the concept of fractions.

Keywords: graphic media, crayonic thinking, second class

ABSTRAK

Sumber belajar pecahan di kelas belum tersedia, oleh karena itu penelitian ini dilakukan. Tujuan dari proyek ini adalah untuk membuat media narasi bergambar yang sesuai untuk menggambarkan bagaimana keterampilan berpikir kreatif anak berkembang ketika digunakan untuk pembelajaran pecahan di kelas II sekolah dasar. Dua puluh siswa mengikuti tahap uji coba penelitian, sedangkan dua puluh satu siswa SD Xaverius 3 Bandar Lampung mengikuti tahap pelaksanaan tahun ajaran 2023–2024. Media narasi gambar yang dihasilkan penelitian ini memenuhi kriteria validitas, kegunaan, dan kemanjuran. Selama fase pengujian, terdapat peningkatan sebesar 80% dalam kapasitas berpikir kreatif siswa dan tingkat penyelesaian pembelajaran klasikal sebesar 85%. Kapasitas berpikir kreatif siswa meningkat menjadi 85% pada tahap pelaksanaan, sedangkan tingkat ketuntasan pembelajaran klasikal mencapai 88,89%. Hasilnya, media narasi visual ini dapat

berfungsi sebagai pengganti yang berguna untuk mengajar siswa cara berpikir kreatif dan memahami konsep pecahan.

Kata Kunci: media bergambar, berpikir kreatif, kelas dua

A. Pendahuluan

Daya cipta manusia tidak diragukan lagi bertanggung jawab atas perkembangan informasi dan teknologi saat ini (Hambali, Rizal, & Nurdin, 2020). Manusia menghasilkan inovasi dalam pengetahuan dan menggunakannya untuk mengatasi berbagai kendala dengan menggunakan akal, nalar, dan inisiatif. Kapasitas pemikiran kreatif seseorang memotivasi mereka untuk meningkatkan kesejahteraan mereka bahkan dalam situasi yang sangat terbatas (Intania, Raharjo, & Yulianto, 2023). Oleh karena itu, untuk menjawab permasalahan tersebut melalui metodologi pembelajaran yang relevan yang mencakup subjek dengan contoh nyata atau skenario kehidupan nyata, diperlukan kemampuan berpikir kreatif. Selama proses belajar mengajar, metode ini membantu siswa menjadi lebih mahir dalam menggunakan kemampuan berpikir kreatifnya (F Rohman, 2023).

Berbagai pihak, khususnya

lembaga pendidikan, sangat diperlukan untuk membantu mengembangkan pemikiran inovatif mengingat pentingnya hal tersebut dalam membangun kehebatan bangsa (Rohmawati & Watini, 2022). Penekanan saat ini dalam pendidikan, termasuk pembelajaran matematika, adalah pada pengembangan kreativitas (Wirnoto & Ratnaningsih, 2022). Misalnya, salah satu faktor evaluasi utama untuk menentukan seberapa baik siswa memahami matematika adalah kapasitas mereka untuk berpikir kreatif. Tujuannya agar lulusan mampu berkolaborasi dengan orang lain dan berpikir kritis, rasional, analitis, dan metodis. Keterampilan ini diperkirakan akan tumbuh melalui pendekatan pendidikan yang terorganisir (Mahmudi, 2009).

Salah satu topik matematika yang mungkin dapat membantu seseorang menjadi lebih kreatif adalah pecahan. Manfaat topik ini ialah mencakup kemampuan mendemonstrasikan menggunakan berbagai gaya presentasi (Rihlah, Rulyansah, & Budiarti, 2022).

Berdasarkan temuan observasi peneliti terhadap guru SD di SD Xaverius 3 Bandar Lampung, (1) media pembelajaran belum digunakan di kelas, khususnya pada pembelajaran materi pecahan; (2) sumber informasi utama pengajaran materi pecahan adalah buku guru dan buku siswa; dan (3) metode pembelajaran yang digunakan saat ini hanya sebatas ceramah, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menganut pola tradisional. (4) Guru lebih memperhatikan tujuan pembelajaran dibandingkan kemampuan berpikir orisinal siswa. (5) Belum dilakukan penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penggunaan materi pembelajaran yang tidak memadai atau tidak ada sama sekali dalam pengajaran pecahan merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap kesulitan ini. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, penting untuk menyediakan media yang tepat. Salah satu contohnya adalah penggunaan cerita bergambar yang berkaitan dengan mata pelajaran pecahan. Agar siswa dapat mengembangkan kapasitas berpikir

kreatif dan menggunakan media untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran, beberapa permasalahan ini perlu segera diselesaikan.

Alat yang menggunakan foto sebagai contoh dunia nyata adalah buku cerita bergambar. Dipercaya bahwa anak-anak akan lebih mudah mengenali berbagai jenis pecahan jika dongeng digunakan sebagai ilustrasi, penjelasan diberikan, dan gambar atau ilustrasi disertakan. Menurut Ciancialo dkk (2020), buku bergambar dipandang sukses karena memadukan teks dengan visual. Selain itu, ia menekankan bagaimana buku bergambar, dengan banyak lokasi dan subjeknya, membantu pembaca memperluas wawasan mereka dalam hal pengalaman, minat, dan preferensi.

Banyak penelitian telah dilakukan untuk menciptakan media cerita bergambar. Penelitian Maulida (2018) bertajuk "Pengembangan Bahan Bacaan Cerita Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Untuk Pembelajaran Membaca Bagi Siswa Kelas II SD" menunjukkan bahwa bahan bacaan untuk siswa

kelas II SD yang menekankan pada pendidikan karakter dinilai mempunyai kualitas yang tinggi. ketika belajar membaca. Pada skala 1 sampai 5, penelitian ini memperoleh skor rata-rata 4,3. Rata-rata skor pada aspek pembelajaran sebesar 4,2, rata-rata skor pada aspek isi sebesar 4,8, dan rata-rata skor pada aspek tampilan sebesar 4,8. Berdasarkan data, rata-rata nilai ujian belajar siswa telah mencapai tingkat ketuntasan belajar. Tercapainya ketuntasan belajar siswa dipengaruhi secara positif oleh pemanfaatan sumber bacaan. Seluruh siswa sampel uji coba yang berjumlah 60 orang memenuhi syarat ketuntasan minimal yaitu skor 70 dan mendapat nilai tinggi. Oleh karena itu, penggunaan bahan bacaan ini untuk mengajar membaca dianggap tepat.

Temuan observasi ini mengarah pada kesimpulan bahwa materi pendidikan, seperti buku cerita bergambar, harus disediakan di sekolah. Materi-materi ini juga harus mudah dipahami dan diakses. Tujuan utama pengembangan media ini oleh penulis adalah untuk menumbuhkan kapasitas berpikir kreatif siswa, dan dimaksudkan untuk melengkapi buku teks saat ini.

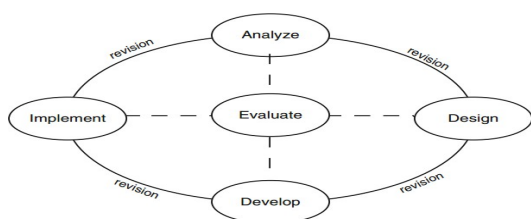
Untuk mengatasi masalah ini, peneliti akan berupaya membuat media narasi bergambar, yang berupaya meningkatkan kapasitas berpikir kreatif siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media narasi bergambar yang berfungsi dengan baik dan menilai kemampuan berpikir kreatif anak setelah mereka menggunakannya untuk pembelajaran pecahan di kelas II sekolah dasar. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Peneliti hendaknya menambah wawasan, pemahaman, dan pengetahuan dalam membuat media pembelajaran; (2) Guru hendaknya memanfaatkan penelitian ini dengan menyediakan media cerita bergambar sebagai pilihan untuk membangkitkan minat siswa dan membuat materi pecahan lebih menyenangkan. (3) Pemahaman siswa terhadap pecahan meningkat dan kemampuan berpikir kreatifnya dipupuk dengan penggunaan media cerita bergambar.

B. Metode Penelitian

Salah satu jenis penelitian yang dilakukan untuk menanggapi permasalahan yang ditemukan adalah

penelitian dan pengembangan (Al Haddar et al., 2023). Tujuan pembuatan LKS Narasi Bergambar adalah untuk membantu siswa kelas II SD Xaverius 3 Bandar Lampung menjadi lebih mahir dalam menggunakan kemampuan berpikir kreatifnya. Lima langkah model ADDIE—analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi—dimodifikasi oleh proses penelitian ini (Branch, 2009; Rayanto & Sugianti, 2020).



Gambar 1 Alur ADDIE

Produk pengembangan ini diuji pada tanggal 06-11 Mei 2024 dengan peserta didik kelas II SD Xaverius 3 Bandar Lampung. Uji coba ini melibatkan satu kelas kontrol dengan 20 peserta didik dan satu kelas eksperimen dengan 21 peserta didik. Produk pengembangan berupa LKPD cerita bergambar yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Tahap analisis memeriksa permasalahan

lapangan serta kebutuhan peserta didik dan pendidik (Spatioti, Kazanidis, & Pange, 2022). Pada tahap pengembangan produk, dilakukan validasi oleh ahli (extender judgement), termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil penilaian dari enam validator akan dianalisis menggunakan metode analisis data uji validitas Aiken (1985).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media cerita bergambar ini dikembangkan dengan pendekatan lima tahap analysis, design, development, implementation, and evaluasi (ADDIE).

Analysis

Setelah sampai pada tahap analisis, observasi menghasilkan banyak analisis terhadap permasalahan yang muncul di SD Xaverius 3 Bandar Lampung. Secara khusus, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas II relatif buruk. Kesimpulan tersebut diperoleh berdasarkan hasil pretest yang menunjukkan bahwa dari 21 siswa, 7 orang termasuk dalam kelompok sedang, 12 orang masuk dalam kategori rendah, dan 2 orang masuk dalam kategori sangat rendah.

Tabel berikut memberikan rincian mengenai temuan ini.

Table 1 Hasil Pretest Peserta Didik

No	Kategori	Jumlah Peserta Didik
1.	Sangat Tinggi	0
2.	Tinggi	0
3.	Sedang	7
4.	Rendah	12
5.	Sangat Rendah	2
Jumlah		21

Temuan observasi menunjukkan perlunya sumber daya ajar berupa pembelajaran penemuan berbasis LKPD untuk meningkatkan pembelajaran matematika berbasis pecahan dan mendorong siswa menggunakan kemampuan berpikir kreatifnya.

Design

Hasil pengembangan media cerita bergambar untuk pembelajaran matematika tentang materi pecahan untuk kelas II Sekolah Dasar disusun sesuai sintak model pembelajaran *Discovery Learning*.

Berikut merupakan langkah-langkah pembelajaran berbasis *Discovery Learning*.

Tabel 2 Sintak *Discovery Learning*

No	Sintak <i>Discovery Learning</i>
1	Pemberian rangsangan (stimulation)
2	Pernyataan/Identifikasi masalah (problem statement)
3	Pengumpulan data (data collection)
4	Pengolahan data (data processing)
5	Pembuktian (verification)
6	Menarik simpulan/generalisasi (generaliation)



Gambar 2 LKPD Cerita Bergambar Berbasis DL Materi Pecahan Development

Berdasarkan *Discovery Learning*, tahap pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKPD) dilaksanakan. LKPD kemudian disesuaikan dengan kurikulum merdeka, capaian pembelajaran, dan

alur tujuan pembelajaran. Penyusunan instrumen untuk validasi melibatkan validasi materi, media, dan bahasa. Ada tiga tahap validasi yang dialami LKPD: materi, media, dan bahasa. Validitas Aiken V digunakan untuk menghitung analisis validasi ahli, dan hasilnya diinterpretasikan. Temuan validasi ahli materi ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Validasi Materi Berdasarkan V Aiken

No	Aspek Penilaian Materi	V Aiken per-Aspek Materi
1.	Kelayakan Isi	0,85
2.	Kelayakan Penyajian	0,84
3.	Aspek Penilaian Materi (Holistik)	0,85

Tabel 3 Hasil Validasi Media Berdasarkan V Aiken

No	Aspek Penilaian Media	V Aiken per-Aspek Media
1.	Desaian	0,89
2.	Teks	0,91

3.	Grafis	0,93
4.	Aspek Penilaian Media (Holistik)	0,92

Tabel 4 Hasil Validasi Bahasa Berdasarkan V Aiken

No	Aspek Penilaian Bahasa	V Aiken per-Aspek Bahasa
1.	Lugas	0,88
2.	Komunikatif	0,84
3.	Sesuai Kaidah Bahasa	0,81
4.	Aspek Penilaian Bahasa (Holistik)	0,84

Dijelaskan bahwa secara keseluruhan aspek penilaian media mendapat skor 0,92 dengan kategori "Sangat Valid", aspek penilaian materi mendapat skor 0,85 dengan kategori sama, dan aspek penilaian bahasa mendapat skor 0,84 dengan kategori sama. kategori yang sama berdasarkan hasil uji validitas dengan menggunakan rumus V Aiken. Kategori yang ditunjukkan pada Tabel 1 berkorelasi dengan skor ini.

Tabel 5 Indeks Aiken Secara Holistik

No	Indeks Aiken per-Aspek	V Aiken Holistik
----	------------------------	------------------

1.	Validasi Media	0,92
2.	Validasi Materi	0,85
3.	Validasi Bahasa	0,84
4.	Indeks Aiken Holistik	0,87



Gambar 3 Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas

Berdasarkan hasil uji validitas per-aspek, dilanjutkan dengan uji validitas secara keseluruhan pada aspek materi, media, dan bahasa. Berdasarkan referensi pada tabel 1, diperoleh skor indeks Aiken secara keseluruhan sebesar 0,87, artinya LKPD tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dan dapat dimanfaatkan (Aiken, 1985).

Implementation

Kali ini, 21 siswa kelas II SD Xaverius 3 Bandar Lampung mengikuti uji coba produk skala kecil. Pembelajaran matematika melalui LKPD narasi bergambar yang difokuskan pada pembelajaran penemuan dilakukan dalam dua sesi yang masing-masing berdurasi dua jam tiga puluh lima menit. Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 06 dan 11 Mei 2024.

Tabel 6 Perbandingan Perolehan Nilai Pretest dan Posttest

	Media cerita bergambar			
	Jmlh siswa	Berpikir Kreatif	Rata rata	Capaian KKM
Pre-test	21	1252	59,6	23,8%
Post-test	21	1717	81,8	90,5%

Dari tabel di atas, diketahui bahwa pada pretest mendapatkan hasil rata-rata yaitu 59,6 dengan capaian KKM 23,8% sedangkan pada posttest mendapatkan hasil rata-rata 81,8% dengan capaian KKM 90,5%.

Selanjutnya untuk memutuskan menerima atau menolak hipotesis, peneliti melakukan analisis inferensial. Uji imersi seperti uji homogenitas dan normalitas dilakukan sebelum penelitian ini. Temuan uji normalitas data pre-test dan post-test adalah semua yang diperlukan untuk memverifikasi normalitas data dalam desain penelitian yang menggunakan single

group pretest-posttest. Tujuannya adalah memastikan sebaran data yang akan diselidiki sesuai dengan asumsi kenormalan. Tahap ini penting karena memungkinkan peneliti mengenal data dan asumsi yang dibuat selama analisis inferensial. Uji normalitas Shapiro-Wilk kemudian digunakan oleh peneliti, dan dihitung menggunakan perangkat lunak SPSS versi 16. Ketika terdapat kurang dari lima puluh siswa yang terlibat dalam penelitian, uji normalitas Shapiro-Wilk digunakan (Handayani, Listyarini, Saputro, & Miyarti, 2023).

Tabel 7 Test Of Normality

Shapiro Wilk			
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.951	21	.353
berpikir kreatif			
Posttest	.880	21	.015
berpikir kreatif			

Setelah dipastikan sebaran datanya normal berdasarkan hasil uji normalitas, peneliti melanjutkan analisis data dengan menggunakan SPSS versi 16 dan uji beda sampel berpasangan (paired sample t-test). Nilai signifikan sebesar 0,000 ditampilkan dalam temuan analisis uji

t sampel berpasangan yang bersifat dua sisi. Hasil yang signifikan secara statistik ditunjukkan dengan nilai signifikansi yang kurang dari 0,05, menurut interpretasi umum analisis ini.

Hasil ini mendukung anggapan bahwa kapasitas berpikir kritis dan kreatif siswa Madrasah Ibtidaiyah ditingkatkan dengan media dongeng bergambar matematis. Tes N-Gain digunakan untuk mengevaluasi pertumbuhan kemampuan dari temuan pretest dan posttest. Berikut perhitungan data untuk menginspirasi kreativitas.

$$N\text{-gain} = \frac{1717-1252}{2100-1252} = 0,5$$

Setelah dilakukan adopsi media buku cerita bergambar terjadi peningkatan kapasitas berpikir kreatif secara moderat yang ditunjukkan dengan nilai gain sebesar 0,5. Hasil ini sejalan dengan hipotesis dan temuan analisis deskriptif yang menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kreatif sebelum dan sesudah konsumsi media penelitian (Bhaskara et al., 2020). Pentingnya bahan bacaan yang berkualitas dalam menunjang kegiatan pembelajaran bahasa

Indonesia ditegaskan dalam artikel "Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan di Sekolah Dasar". Menurut laporan tersebut, proses pemahaman siswa terjadi lebih cepat jika konten bacaannya lebih baik. Siswa menganggap buku cerita bergambar menarik karena mereka dapat langsung melihat dan merasakan topik sebenarnya, sehingga membantu mendorong mereka untuk belajar (Khamidah, 2017).

Berdasarkan penelitiannya, Dessiane & Hardjono (2020) sampai pada kesimpulan bahwa penggunaan media komik atau cerita bergambar telah berhasil. Skor rata-rata meningkat dari 48,30 sebelum intervensi menjadi 68,20 setelah intervensi, menurut data. Penelitian lain juga mengungkapkan hasil serupa Gunawan, Suhardi & Makawawa (2023). Penelitian ini menyatakan bahwa dengan menggunakan pendekatan tema terpadu berdasarkan buku bergambar, keterampilan pemahaman membaca anak-anak meningkat secara signifikan. Skor rata-rata meningkat dari 72,11 pada pretest menjadi 81,61 pada posttest, mencerminkan pergeseran ini. Artikel

ini juga menyoroti perkembangan terkini dalam pendidikan matematika: penggunaan media cerita bergambar. Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan bahwa pendekatan ini meningkatkan kapasitas siswa dalam berpikir kreatif dan kritis. Meskipun strategi dan tujuan pembelajaran dari penelitian sebelumnya bervariasi, penggunaan komik atau media narasi visual di kelas terbukti lebih berhasil.

D. Kesimpulan

Media dongeng bergambar matematika terbukti bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis siswa di Sekolah Xaverius 3 Bandarlampung, berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan. Keefektifan tersebut ditunjukkan oleh beberapa faktor, antara lain: 1) terciptanya buku cerita bergambar matematika yang dapat menggugah siswa untuk berpikir kritis dan kreatif; 2) penggunaan buku cerita bergambar matematika sebagai media yang meningkatkan perkembangan otak dalam berpikir kritis dan kreatif serta efektif dalam proses pembelajaran; dan 3) peningkatan signifikan dalam penggunaan media cerita bergambar

sebelum dan sesudah diperkenalkan. Argumen ini menunjukkan mengapa merupakan ide bagus untuk memasukkan media cerita bergambar ke dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Haddar, G., Kusumawati, I., Sa'adah, U., Siahaan, T. M., Efendi, R., & Hakim, A. R. (2023). *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan*. Get Press Indonesia.
- Bhaskara, F. A., Ceasearrio, F., Prakoso, S. S., Rahmawati, E. C. P., Sari, I. P., Aziiz, M. N. I., ... Amirul, F. (2020). *Media dan Perkembangan Budaya*. Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang bekerjasama dengan Inteligensia Media (Intrans Publishing Group).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cianciolo, T. R., McLaughlin, D. L., Zipper, C. E., Timpano, A. J., Soucek, D. J., Whitmore, K. M., & Schoenholtz, S. H. (2020). Selenium Bioaccumulation Across Trophic Levels and Along a Longitudinal Gradient in Headwater Streams. *Environmental Toxicology and Chemistry*, 39(3), 692–704. <https://doi.org/10.1002/etc.4660>
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 42–46. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.537>
- Gunawan, G., Suhardi, S., & Makawawa, J. C. (2023). Developing Picture Storybook Learning Media in Terms of Students' Critical and Creative Thinking Skills. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(2), 161–175. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i2.56795>
- Hambali, D. S., Rizal, A. S., & Nurdin, E. S. (2020). Implementasi Pragmatisme Pada Pendidikan Tinggi Vokasional Abad XXI. *Jaqfi: Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam*, 5(1), 83–100.
- Handayani, S., Listyarini, I., Saputro, B. A., & Miyarti, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Sawah Besar 01. *Journal on Education*, 5(4).

- <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2237>
- Intania, B. Y., Raharjo, T. J., & Yulianto, A. (2023). Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Profil Pelajar Pancasila di Kelas IV SD Negeri Pesantren. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 629–646.
- Maulida, N. (2018). Pengembangan Bahan Bacaan Cerita Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II SD. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1). Retrieved from <https://journal.um-surabaya.ac.id/lingua/article/view/1207>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rihlah, J., Rulyansah, A., & Budiarti, R. P. N. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Ajar Matematika: Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar. *Indonesia Berdaya*, 3(3), 533–540. <https://doi.org/10.47679/ib.2022254>
- Rohmawati, O., & Watini, S. (2022). Pemanfaatan TV sekolah sebagai media pembelajaran dan pendidikan karakter anak usia dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 196–207.
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A comparative study of the ADDIE instructional design model in distance education. *Information*, 13(9), 402.
- Wirnoto, T., & Ratnaningsih, N. (2022). Problematika Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika Berdasarkan Persepsi Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(1), 27–40. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v11i1.760>