Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 12 No 8 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev DOI:
10.9644/sindoro.v3i9.252

PENGEMBANGAN MEDIA *STORYBOOK* MATERI CERITA TENTANG DAERAHKU KERAJAAN GIRI KEDATON GRESIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Abdatul Ma'azzah[1*], Ismail Marzuki[2], Arissona Dia Indah Sari[3]
[1]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia
abdatulmaazzah17@gmail.com , ismailmarzuki@umg.ac.id , arissona@umg.ac.id

Abstrak

Berdasarkan kebutuhan peserta didik di UPT SDN 66 Gresik, ditemukan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran khususnya buku cerita tentang daerahnya belum tersedia di sekolah terbukti dengan rendahnya pengetahuan peserta didik tentang cerita daerahnya sendiri khususnya di Gresik yang berakibat lunturnya pengetahuan tentang warisan budaya daerah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media storybook cerita tentang daerahku Kerajaan Giri Kedaton Gresik. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan, yakni analisis, desain, pengembangan, impementasi, dan evaluasi. Penelitian ini melibatkan 24 peserta didik kelas IV UPT SD Negri 66 Gresik, 11 perempuan dan 13 laki-laki. Serta validator diantaranya 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah waancara, validasi media, angket respon peserta didik dan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis data validasi dan uji coba diperoleh bahwa pengembangan media storybook cerita daerahku Kerajaan Giri Kedaton Gresik memperoleh hasil yaitu media storybook dikategorikan sangat valid yaitu mendapat skor rata-rata 96,42% oleh ahli media dan skor rata-rata validator ahli materi yaitu 89,28% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Tes hasil belajar memperoleh presentase ketuntasan belajar klaksikal yaitu 100% yang menandakan bahwa setelah menggunakan media storybook peserta didik pengetahuan peserta didik bertambah sehingga mampu menceritakan kembali Kerajaan Giri Kedaton dengan bahasanya sendiri dan respon peserta didik mendapatkan skor rata-rata 100%, maka dapat disimpulkan media storybook cerita tentang daerahku Kerajaan Giri Kedaton Gresik layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: model ADDIE, media storybook

Article History
Received: Januari 2025
Reviewed: Januari 2025
Published: Januari 2025
Plagirism Checker No 234.GT8.,35
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Sindoro.v1i2.36
5 **Copyright : Author**
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pada kurikulum 2013 mata pelajaran IPA dan IPS disertakan secara terpisah dan berdiri sendiri. IPAS adalah gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka. Dalam mata pelajaran IPAS memuat tentang sains dan sosial, termasuk teknologi, lingkungan, geografi, sejarah dan kebudayaan (Suhelayanti et al., 2023). Tujuan dari mata pelajaran IPAS adalah untuk memberikan kemampuan dasar dalam mempelajari ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan social. IPAS membantu peserta didik menjadi lebih tertarik pada fenomena yang terjadi di sekitar peserta didik. Keingintahuan ini dapat mendorong peserta didik lebih

Vol. 12 No 8 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev DOI:
10.9644/sindoro.v3i9.252

memahami bagaimana alam semesta dan kehidupan manusia di bumi berinteraksi dengannya (Kemendikbud, 2022).

Mempelajari ilmu alam dan sosial (IPAS) akan membuat peserta didik memiliki kemampuan untuk mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak serta berpartisipasi secara aktif dalam menjaga, memelihara, dan melestarikan lingkungan. Peserta didik juga akan memiliki kemampuan untuk berkontribusi secara langsung dalam penyelesaian masalah yang berkaitan dengan diri sendiri dan lingkunganya (Restu Rahayu et al., 2022).

Pada kurikulum merdeka saat ini, pembelajarn IPAS dikelas IV sekolah dasar terdapat materi "Cerita Tentang Daerahku" hal ini menunjukan bahwa kita juga harus mempelajari cerita-cerita yang ada di daerah kita sendiri. Dalam kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS capaian pembelajaran pada fase B yang harus dicapai peserta didik yaitu peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya (Kemendikbud, 2022).

Kenyataan saat ini buku atau bahan ajar yang digunakan pada saat pembelajaran di UPT SDN 66 Gresik belum memuat cerita tentang daerahnya sendiri, meskipun terdapat materi cerita tentang daerahku dalam kurikulum merdeka ini. Maka dari itu guru juga harus mampu menyesuaikan materi pembelajaran dengan daerah tempat tinggal peserta didik, tidak hanya berfokus pada cerita dan sejarah yang terkenal di Nusantara, peserta didik tidak menyadari bahwa di daerahnya juga ada banyak cerita dan sejarah yang dapat dipelajari. Karena saat ini pengakuan terhadap budaya seseorang sering dijadikan ajang perebutan oleh negara lain, warga negara harus mempelajari sejarah bangsa mereka sejak kecil terlebih mempelajari sejarah lokal di daerahnya. Dengan turut mempelajarinya mereka akan memahami keanekaragaman bangsa mereka dan menghargai keberadaannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di UPT SDN 66 Gresik bersama dengan guru kelas IV pada materi cerita tentang daerahku, peneliti menemukan permasalahan yaitu rendahnya pengetahuan peserta didik tentang cerita daerahnya sendiri khususnya di Gresik yang di khawatirkan akan menjadi lunturnya pengetahuan tentang warisan budaya daerah. Rendahnya pengetahuan peserta didik ditandai dengan peserta didik ketika ditanya mengenai Kerajaan Giri Kedaton peserta didik kelas IV belum mengatakan belum mengetahui, selain itu tidak dapat membedakan antara makam Sunan Giri dan Giri Kedaton. Selain itu, media pembelajaran yang menarik seperti buku cerita bergambar tentang sejarah berdirinya Giri Kedaton belum tersedia di sekolah. Sehingga menjadikan peserta didik belum mengetahui cerita tentang daerah sekitarnya khususnya tempat tinggal di daerah Kabupaten Gresik, Jawa Timur.

Perlu adanya inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya dengan menggunakan media pembelajaran**.** Meninjau dari permasalahan diatas, peneliti mengembangkan media pembelajaran IPAS yaitu pengembangan buku cerita atau *storybook* berbasis cerita sejarah tentang beridirinya Giri Kedaton yang dapat menjadi solusi atas permasalahan rendahnya pengetahuan peserta didik tentang cerita daerahnya sendiri khususnya di Gresik yang berakibat lunturnya pengetahuan tentang warisan budaya daerah. *Storybook* merupakan buku bergambar berisi ilustrasi yang tidak hanya berfungsi sebagai hiasan teks saja melainkan sebagai sarana bercerita. Ilustrasi dapat meningkatkan kemampuan anak untuk memahami, menarik perhatian dan meningkatkan kesukaan anak terhadap buku, mendorong kemampuan membaca anak, melestarikan identitas budaya dan sejarah, serta mengembangkan kemampuan kognitif anak (Pasaka et al., 2022).

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, hal ini menjadikan bahan pertimbangan bagi peneliti untuk melakukan pengembangan dan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Storybook* Materi Cerita Tentang Daerahku Kerajaan Giri Kedaton Gresik Kelas IV Sekolah Dasar”.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 12 No 8 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev DOI:
10.9644/sindoro.v3i9.252

Harapan dari adanya media pembelajaran tersebut peserta didik di UPT SDN 66 Gresik dapat mengetahui cerita yang ada diaerahnya yaitu sejarah tentang berdirinya Kerajaan Giri Kedaton di Kabupaten Gresik, Jawa Timur.

TINJAUAN PUSTAKA

MEDIA PEMBELAJARAN

Kata "media" berasal dari bahasa Latin, yaitu "*medium*," yang berarti pengantar atau perantara (Apriliani et al., 2020). Menurut Gerlach & Ely (1971) media secara umum dapat dipahami sebagai segala bentuk manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar (peserta didik) untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks ini, manusia, buku teks, dan lingkungan sekolah juga dianggap sebagai media. Selain itu, media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi belajar dari sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan.

Sedangkan menurut Fadilah (2023) Media adalah segala hal yang berperan sebagai sarana atau alat untuk mendukung komunikasi dalam kegiatan pendidikan. Media pembelajaran adalah berbagai bentuk dan saluran yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Nurul Audie, 2019). Media pembelajaran penting untuk keberhasilan belajar. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki pemikiran yang lebih konkret. Tidak hanya berfungsi sebagai perantara dalam interaksi belajar-mengajar, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk proses belajar yang efektif.

Tujuan, materi, metode, alat, dan elemen penilaian adalah elemen yang biasanya menandai proses belajar mengajar. Metode dan media juga merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dari elemen pembelajaran lainnya, dan dapat membantu menyampaikan materi sehingga mencapai tujuan.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang dimanfaatkan oleh guru untuk memudahkan proses penyampaian materi, pesan, atau informasi kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

TUJUAN MEDIA PEMBELAJARAN

Menurut Pagarra H & Syawaludin (2022) Media pembelajaran berguna untuk kebutuhan individu dan kelompok dan memiliki tujuan:

A. Menyampaikan informasi dan pengetahuan

Media pembelajaran biasanya berisi informasi dan pengetahuan, dan dapat digunakan sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret.

B. Memotivasi

Media pembelajaran menjadi salah satu alat yang efektif untuk mendorong semangat belajar peserta didik di sekolah. Pemilihan media yang sesuai dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran serta mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, berbagai jenis media pembelajaran diharapkan mampu mendukung peserta didik dalam belajar lebih banyak, menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan mengurangi kejenuhan.

C. Menciptakan aktivitas belajar

Penggunaan media pembelajaran membantu siswa mengaitkan pengalaman belajar baru dengan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya. Media memiliki peran penting dalam menyampaikan pengalaman belajar secara nyata. Dalam proses pembelajaran, media sangat dibutuhkan karena memungkinkan guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan cara yang lebih relevan dan bermakna. Dengan media, guru

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 12 No 8 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev DOI:
10.9644/sindoro.v3i9.252

dapat membantu siswa memahami materi secara mendalam, bukan sekadar menyampaikan informasi secara verbal.

MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

Menurut Pagarra H & Syawaludin (2022) adapun manfaat menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

A. Proses pembelajaran akan mampu menarik minat peserta didik, sehingga mendorong peningkatan motivasi mereka untuk belajar.
B. Materi pembelajaran akan menjadi lebih jelas sehingga peserta didik dapat memahaminya dengan baik, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran dan menguasainya.
C. Metode pembelajaran akan lebih beragam dan tidak hanya komunikasi verbal dari guru, sehingga peserta didik tetap termotivasi dan tidak merasa jenuh.
D. Media pembelajaran dapat memperjelas komunikasi dan informasi sehingga memudahkkan serta meningkatkan efektivitas proses serta hasil belajar.

JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

Menurut Pangestu (2017) media pembelajaran sangat beragam, jadi dikategorikan berdasarkan karakteristik tertentu sebagai berikut:

A. Media Audio

   Media audio adalah media pembelajaran yang memanfaatkan indra pendengaran karena menghasilkan suara. Peserta didik dengan tipe belajar yang lebih menyukai mendengarkan akan lebih mudah memahami materi menggunakan media audio ini. Contoh media audio antara lain adalah radio, musik dan sebagainya.

B. Media Visual

   Media visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang memanfaatkan indra penglihatan karena menghasilkan bentuk atau gambar. Media ini sangat efektif untuk peserta didik yang memiliki tipe belajar yang suka melihat karena mereka membuat lebih mudah bagi mereka untuk memahami materi. Contoh dari media visual adalah buku, gambar dan semua benda yang dilihatnya

C. Media audio visual

   Media audio visual adalah gabungan antara media audio dan visual, sehingga media audio visual menggunakan indra pendengaran dan penglihatan, sehingga proses penyampaian materi lebih efisien. Sehingga lebih efisien dalam menyampaikan informasi. Contohnya vidio karna terdapat suara dan gambar.

CIRI CIRI MEDIA PEMBELAJARAN YANG BAIK

Untuk memperoleh media pembelajaran yang berkualitas dan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap proses belajar mengajar, maka harus dipilih dan direncanakan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Kriteria pemilihan media dijelaskan oleh Sari et al (2019) berasal dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari suatu sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, kriteria yang perlu perhatikan dalam memilih media pembelajaran yang baik:

A. Sesuai Dengan Tujuan

   Materi pembelajaran sebaiknya dipilih berdasarkan tujuan pendidikan, dengan memperhatikan setidaknya dua dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar materi yang disampaikan tetap konsisten dengan pedoman yang ada dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan. Selain itu, materi yang dipilih harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan kebutuhan mereka dalam memahami materi pembelajaran.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 12 No 8 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev DOI:
10.9644/sindoro.v3i9.252

B. Praktis, Luwes dan Bertahan
Memilih materi pembelajaran tidak harus mahal atau bergantung pada teknologi. Memanfaatkan lingkungan sekitar serta hal-hal sederhana namun efektif lebih baik daripada materi yang mahal dan rumit. Faktorfaktor seperti kesederhanaan, kemudahan penggunaan, keterjangkauan, daya tahan, dan kemampuannya untuk digunakan secara berkelanjutan harus menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan materi pembelajaran.
C. Pengelompokan Sasaran
Peserta didik berasal dari berbagai kelompok belajar yang berbeda. Setiap kelompok tentu memiliki perbedaan."

Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran tidak dapat digeneralisasi. Meskipun media pembelajaran tertentu yang bersifat universal masih dapat digunakan, pemilihan media pembelajaran untuk setiap kelompok belajar harus dipertimbangkan.

MEDIA PEMBELAJARAN *STORYBOOK*

PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN *STORYBOOK*

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bagi guru untuk mengkomunikasikan materi kepada peserta didik agar materi pelajaran dapat dipahami dengan baik. Salah satu bentuk media yang efektif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik adalah *storybook*. Menurut Huck, C. S., Hepler, S. I., Hickman (1987) *storybook* atau buku cerita bergambar merupakan buku yang menyampaikan pesan melalui dua media, yaitu gambar dan teks. Baik gambar maupun teks memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan tertentu, dengan bahasa yang digunakan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengambangkan imajinasi mereka melalui bahasa.

Storybook merupakan gabungan dari kata bahasa Inggris "*story*" yang berarti "cerita" dan "*book*" yang berarti "buku", dan biasanya diartikan sebagai buku cerita yang ditujukan untuk anak-anak. *Storybook* merupakan buku yang menyajikan gambar dan teks yang saling melengkapi untuk menyampaikan sebuah cerita. (Pasaka et al., 2022). *Storybook* atau buku cerita bergambar merupakan kumpulan cerita yang disertai dengan ilustrasi-ilustrasi. Tujuannya adalah untuk membuat pembaca mudah memahami dan menerima informasi dari cerita yang disampaikan (Apriliani et al., 2020).

Berdasarkan definisi-definisi yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa *storybook* merupakan media pembelajaran yang menyajikan visualisasi cerita yang lebih menarik melalui gambar dan teks, sehingga membantu pembaca dalam memahami informasi.

KELEBIHAN DAN KEKURANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *STORYBOOK*

Penggunaan *Storybook* dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut (Ermaniatu Nyihana, 2021):

A. Kelebihan
1) Buku cerita bergambar memiliki beberapa kelebihan, yaitu:
2) Bersifat kongkrit, berusaha menghasilkan gambar yang realistis dan sesuai dengan situasi di dunia nyata daripada hanya kumpulan kalimat verbal.
3) Buku cerita bergambar membantu anak dalam mempelajari tentang dunia, masyarakat dan lingkungan di sekitarnya.
4) Media gambar merupakan pilihan yang terjangkau, mudah didapatkan, serta dapat digunakan tanpa memerlukan alat khusus.
5) Media ini banyak menggambarkan rangkaian cerita, sehingga diharapkan dapat mendorong keterampilan membaca peserta didik
6) Buku cerita bergambar dapat mengembangkan daya imajinasi anak.

B. Kekurangan
Selain kelebihan, dalam buku cerita bergambar juga memiliki kelemahan sebagai berikut:

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 12 No 8 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev DOI:
10.9644/sindoro.v3i9.252

1) Gambar hanya berfokus pada apa yang terlihat oleh mata, terbatas pada karya dua dimensi untuk indera visual.
2) Gambar yang terlalu rumit kurang mendukung efektivitas dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga penjelasan dalam bentuk kalimat sangat terbatas.
3) Menyebarkan buku cerita bergambar akan membutuhkan banyak biaya dan tenaga.

Kelemahan diatas dalam dapat diantisipasi dengan hal berikut:

a) Gambar yang akan disajikan tidak terlalu padat dengan penjelasan dan memilih elemen penting dan relevan
b) Susunan gambar dan teks disusun dengan tata letak yang rapi dan terstruktur, dengan ruang yang cukup sehingga tidak terlihat berantakan
c) Dapat berkolaborasi atau bekerja sama dengan illustrator dan penulis lain untuk menekan biaya dan tenaga kerja. Selain itu menekan biaya produksi juga dapat mencari percetakan yang lebih murah atau memilih bahan baku buku yang lebih terjangkau.

JENIS JENIS *STORYBOOK*

Menurut Pasaka et al (2022) berbagai genre dan tema yang terkait dengan pendidikan anak dapat ditemukan dalam *storybook* atau buku cerita dan dapat dikategorikan sebagai berikut :

a. *Picture Storybook*
b. *Patterned Concept Book*
c. *Wordless Book*
d. *Informational Book*
e. *Alphabet Book*
f. *Counting Book*

Pada penelitian ini, peneliti memilih jenis buku storybook atau buku cerita bergambar dikarenakan pada storybook terdapat ilustrasi gambar dan teks narasi yang menyampaikan suatu cerita. Dengan gambar sebagai pendukung, sehingga akan membantu anak-anak lebih memahami dan mengikuti alur ceritanya. Selain itu, ilustrasi gambar yang disajikan akan meningkatkan minat anak dalam membaca.

CIRI-CIRI MEDIA *STORYBOOK* YANG BAIK

Salah satu media yang menarik bagi anak-anak adalah buku cerita bergambar. Buku ini terdiri dari gambar dan tulisan yang menggambarkan sebuah cerita, sehingga anak-anak dapat memahaminya dengan mudah, ingat dengan mudah, dan menjadi menarik untuk konsentrasi. Menurut Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim (2016) buku cerita bergambar yang baik untuk peserta didik memiliki karakteristik berikut:

A. Buku cerita harus disesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan peserta didik.
B. Tidak terlalu kompleks, karena gambar akan memberi peserta didik pemahaman yang lebih mendalam.
C. Realistis, tepat dan sesuai kenyataan, yang berarti ilustrasi dalam buku menggambarkan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Dalam penelitian ini, ciri-ciri buku cerita yang baik yang akan dikembangan peneliti yaitu:

A. Buku cerita sesuai dengan materi yang akan diajarkan pada kelas IV yaitu materi cerita tentang daerahku
B. Ilustrasi gambar yang disajikan sesuai dengan cerita
C. Teks narasi yang disajikan tidak terlalu Panjang sehingga lebih memudahkan peserta didik memahami materi.

METODE PENELITIAN
JENIS PENELITIAN

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 12 No 8 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev DOI:
10.9644/sindoro.v3i9.252

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan *storybook* cerita tentang daerahku Giri Kedaton Gresik sebagai media pembelajaran IPAS pada materi cerita tentang daerahku. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Tegeh & Kirna (2013) mengatakan bahwa bahwa model ADDIE dalah sebuah model desain pembelajaran yang terstruktur dan dirancang untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran yang berkaitan dengan sumber daya pembelajaran serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan ciri khas peserta didik. Menurut Branch (2009) tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate* (Analisis, Desain, Pengembangan, Impementasi, dan Evaluasi).

TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

Studi penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 66 Gresik yang terletak di Desa Kandangan, Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik, Jawa Timur, Kode Pos 61171. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

SUBJEK PENELITIAN

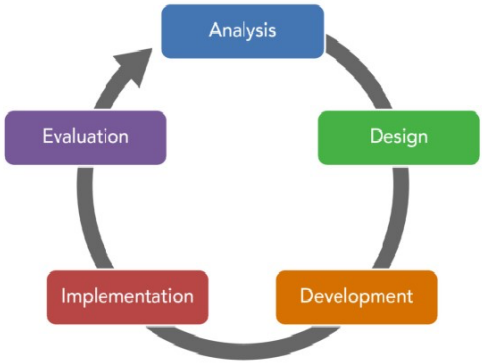
Subjek penelitian ini adalah 24 peserta didik kelas IV UPT SD Negri 66 Gresik, 11 perempuan dan 13 laki-laki. Serta validator diantaranya 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi.

FOKUS PENELITIAN

Fokus penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan *storybook* cerita tentang daerahku Giri Kedaton Gresik sebagai media pembelajaran IPAS pada materi cerita tentang daerahku kelas IV di UPT SD Negeri 66 Gresik.

PROSEDUR PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu:



Gambar 1 Tahapan Penelitian
(Sumber: http://repo.darmajaya.ac.id/12480/8/BAB%20II.pdf)

Menurut Branch (2009) tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate* (Analisis, Desain, Pengembangan, Impementasi, dan Evaluasi).
Berikut adalah model pengembangan yang digunakan dalam model ADDIE:

1. Tahap Analisis (*Analyze)*
2. Tahap Perancangan (*design*)
3. Tahap Pengembangan (*Development*)
4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Vol. 12 No 8 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev DOI:
10.9644/sindoro.v3i9.252

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate)*

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data mengacu pada cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan (Sugiyono, 2016).

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Wawancara
2. Validasi Media *Storybook*
3. Tes Hasil Belajar
4. Angket Respon Peserta Didik

INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian merupakan alat utama yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen ini dapat berupa daftar pertanyaan atau kuesioner, formulir observasi, formulir pencatatan data, dan lain sebagainya.

1. Lembar Wawancara
2. Lembar Validasi
    a. Validasi media
    b. Validasi materi
3. Lembar Tes Hasil Belajar
4. Lembar Angket Respon Peserta Didik

TEKNIK ANALISIS DATA

Setelah memperoleh data, langkah berikutnya adalah menganalisis data. Proses analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Analisis Validitas Media
2. Analisis Validitas Materi
3. Analisis Keefektifan Media *Storybook* THB (Tes Hasil Belajar)
4. Analisis Respon Peserta Didik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *storybook* cerita tentang daerahku Kerajaan Giri Kedaton Gresik. Hasil penelitian yang dilaksanakan disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009) yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate* (Analisis, Desain, Pengembangan, Impementasi, dan Evaluasi).

HASIL PENELITIAN

TAHAP ANALISIS (*ANALYZE)*

a. Analisis Kebutuhan

Hasil yang diperoleh setelah melakukan wawancara terhadap guru kelas IV UPT SDN 66 Gresik adalah belum tersedianya media pembelajaran yang digunakan pada saat materi cerita tentang daerahku yang dapat menambah pengetahuan peserta didik mengenai cerita yang ada didaerahnya. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran storybook yang berjudul "Cerita Tentang Daerahku Kerajaan Giri Kedaton Gresik".

Hasil wawancara dengan guru kelas, media pembelajaran storybook yang akan dibuat dirasa cocok untuk membantu untuk menyampaikan materi cerita tentang daerahku karena disesuaikan dengan cerita Sejarah yang ada didaerah sendiri. Pernyataan demikian, sesuai dengan hasil wawancara kepada beberapa peserta didik yang

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 12 No 8 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev DOI:
10.9644/sindoro.v3i9.252

menyebutkan bahwa mereka belum mengetahui cerita tentang Kerajaan Giri Kedaton maupun Sunan Giri. Sehingga, dari adanya media *storybook* akan membantu peserta didik untuk mengetahui cerita yang ada diaerahnya dengan cara menarik dan menyenangkan.

b. Analisis Materi Pembelajaran
Hasil wawancara dengan guru kelas materi cerita tentang daerahku hanya mempelajari kerajaan kerajaan yang ada di Nusantara. Sedangkan materi cerita tentang daerahku dalam capaian pembelajaran mencakup mengenal sejarah lokal dan tokohnya.

c. Analisis Kurikulum
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas menghasilkan bahwa, Kurikulum yang digunakan di UPT SDN 66 Gresik adalah kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka terdapat pembelajaran IPAS yang merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. Pada kelas IV mata pelajaran ini terdapat materi cerita tentang daerahku yang dalam capaian pembelajarannya mengharuskan peserta didik mengenal cerita yang ada di daerahnya.

TAHAP PERANCANGAN (*DESIGN)*

Tahap awal perancangan media storybook yaitu penyusunan struktur buku yang didalamya berisi tentang pendahuluan tentang berdirinya Kerajaan Giri Kedaton dan biografi Sunan Giri. Isi materi yang termuat didalam storybook disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yaitu sejarah berdirinya Giri kedaton dan tokoh yang berperan di dalamnya.

a. Pemilihan Bahan Media Pembelajaran
Media pembelajaran ini berupa storybook yang berukuran 20 cm x 20 cm yang digunakan untuk pembelajaran IPAS pada materi cerita tentang daerahku. Bahan yang digunakan dalam pembuatan storybook ini adalah sebagai berikut:
   1. Duplek
   2. Kertas *Art Paper*
   3. Plastik Laminasi

b. Rancangan Awal Media Pembelajaran
Pada tahap ini, peneliti mendesain media pembelajaran berupa storybook yang mengisahkan sejarah berdirinya Kerajaan Giri Kedaton. Peneliti menggunakan aplikasi Canva Pro dan Sketchbook untuk membuat storybook tersebut. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pembuatan media storybook:
   1. Membuat tokoh-tokoh dalam cerita menggunakan aplikasi sketchbook.
   2. Mendesain latar (background) menggunakan aplikasi canva pro
   3. Menyusun teks materi yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada materi cerita tentang daerahku.
   4. Menyatukan semua komponen gambar dan teks materi yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi canva pro.

Berikut adalah gambar desain dari media pembelajaran *storybook*.

Gambar 2 Tampilan Cover *storybook*

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 12 No 8 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev DOI:
10.9644/sindoro.v3i9.252

TAHAP PENGEMBANGAN (*DEVELOP*)

Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga dalam penelitian. Tujuan utama dari tahap ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbentuk storybook yang valid, efektif, memberikan respon positif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah langkahlangkah yang akan dilakukan:

a. Validasi
    1. Validator ahli media
    2. Validator ahli materi

TAHAP IMPLEMENTASI (*IMPLEMENTATION*)

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba kepada peserta didik dengan menggunakan media storybook yang telah dikembangkan di UPT SDN 66 Gresik. Proses Uji coba ini meliputi kegiatan pembelajaran, tes dan pengisian angket respon. Proses belajar ketika tahap implementasi sangat menyenangkan. Hal ini terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media storybook. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang sudah disusun dan dapat dilihat pada lampiran. Pada akhir pembelajaran, diadakan tes untuk mengetahui tingkat keefektifan media dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik setelah menggunakan media storybook dan setelahnya mengisi angket respon peserta didik guna untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media storybook. Berikut ini adalah data yang diperoleh:

A. Tes Hasil Belajar
B. Hasil Angket Respon Peserta Didik

TAHAP EVALUASI (*EVALUATION)*

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi media storybook yang telah dikembangkan dengan menganalisis hasil dari pengisian lembar validasi ahli media, validasi ahli materi, tes hasil belajar serta angket respon peserta didik. Selama proses validasi, validator memberikan tanggapan yang sangat baik terhadap media storybook dan hasil validasi juga memperoleh hasil termasuk kategori “sangat valid”. Media storybook juga dikatakan efektif dari perolehan hasil tes yang menunjukan ketuntasan dalam pembelajaran. Peserta didik juga memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media storybook, mereka menunjukan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk. Proses pengembangan media storybook menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Menurut Branch (2009) tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement* dan *Evaluate* (Analisis, Desain, Pengembangan, Impementasi, dan Evaluasi). Proses dan hasil pengembangan media storybook dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan Media
   Pengembangan media storybook dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Menurut Branch (2009) tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate* (Analisis, Desain, Pengembangan, Impementasi, dan Evaluasi).
2. Kualitas Media *Storybook*
   Kualitas media *storybook* dilihat dari validitas dan efektifitas dari media *storybook*. Pada tahap validasi media, dilakukan 2 tahap validasi yaitu validasi media dan validasi materi. Media *storybook* telah diuji cobakan dan dilakukan validasi. Media *storybook* termasuk dalam kategori “sangat valid” karena memperoleh hasil presentase rata-rata

Vol. 12 No 8 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev DOI:
10.9644/sindoro.v3i9.252

96,42%. Kevalidan materi dalam media *storybook* mendapatkan rata-rata 89,28% sehingga media pembelajaran *storybook* termasuk dalam kategori "sangat valid" untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Respon Peserta Didik
   Kegiatan pembelajaran menggunakan media storybook mendapatkan respon yang baik atau positif oleh peserta didik. Peserta didik merasa senang, aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media storybook, dikarenakan media storybook merupakan media baru dalam pembelajaran dan isi dari ceritanya yaitu cerita Kerajaan Giri Kedaton yang ada didaerahnya belum mereka ketahui. Hasil perhitungan angket respon peserta didik menunjukan presentase nilai 100% berarti dapat dikatakan bahwa media storybook dalam kategori sangat baik yang artinya media storybook mendapatkan respon positif dari siswa sehingg media storybook layak digunakan dalam pembelajaran. Dalam hal ini juga sesuai dengan pendapat Mardianto (2022) yang mengatakan bahwa respon siswa dikategorikan positif jika Sselama proses pembelajaran, siswa lebih aktif, antusias, dan rasa ingin tahu yang tinggi.

Dengan adanya penelitian terdahulu menjadi acuan dalam melakukan penelitian. Peneliti merujuk pada beberapa studi dari jurnal sebagai referensi untuk penelitian ini. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, peneliti tidak menemukan judul yang serupa. Berikut ini adalah beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang dilakukan:

Pertama, jurnal dari Sidauruk (2024) dengan judul Pengaruh Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS pada Materi Kerajaan Siswa Kelas IV SD Negeri 124405 Jln.Seram Pematang Siantar. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai belajar peserta didik yang semula 42,16 meningkat menjadi 83,66 setelah penerapan Media Buku Cerita Bergambar. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik, yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Buku Cerita Bergambar memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar IPS materi kerajaan pada siswa kelas IV SD.

Kedua, yaitu dari jurnal Saputra (2022) dengan judul Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitian dan pengembangan, Buku Cerita Bergambar yang berbasis kearifan lokal NTB dinilai memenuhi kelayakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa kelas IV SD. Hal ini didasarkan pada penilaian dari para ahli media dan materi. Buku ini juga mendapatkan tanggapan positif dari para siswa.

Ketiga, jurnal dari Ananda (2022) dengan judul Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika Untuk Kelas IV SDN 1 Sukamulia. Produk buku cerita bergambar yang berbasis cerita rakyat Putri Mandalika sangat layak untuk digunakan. Penilaian ini didasarkan pada evaluasi mendalam oleh para ahli materi. Semua peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap buku ini. Mereka mengungkapkan bahwa mereka merasa senang belajar dengan menggunakan buku cerita bergambar, merasa lebih termotivasi, dan tidak mudah bosan saat mengikuti pembelajaran dengan buku tersebut. Desain buku yang penuh warna, dengan gambar yang besar dan jelas, menarik perhatian peserta didik untuk membaca buku cerita bergambar ini. Penggunaan buku tersebut dapat meningkatkan semangat belajar mereka.

PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengembangkan media *storybook* pada pembelajaran IPAS kelas IV materi cerita tentang daerahku:

1. Proses Pengembangan Media *Storybook*

Vol. 12 No 8 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev DOI:
10.9644/sindoro.v3i9.252

Media *storybook* dikembangkan menggunakan model penelitian ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam tahap analisis dilakukan tiga kegiatan yaitu analisis kebutuhan, analisis materi pembelajaran dan analisis kuriklum. Tahap yang kedua adalah tahap perancangan, dalam tahap ini dilakukan pemilihan bahan berupa duplek, kertas art paper dan plastik laminasi. Pada tahap ini juga dilakukan desain media menggunakan canva pro dan *sketchbook*. Tahap yang ketiga yaitu pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah melakukan proses validasi kepada ahli media dan ahli materi serta revisi. Tahap keempat adalah tahap implementasi, tahap ini dilakukan uji coba menggunakan media *storybook* yang telah dikembangkan. Pada tahap ini diakhir pembelajaran diberikan soal berupa tes dan angket respon peserta didik. Tahap yang kelima adalah evaluasi, yaitu dilakukan analisis dari hasil pengisian lembar validasi media dan materi, tes hasil belajar dan angket respon peserta didik.

2. Kualitas Media *storybook*
   Kualitas media *storybook* dapat dilihat dari validitas dan efektifitas dari media *storybook*. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh presentase nilai rata-rata 96,42% dan hasil validasi oleh ahli materi presentase nilai rata-rata 89,28%, hasil keduanya dikategorikan "sangat valid" untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain validitas kualitas media juga dilihat dari efektifitas media *stoyrbook*. Efektifitas media *strorybook* diukur menggunakan THB (Tes Hasil Belajar). Tes hasil belajar menunjukkan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%, hal ini menandakan setelah menggunakan media *storybook* dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik sehingga peserta didik mampu menceritakan kembali Kerajaan Giri Kedaton dengan bahasanya sendiri. Sehingga media *storybook* dapat dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.
3. Respon Peserta Didik Hasil perolehan dari angket respon peserta didik memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 100% termasuk dalam kategori "sangat baik", hal ini menunjukkan respon positif dari peserta didik terhadap media *storybook*.

SARAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru
   Media *storybook* ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk membuat proses pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan, selain itu media *storybook* ini dapat memperluas pengetahuan peserta didik terhadap cerita daerahnya.
2. Bagi peneliti selanjutnya
   Media *storybook* ini dapat dikembangkan lebih jauh dengan dengan menambahkan kelanjutan cerita yang lebih mendalam dan menarik, untuk meningkatkan daya tarik dan kualitasnya

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Roesdakarya Offset.

Ananda, A., Musaddat, S., & Dewi, N. K. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika Untuk Kelas IV SDN 1 Sukamulia. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *8*(1), 452–461. https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2658

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep

Vol. 12 No 8 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev DOI:
10.9644/sindoro.v3i9.252

Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Apriliani, Pawestri, S., & Radia, Hoesein, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 995–1003.

Arikunto, S. (2007). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. In *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Rineka Aksara.

Dina Al Shapira. (2023). *Hubungan Tingkat Pengetahuan, Sikap Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Dengan Perilaku Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Pengguna Orthodonti Cekat (Doctoral Dissertation, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta)*. 1–16.

Ermaniatu Nyihana, M. P. (2021). *METODE Pjbl (Project Based Learning) Berbasis Scientific Approach Dalam Berpikir Kritis Dan Komunikatif Bagi Siswa*. Penerbit Adab. https://books.google.co.id/books?id=S0ZFEAAAQBAJ

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 4.

Gerlach & Ely. (1971). Teaching and media. In *A systematic approach*.

Hadid, Z., Kanzunnudin, M., & Fathurohman, I. (2023). Pengembangan buku cerita rakyat rembang dalam pembejalaran keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *11*(1). https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72266

Huck, C. S., Hepler, S. I., Hickman, J. (1987). *Children's literature in the elementary school*. Holt, Rinehart, and Winston.

Huda, A. H., & Hakim, D. L. (2022). Respons Siswa Terhadap Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Aritmetika Sosial Escape From Home. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, *11*(2), 79–86. https://doi.org/10.33506/jq.v11i2.2038

Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensipenerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosialipas/

M. Afif Amrulloh, M. P. . (2020). *Sistem Penilaian Dalam Pembelajaran*. 132. https://media.neliti.com/media/publications/74008-ID-sistem-penilaiandalam-pembelajaran.pdf

Mardianto, Y., Abdul Azis, L., & Amelia, R. (2022). Menganalisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Materi Perbandingan Dan Skala Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, *5*(5), 1313–1322. https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1313-1322

Mustakim.S.S. (2005). *Mengenal Sejarah Dan Budaya Masyarakat Gresik*. Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Gresik.

Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, *2*(1), 586–595.

Pagarra H & Syawaludin, dkk. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

Pangestu, B. A. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Seminar Nasional Pendidikan*, 121–126. http://ap.fip.um.ac.id/wpcontent/uploads/2017/12/Bayu-Aji-Pangestu.pdf

Pasaka, J. T., Julianto, I. N. L., & Artha, I. G. A. I. B. (2022). Perancangan Storybook Digital Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbentuk Game Edukasi. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *3*(02), 214–226. https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1682

Vol. 12 No 8 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev DOI:
10.9644/sindoro.v3i9.252

Permata, N. N., Zaman, W. I., & Damayanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Materi Energi Alternatif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *9*(1), 1–13. https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i1.374

Pratama, L. M. S., Guru, P., Dasar, S., Husni, D., Tual, I., & Indonesia, B. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Pada Siswa Kelas 4 Sd Negeri 20 TUAL. *Jurnal Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan*, *1*.

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

Rachmat Rizaldi, & Syahlan. (2020). Analisis Materi dan Tujuan Pembelajaran pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Pendidikan Mipa*, *10*(2), 1–5. https://doi.org/10.37630/jpm.v10i2.340

Rahmayana, Y., Enawaty, E., & Hadi, L. (2021). *ANALISIS KURIKULUM 2013*. *2*(2), 25–32.

Restu Rahayu, Rita Rosita, Yayu Sri Rahayuningsih, Herry Hernawan, P. (2022). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6313–6319. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230

Robert Maribe Branch. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer.

Saputra, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, *4*(1), 1–11. http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/6007

Sardiman, A. M. (2021). Proses Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 10(2)*, 105–115.

Sari, E. I., Huda, N., & Syamsurizal, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Konstruktivisme pada Materi Segitiga Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(2), 1721–1728. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.601

Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). Modul MEDIA PEMBELAJARAN. *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*, 2013–2015.

Sidauruk, G. T., Sijabat, O. P., Sirait, E. M., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Imu, D., & Hkbp, U. (2024). *Pengaruh Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS pada Materi Kerajaan Siswa Kelas IV SD Negeri 124405 Jln . Seram Pematang Siantar*. *4*, 2129–2141.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.

Tambunan, S. A. (2021). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Di Kelas Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, *3*(1), 23–27. https://doi.org/10.21831/jpts.v3i1.41883

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, *11*(1), 16. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145

Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2016). Pengaruh Metode Bercerita Melalui Buku Cerita Bergambar Terhadap Konsentrasi Mendengar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aba Mardi Putra Bantul. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, *April*, 5–24.