
Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar

Sofian Abdulatif^{1*}, Muh. Husen Arifin²

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

²Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Corresponding author: sofianabdulatif@upi.edu

ABSTRACT

This research is the development of digital storybook media in social studies learning material on the Islamic kingdom in grade IV elementary school. This was done because of students' lack of interest in learning social studies in elementary schools. This research aims to design, test the feasibility and determine the response to digital storybook media in elementary schools. The method used in the research is Design and Development using the ADDIE model development which includes 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Research participants consisted of material experts, linguistic experts, media experts as well as users, namely teachers and students, to obtain the results of the feasibility assessment of the learning media that had been created, as well as responses from users. The data analysis techniques used include data collection, data presentation, data reduction and drawing conclusions to answer the proposed problem formulation. Therefore, the digital storybook learning media was designed using Canva and ibispaintX as application platforms. Responses from material experts, media experts and language experts received very good responses and were worth testing with elementary school students. The response from student users and teachers received a positive response. From these responses, digital storybook media is suitable for use in learning and has received positive responses from students and teachers.

Keywords: Digital Storybooks; Social Sciences; learning media

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan pengembangan media buku cerita digital pada pembelajaran IPS materi kerajaan islam di Nusantara kelas IV sekolah dasar. Hal ini dilakukan karena kurangnya minat pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain, menguji kelayakan serta mengetahui respon pengguna terhadap media buku cerita digital di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu *Design and Development* menggunakan pengembangan model ADDIE yang mencakup 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Partisipan penelitian terdiri dari ahli materi, ahli kebahasaan, ahli media serta dari pengguna yaitu siswa dan guru untuk mendapatkan hasil penilaian kelayakan pada media pembelajaran yang telah dibuat, serta respon dari pengguna. Teknik analisis data yang digunakan meliputi pengumpulan data, penyajian data, reduksi data dan penarikan kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan. Oleh karena itu, media pembelajaran buku cerita digital dirancang menggunakan *canva dan ibispaintX* sebagai platform aplikasi, respon dari ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa mendapatkan respon yang sangat baik dan layak di ujitobakan kepada siswa sekolah dasar. Adapun respon dari pengguna siswa maupun guru mendapatkan respon yang positif. Dari beberapa respon tersebut media buku cerita digital layak digunakan dalam pembelajaran serta mendapatkan respon positif dari pengguna siswa maupun guru.

Kata Kunci: Ilmu Pengetahuan Sosial; Buku Cerita Digital; Media Pembelajaran

Pendahuluan

Pendidikan pada zaman sekarang sudah mulai berkembang salah satunya dalam penguasaan teknologi digital (Hidayat & Khotimah, 2019) Dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, tentunya guru dituntut untuk memiliki kemampuan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). TPACK adalah suatu optimalisasi yang dipakai dalam proses pembelajaran untuk mengintegrasikan penerapan gabungan sistem pendidikan yang mengedepankan teknologi dan aplikasi menjadi satu kesatuan yang utuh sehingga dapat menghasilkan proses pembelajaran yang menarik, efisien, dan lebih efektif (Sukaesih et al., 2017). TPACK merupakan konsep gabungan teknologi serta pedagogi dalam proses pembelajaran (Mustika & Tamarwut, 2022). Dengan demikian, dibutuhkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran sebagai media penunjang dalam pembelajaran menjadi lebih inovatif serta kreatif (Idhartono, 2023). Kreatifitas serta antusias guru sangat dibutuhkan untuk meningkatkan dan menunjang kinerja dari peserta didik (Setyowati & Fimansyah, 2018). Selain itu juga kemampuan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*), dan berorientasi pada siswa, serta adanya kolaborasi antara guru dan siswa (Seles et al., 2020). Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Rahayu et al., 2022) yang menyatakan bahwa karakteristik perlu dimiliki oleh generasi abad 21 diantaranya adalah mampu memecahkan permasalahan, memiliki daya pikir yang kritis, mampu berkomunikasi dengan baik, kreatif, mampu bekerja sama, inovatif, dapat menyesuaikan dengan keberadaan perkembangan teknologi, dan menjadi generasi yang inisiatif dan fleksibel (Nurulanjani, 2018).

Sejalan Sejalan dengan pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 yakni menjadikan peserta didik sebagai pribadi yang bertaqwa dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, sehat berilmu, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara ydemokratis dan bertanggung jawab (Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2003). Dengan demikian tujuan tersebut dapat diwujudkan salah satunya melalui aktivitas kehidupan yakni dengan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Fadhli, 2016).

Ilmu pengetahuan sosial adalah integrasi dari berbagai cabang dari ilmu sosial serta humaniora, yakni diantaranya, ekonomi, sejarah politik, hukum, geografi, sosiologi dan juga budaya Ilmu pengetahuan sosial (Fauziah et al., 2022). Selain Pendidikan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang strategis dalam membentuk karakter positif siswa yakni menjadikan membangun kecerdasan, akhlak, dan kepribadian peserta didik yang berkarakter (Nurjanah et al., 2021).

Dalam Pendidikan IPS tentunya haruslah berimbang dengan penyampaian materi sejarah, karena tidak tentunya tidak boleh melupakan sejarah (Dianto, 2022). Namun sangat disayangkan di dalam pembelajaran IPS masih cenderung membosankan dikarenakan media pembelajaran IPS dirasa kurang menarik yang dimana hanya bercerita tanpa adanya gambaran yang spesifik akan hal atau peristiwa yang terjadi (Pradana, 2022). Faktor guru yang menyebabkan terjadinya berbagai masalah diantaranya keterbatasan guru dalam memanfaatkan fasilitas, serta kurangnya sarana prasarana yang menunjang pembelajaran di kelas (Wulandari et al., 2023). Selain dari itu, kurangnya kemampuan guru dalam penyampaian materi menjadi penyebab peserta didik sulit untuk memahami pembelajaran IPS (Sofydianty et al., 2023 ; Rustini et al., 2021). Hal ini dapat terjadi dikarenakan banyaknya

materi yang hanya berupa bacaan, yang dimana membuat guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran seperti menggunakan metode tanya jawab dan ceramah (Regiani et al., 2023 ; Ningrum & Dahlan, 2023).

Dengan demikian penyampaian dalam materi sejarah harus disusun dengan baik dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang di dalam kegiatan pembelajaran (Alawiyah et al., 2021). Sesuai dengan Undang-undang No.14 tahun 2005 tentang guru dan dosen bahwa “guru harus memiliki kompetensi pedagogik”, dimana guru harus mampu menguasai proses pembelajaran dalam artian sebagai seorang guru harus mampu menguasai strategi pembelajaran dan juga mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif bagi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Afandi, 2015).

Perkembangan kognitif yang terjadi pada usia antara 7 dan 11 tahun masuk ke dalam tahapan operasional konkret, dengan demikian seseorang pada usia ini akan lebih membutuhkan sesuatu yang konkret dalam memahami sesuatu yang abstrak (Trifanya et al., 2023). Pada tahap operasi konkret, anak-anak tidak dapat berpikir baik secara logis maupun abstrak (Ekaprasetya et al., 2022). Anak usia ini dibatasi untuk berpikir konkret-nyata, unidireksional, pasti dan tepat. Maka dari itu salah satu upaya guru didalam mengkonkritkan materi pada pembelajaran IPS yang abstrak dapat dibantu oleh sebuah media dalam kegiatan pembelajaran (Setiawati et al., 2019).

Berdasarkan hasil wawancara ketika mengikuti kegiatan MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) Mandiri pada bulan Maret tahun 2023 dengan wali kelas yang menyebutkan bahwa materi sejarah cukup sulit untuk dipahami oleh siswa dikarenakan sifatnya yang abstrak, materi sejarah perlu diberikan kepada siswa sesuai dengan pemikirannya. Selain itu juga, menurut siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Daarul Huda menyebutkan bahwa untuk materi Sejarah itu cukup sulit dipelajari seperti contoh peninggalannya karena tidak adanya gambar atau bentuk yang dihadirkan. Sehingga siswa kurang berminat dalam proses pembelajaran IPS, bahkan siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPS di sekolah dasar adalah mata pelajaran yang membosankan.

Sejalan dengan hal tersebut dalam (Ariesta & Kusumayati, 2018) kondisi pembelajaran IPS mengalami beberapa permasalahan yakni : 1) Buku siswa di dominasi oleh tulisan; 2) Peserta didik kesulitan dalam memahami buku siswa secara mandiri; 3) Buku siswa kurang dalam menumbuhkan rasa keingin tahuan peserta didik. Berkaitan dengan hal tersebut, dengan demikian ini bisa menjadi celah untuk kita sebagai pendidik untuk lebih mengembangkan pembelajaran IPS, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang dalam pembelajaran (Karima & Ramadhani, 2018).

Seiring dengan berkembangnya teknologi, media digital hadir di dalam dunia pendidikan sebagai sarana untuk menyajikan materi secara interaktif dan juga menarik yang tentunya akan meningkatkan motivasi serta semangat belajar dari peserta didik (Muliani, 2020). Maka dari itu, sudah menjadi tuntutan bagi seorang pendidik di Indonesia untuk memiliki kemampuan tersebut agar mampu mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Putri, 2023). Media digital menjadi salah satu urgensi dalam pembelajaran dikarenakan di dalam kurikulum merdeka kita sebagai manusia di abad 21 yang harus melek akan teknologi (Septiana & Hanafi, 2022) .

Hasil wawancara dari guru SDIT DAARUL HUDA menunjukkan bahwa materi sejarah pada mata pelajaran IPS di kelas IV cukup sulit untuk dipahami sehingga hal tersebut menjadi

sebuah potensi dalam hal pengembangan buku cerita digital sebagai sebuah media dalam pembelajaran. Penggunaan buku cerita digital sebagai media pembelajaran diharapkan mampu memberikan solusi atau sebuah terobosan pada materi sejarah dalam mata pelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran. Melalui buku cerita digital, materi sejarah pada mata pelajaran IPS di kelas IV diharapkan dapat disampaikan secara lebih inovatif dengan adanya ilustrasi gambar secara menyeluruh serta penyampaian yang jelas. Dengan demikian, berkaitan dengan hal tersebut media yang dikembangkan di dalam penelitian ini adalah berupa buku cerita digital mengenal kerajaan islam dalam mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

Secara umum penggunaan buku cerita konvensional dalam materi sejarah peninggalan kerajaan lebih mudah dipahami oleh siswa daripada buku yang peserta didik baca yang mana hanya berisi teks bacaan saja, mengingat karena banyaknya ilustrasi serta gambar yang dibuat dalam buku cerita ini memudahkan siswa dalam pembelajaran (Mulya, 2022). Dikarenakan pada proses pembelajaran adalah sebuah bentuk komunikasi (Sari & Ahmad, 2021). Maka media pembelajaran menjadi komponen penting di dalam kegiatan pembelajaran (Cintia, 2021). Begitu juga dengan media buku cerita digital yang menjadi sarana untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran khususnya pada materi sejarah peninggalan kerajaan Islam di Indonesia (Faizah et al., 2023).

Sejalan dengan hal tersebut dari penelitian terdahulu yang dimana menggunakan buku cerita digital sebagai media pembelajaran dalam materi ekonomi di sekolah dasar mendapatkan respon yang layak dari ahli serta dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran (Setiawan et al., 2018.). Hasil tersebut dapat dilihat dari repon siswa yang sangat antusias sehingga dapat menarik minat siswa pada proses pembelajaran (Santika, 2022).

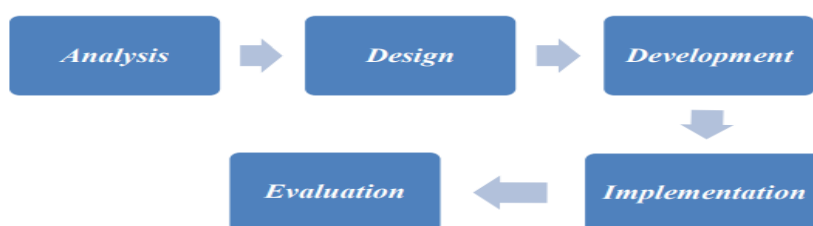
Dengan demikian berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita berbasis digital menjadi media pembelajaran yang inovatif pada materi mengenal kerajaan islam dalam mata pelajaran IPS Kelas IV di sekolah dasar, sebagai solusi atas permasalahan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran IPS.

Metode Penelitian

Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)*. Adapun tujuan dari metode penelitian D&D adalah untuk mengembangkan atau menciptakan produk dan alat dalam kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran serta menciptakan model baru ataupun meningkatkan model yang sudah ada sehingga dapat bermanfaat untuk peserta didik maupun pendidik (Richey & Klein, 2014).

Proses desain dan pengembangan dalam penelitian mengadopsi Langkah dalam pengembangan model ADDIE memuat lima tahapan yakni, *analyze, design, development, implementation, evaluation* (Rusdi, 2018).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Rusdi, 2018)

Prosedur Pengembangan

Tahap awal model pengembangan ADDIE ialah analisis (*Analyze*). Dalam tahap ini, yakni melakukan analisis permasalahan mengenai kurangnya penggunaan media pembelajaran terhadap materi Kerajaan Islam Kelas IV di Sekolah Dasar.

Tahap kedua merupakan desain atau perancangan. Dalam tahapan ini, perancangan dilakukan dengan mendesain buku cerita digital, penyusunan materi yang mencakup konsep dalam pembelajaran dan media pembelajaran, pembuatan GBPM dan *Storyboard* yang sesuai untuk ditampilkan dalam buku cerita digital yang dibuat. Dengan demikian, pada tahap ini media pembelajaran akan dihasilkan secara utuh dalam satu produk yang tersusun sesuai dengan kebutuhan peneliti maupun lapangan penelitian.

Tahapan ketiga pengembangan yaitu pembuatan produk yang telah dirancang. Perancangan produk terus dikembangkan sampai bisa digunakan atau dipakai, setelah itu dilakukan uji coba pada proses implementasi, produk yang telah dibuat selanjutnya akan di uji cobakan. Sebelumnya produk yang sudah dibuat akan melalui penilaian terlebih dahulu oleh para ahli yaitu ahli bahasa, materi dan juga ahli media. Uji validasi akan dilaksanakan menggunakan lembar instrumen berupa skala penilaian yang diberikan kepada ahli atau validator bersama dengan produk yang sudah dibuat untuk diuji. Melalui tahapan ini akan diketahui kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan tinjauan masukan, komentar dan saran dari ahli sehingga memperoleh penilaian kelayakan produk yang sudah dikembangkan.

Tahap keempat yaitu implementasi yakni melakukan uji coba terhadap siswa maupun guru mengenai produk yang sudah dirancang dan sudah di setujui oleh para ahli melalui instrumen validasi. Pada tahap ini pengguna guru maupun siswa di berikan angket kuisisioner untuk mendapatkan data respon serta berketerimaan mengenai produk yang sudah di kembangkan.

Tahap akhir model ADDIE merupakan evaluasi. Kegiatan ini dilakukan setelah uji coba produk dan hasil kritik, pendapat dari ahli seperti ahli media, ahli materi, guru, dan pelaksanaan uji coba pada peserta didik. Setelah itu, data digabungkan di seluruh hasil studi untuk menyempurnakan temuan studi yang telah diselesaikan sehingga dapat menciptakan produk berupa buku cerita digital yang bisa dibekalkan kepada guru atau bidang pendidikan lainnya sebagai fasilitas yang dapat digunakan secara keseluruhan bagi guru dan juga siswa untuk mempermudah pembelajaran.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu Penelitian dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2023 SDIT Daarul Huda Jatisari.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian saat uji coba terbatas adalah sebanyak 1 orang guru dan 24 dengan jumlah 12 orang laki-laki dan 12 orang perempuan siswa dari SDIT Daarul Huda Jatisari.

Hasil dan Pembahasan

Proses pada pengembangan media buku cerita digital dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran buku cerita digital meliputi lima tahapan yaitu tahap analisis dengan menganalisis jurnal, artikel serta buku. Tahapan kedua perancangan yaitu mendesain media menggunakan aplikasi *IbispaintX* dan *canva*. Tahapan

ketiga pengembangan yaitu mengambil data kelayakan media dari ahli materi dan ahli media. Tahapan keempat implementasi yaitu proses uji coba oleh pengguna guru dan siswa. Serta tahapan evaluasi yaitu tahapan akhir perbaikan demi kesempurnaan produk yang dihasilkan. Berdasarkan model pengembangan ADDIE, langkah-langkah pengembangan media pembelajaran buku cerita digital pada materi sejarah kerajaan islam di sekolah dasar adalah sebagai berikut :

Analisis (*analyze*)

Tahapan ini dilakukan untuk memperoleh permasalahan yang muncul pada dunia Pendidikan dengan menganalisis jurnal ilmiah, artikel, serta buku yang terdiri atas analisis kurikulum, analisis pembelajaran, analisis kebutuhan, analisis materi, dan merumuskan tujuan. Kesimpulan pada tahap ini kurangnya penggunaan media pembelajaran terhadap materi Kerajaan Islam Kelas IV di Sekolah Dasar. Hal ini disebabkan oleh sekolah yang belum dapat memfasilitasi siswa dengan ketersediaan perangkat untuk mengakses informasi dari internet. Oleh karena itu, proses pembelajaran cenderung menggunakan buku teks sebagai pegangan siswa belajar padahal pada era teknologi keluasaan wawasan dan informasi diperlukan bagi siswa agar mengetahui kebudayaan secara internasional, nasional, dan lokal.

a. analisis pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV mengenai permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPS yakni masih minimnya antusias siswa serta materi siswa yang sulit dipahami. hal ini diakibatkan karena kegiatan pembelajaran masih menggunakan penyajian yang konvensional. selain dari itu Pembelajaran IPS masih cenderung membosankan dikarenakan media dalam pembelajaran IPS dirasa kurang kreatif dan inovatif dikarenakan hanya bercerita tanpa adanya sebuah gambaran yang jelas akan peristiwa maupun hal yang terjadi, serta siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPS lebih banyak teks yang dibaca sehingga terkesan membosankan serta penyampaian dari guru masih banyak yang menggunakan metode ceramah.

b. Analisis karakteristik siswa kelas IV

analisis karakter siswa dilakukam juga dengan menelaah studi literatur. dalam hal ini bertujuan untuk mengetahui karakter siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan perkembangan teori kognitif, Piaget menyatakan bahwa anak-anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu pada rentang usia 7 sampai 11 tahun, pada tahap ini siswa sudah memiliki kemampuan penalaran logis terhadap hal-hal konkret namun masih belum bisa untuk berpikir abstrak, dengan demikian guru harus membantu siswa untuk memahami materi yang disajikan.

c. analisis kebutuhan

Siswa kelas IV umumnya dapat memahami informasi dengan lebih kompleks dibandingkan dengan kelas lebih rendah. Oleh karena itu, media digital dapat menjadi solusi untuk memfasilitasi pengembangan kemampuan kognitif mereka. Media digital dalam kegiatan pembelajaran berfungsi untuk mendorong siswa dalam hal perhatian, kemampuan, dan pikir untuk terciptanya pembelajaran yang diharapkan. Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran melalui wawancara kepada guru, menyatakan bahwa pentingnya media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Guru yang mengajar di kelas IV tersebut merasa harus adanya inovasi media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih antusias dan lebih memahami materi

pebelajaran dengan demikian, guru mendukung terciptanya produk buku cerita digital.

d. analisis metode pembelajaran IPS

Media serta metode pembelajaran merupakan dua komponen yang saling berkaitan dalam mencapai tujuan pembelajaran. dalam hal analisis ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola dalam pembelajaran yang sering digunakan. berdasarkan hasil wawancara, menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPS masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi.

e. analisis materi dan tujuan

berdasarkan analisis sebelumnya, materi yang dibahas di dalam buku cerita digital merupakan materi sejarah kerajaan islam. dalam materi tersebut disesuaikan dengan capaian pembelajaran konten IPAS di kelas IV sekolah dasar yaitu siswa mampu menggali informasi dari bacaan, menjawab pertanyaan dan menceritakan peninggalan sejarah didaerahnya, untuk mengidentifikasi bukti sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam Indonesia sehingga dirumuskan tujuan pembelajaran yakni siswa mampu mengidentifikasi bukti sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan islam indonesia.

Perancangan (*design*)

Dalam tahapan ini perancangan pembuatan media pembelajaran dilakukan melalui tahapan pemilihan format berdasarkan kriteria, pemilihan uraian materi, GBPM, *storyboard* serta merancang produk. Pada tahap pemilihan media peneliti memutuskan untuk mengembangkan media berupa buku cerita digital berdasarkan analisis yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya. Sedangkan format yang di pilih oleh peneliti dalam penelitian ini dilakukan peneliti dengan menggunakan aplikasi *IbispaintX* yang bisa digunakan di handphone. setelah itu gambar di ubah menjadi bentuk digital lalu di upload ke dalam aplikasi canva untuk pemberian teks dan dijadikan bentuk buku.

a. pemilihan format media

format media yang dirancang dalam penelitian ini yakni menggunakan media buku cerita digital sesuai dengan minat peserta didik. buku cerita digital ini membantu siswa dalam pembelajaran untuk terlibat serta mendorong siswa untuk berpikir kritis serta bekerja sama dengan kelompok. dalam pengembangan media ini memperhatikan aspek penyajian, kebergunaan serta juga isi materi. penyajian ini yaitu pada materi sejarah yakni sejarah kerajaan islam mata pelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.

b. pemilihan uraian materi

uraian materi disajikan mengenai beberapa kerajaan islam di Indonesia. diantaranya yakni kerajaan samudra pasai, kerajaan Aceh, kerajaan Banten, seta kerajaan Demak materi tersebut disajikan melalui cerita antara Elva dan Kia sebagai tokoh utama yang menceritakan sejarah serta peninggalan dari kerajaan islam di Indonesia. materi tersebut dirancang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada kelas IV sekolah dasar khususnya mata pelajaran IPAS dan bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.

c. Pembuatan Garis Besar Program Media

Garis Besar Program Media (GBPM) adalah langkah yang harus dibuat sebelum merancang media. adapun isi dari GBPM tersebut memuat nama program, mata

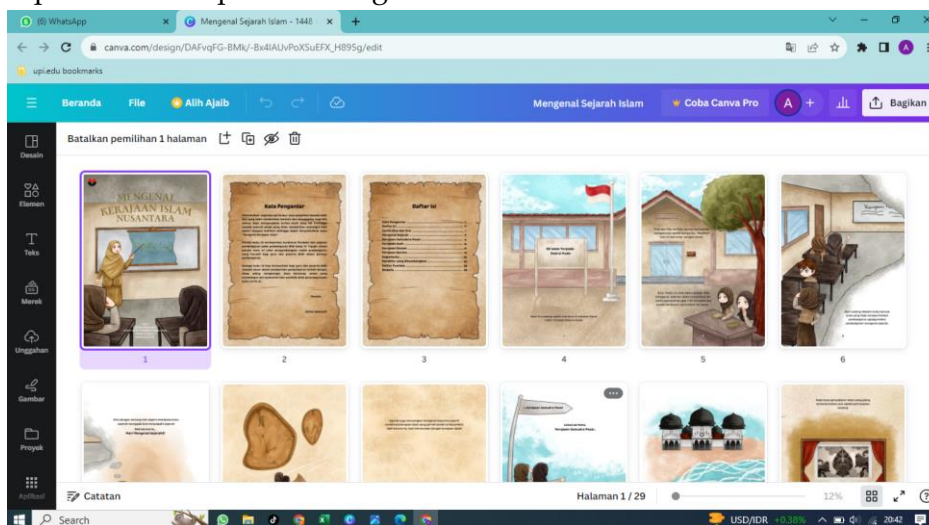
pelajaran, kelas, pokok bahasan, tujuan pembelajaran, subpokok materi, format media serta tabel sajian media. Nama program media yakni Buku cerita digital mengenal sejarah kerajaan islam. mata pelajaran media ini adalah IPAS. Sasaran dari produk media ini adalah siswa serta guru kelas IV sekolah dasar. pokok bahasan dari buku cerita digital ini yakni cerita antara Elva dan Kia mengenai kerajaan islam di Indonesia.

d. membuat modul ajar

modul ajar merupakan rencana pembelajaran pada kurikulum merdeka yang disusun oleh guru dari suatu materi dengan terperinci. penyusunan modul ajar ini berfungsi untuk mengarahkan pembelajaran dengan media yang di kembangkan. modul ajar membantu peneliti dalam pembelajaran menggunakan buku cerita digital dapat terlaksana dengan efektif. pada modul ajar yang telah disusun adalah menggunakan problem based learning, tujuan dari penerapan model ini adalah mendorong siswa untuk lebih berpikir kritis mengenai masalah yang berhubungan dengan materi sejarah kerajaan islam yang disajikan pada buku cerita digital.

e. rancangan produk buku cerita digital

Buku cerita digital dirancang menjadi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi sejarah kerajaan islam. adapun dalam buku cerita digital ini terdiri dari teks cerita antara 2 tokoh yakni Elva dan Kia yang menceritakan tentang sejarah serta peninggalan dari beberapa kerajaan islam di Indonesia. dalam pengembangan media ini memerlukan aplikasi lain seperti canva untuk mendesain, serta *IbispaintX* sebagai aplikasi dalam pembuatan grafik.

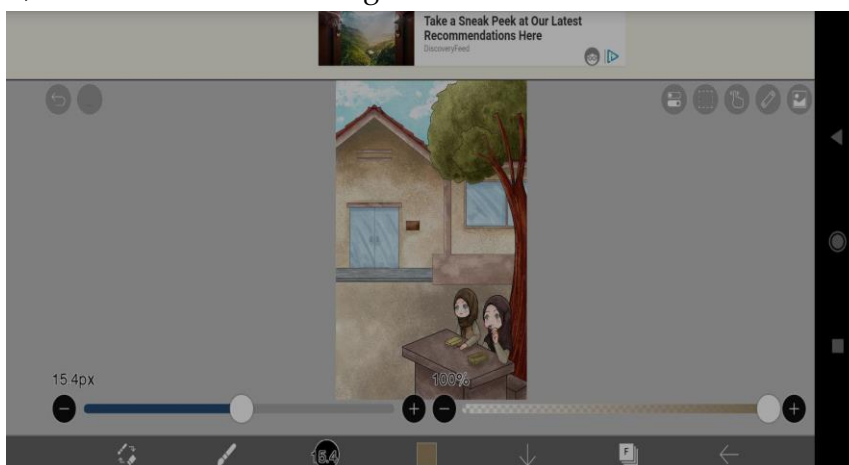


Gambar 2. Platform Canva

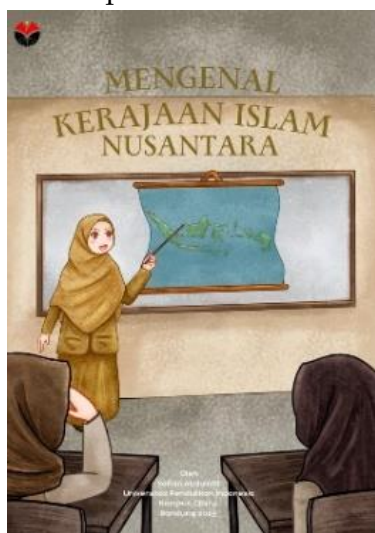
Pengembangan (*development*)

Dalam tahap ini peneliti harus melakukan langkahh-langkah dalam pembuatan buku cerita digital, validasi ahli materi, ahli bahasa dan validasi ahli media. Platform yang dibutuhkan dalam pembuatan buku cerita digital ini yakni Canva dan *IbispaintX*. pada aplikasi *IbispaintX* peneliti membuat desain dari 2 tokoh yakni Elva dan Elva serta gambar asset grafik peninggalan dari kerajaan islam di Indonesia, yang kemudian gambar tersebut dimasukkan ke dalam canva sebagai media platform dalam membuat buku cerita digital. setelah memasukan asset gambar ke dalam canva langkah selanjutnya yakni membuat alur cerita dari

kerajaan islam di Indonesia. dalam buku cerita digital tersebut juga terdapat kata pengantar, daftar isi, serta 2 soal evaluasi sebagai tambahan.



Gambar 3. pembuatan tokoh Elva dan Kia



Gambar 4. tampilan buku cerita digital

Setelah pembuatan buku cerita digital tahap selanjutnya adalah validasi kepada ahli materi, bahasa dan media. Validator ahli materi yaitu Yona Wahyuningsih, M.Pd, validator ahli bahasa yaitu Dr. Kurniawati, M.Pd, validator ahli media yaitu Nurul Hidayah, M.Pd.

Berdasarkan rekapitulasi penilaian pada masing-masing aspek terhadap buku cerita digital ahli materi mendapatkan skor 95% dengan interpretasi "sangat baik", penilaian ahli bahasa mendapatkan skor 82,5% dengan interpretasi "sangat baik" kemudian penilaian ahli media mendapatkan skor 95,8% dengan interpretasi "sangat baik". dengan demikian dapat diartikan bahwa semua ahli setuju bahwa media yang telah dikembangkan sudah sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS dalam materi sejarah kerajaan islam di kelas IV sekolah dasar.

Implementasi (Implementation)

Tahapan implementasi buku cerita digital dalam penelitian ini, peneliti melakukan ujicoba pada 1 guru serta 24 siswa dari kelas IV SDIT DAARUL HUDA sesuai dengan materi yang dikembangkan. Adapun pelaksanaan implementasi ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti.

Tabel 1. Rekapitulasi angket respon guru

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Skor	Kategori
Uji Coba Produk	Desain tampilan	Desain tampilan buku cerita menarik	4	Sangat Baik
		Teks pada buku cerita mudah terbaca	4	Sangat Baik
Buku Mengenal Kerajaan Islam	Desain tampilan	Tata letak teks pada buku cerita disusun dengan baik	4	Sangat Baik
		Gambar ilustrasi yang ditampilkan terlihat jelas	4	Sangat Baik
Implementasi	Desain tampilan	Tampilan informasi dalam buku cerita terlihat jelas dengan warna yang menarik	4	Sangat Baik
		Buku cerita dapat digunakan dengan mudah tanpa adanya kendala	3	Baik
Implementasi	Implementasi	Buku cerita membantu peserta didik dalam mata pelajaran IPS Mengenal Kerajaan Islam	4	Sangat Baik
		Buku cerita menarik dan meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar IPS Mengenal Kerajaan Islam	4	Sangat Baik
Jumlah			32	
Rata-Rata (%)			96,8 %	Sangat Baik

Hasil rekapitulasi penilaian dari guru kelas SDIT DAARUL HUDA mengenai buku cerita digital yang dikembangkan oleh peneliti Mencapai persentase 96,8 termasuk ke dalam kategori interpretasi "Sangat Baik". selain itu pendapat yang diberikan oleh guru terhadap media buku cerita digital yang dikembangkan oleh peneliti secara umum mendapatkan komentar baik. Guru menyampaikan bahwa media buku cerita digital sangat menarik serta dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran dan juga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Tabel 2. rekapitulasi penilaian media pembelajaran oleh siswa

No	Nama Peserta Didik	Aspek									
		Isi/Materi				Kualitas media					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	FP	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4
2.	FYA	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4
3.	GAP	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4
4.	GQA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5.	KAA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6.	KADA	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4
7.	MAH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8.	MFF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9.	MAD	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4

10.	MFAH	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
11.	MRW	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	
12.	MTA	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	
13.	NSAK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
14.	NOA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
15.	PKN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
16.	QRG	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	
17.	RPP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
18.	RAP	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	
19.	SAI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
20.	SSI	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	
21.	SCR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
22.	SUKA	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	
23.	TQ	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	
24.	WMI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
Jumlah								930				
Rata-Rata (%)								96,7%				
Kategori								Sangat Baik				

Dengan demikian, akumulasi akhir hasil penilaian dari 24 siswa terhadap aspek isi/materi dan kualitas pada media buku cerita digital yang telah dikembangkan peneliti, mencapai persentase 96,7% termasuk kedalam kategori interpretasi "Sangat Baik".

Selain itu, terdapat pula pendapat yang diberikan oleh 24 siswa bahwa media pembelajaran buku cerita digital menarik apabila digunakan dalam proses pembelajaran dan mereka berpendapat bahwa media pembelajaran buku cerita digital mempermudah mereka dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan guru. Dengan demikian, media pembelajaran buku cerita digital dalam materi sejarah kerajaan islam di sekolah dasar memperoleh pendapat dan respon yang baik dari siswa.

Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh validator ahli serta pengguna. Pengguna media pembelajaran buku cerita digital ini yaitu 1 orang guru dan sekitar 24 siswa SDIT DAARUL HUDA. Tahap evaluasi ini berkaitan dengan peninjauan terhadap kendala atau hambatan yang dialami peneliti selama proses penelitian, dari mulai tahap analisis sampai tahap ujicoba/implementasi. Tahap evaluasi merupakan tahapan yang menjelaskan berbagai perbaikan, saran, dan masukan yang diperoleh para ahli dan guru. Dalam tahap pengembangan terdapat perbaikan khususnya validator ahli materi, validator ahli materi memberikan beberapa masukan serta saran terhadap media yang telah dikembangkan sehingga perlu adanya perbaikan atau pengeditan ulang terhadap media buku cerita digital.

Kesimpulan

Penelitian mengenai pengembangan media buku cerita digital menghasilkan produk buku cerita digital pada materi kerajaan islam di Indonesia sekolah dasar kelas IV. Proses pengembangan buku cerita digital dilakukan dengan menggunakan canva dan *IbispaintX* sebagai platform dalam pembuatan media pembelajaran. Media buku cerita digital mendapatkan penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa buku cerita digital mendapatkan skor 95% pada ahli materi dengan interpretasi "sangat baik", penilaian ahli bahasa mendapatkan skor 82,5% dengan interpretasi "sangat baik" kemudian penilaian ahli media

mendapatkan skor 95,8% dengan interpretasi “sangat baik”. Berdasarkan respon pengguna yaitu guru dan siswa terhadap media buku cerita digital pada materi sejarah kerajaan islam di nusantara mendapatkan persentase skor rata-rata keseluruhan pada kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian dari persentase diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran buku cerita digital mendapatkan respon positif dari pengguna guru maupun siswa, serta media pembelajaran tersebut dapat menarik motivasi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil temuan pada penelitian ini, maka terdapat saran yaitu peneliti selanjutnya dapat melakukan uji coba media buku cerita digital dengan cara mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media buku cerita digital.

Daftar Pustaka

- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–89.
- Alawiyah, N., Istianti, T., & Arifin, M. H. (n.d.). PENGEMBANGAN ALAT SEISMOGRAF SEDERHANA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI IPS DI SD DAMPAK LETAK GEOGRAFIS INDONESIA. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(2), 61–68.
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan media komik berbasis masalah untuk peningkatan hasil belajar ips siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–33.
- CINTHIA, A. L. (2021). *PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL DALAM MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI JENIS-JENIS KEGIATAN EKONOMI DI KELAS V SEKOLAH DASAR*. UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.
- Dianto, D. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar IPS Melalui Media Visual Pada Siswa SD. *Jurnal Insan Cendekia*, 3(2), 49–59.
- Ekaprasetya, S. N. A., Salsabila, S. R., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 3987–3992.
- Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–33.
- Faizah, N., Suyoto, S., Listyarini, I., & Murdhiati, E. (2023). Pengembangan Media Cerita Bergambar Digital pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas 5 SDN Kalicari 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3819–3825.
- Fauziah, N. N., Lestari, R., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). Perkembangan Pendidikan IPS di Indonesia pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10–15.
- Idhartono, A. R. (2023). Literasi digital pada Kurikulum Merdeka belajar bagi anak. *Devosi:*

- Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 12(2), 91–96.
- Karima, M. K., & Ramadhani, R. (2018). Permasalahan pembelajaran IPS dan strategi jitu pemecahannya. *Ittihad*, 2(1).
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, D. T. (2003). Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional. *News.Ge, d*, <https://news.ge/anakliis-porti-aris-qveynis-momava>.
- Muliani, F. (2020). Pembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar (Studi Kasus: SD Negeri 148 Pekanbaru). *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 40–52.
- MULYA, W. E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATERI IPS SEKOLAH DASAR KELAS V (Menenal Peninggalan Sejarah Kerajaan Hindu, Budha Dan Islam). <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- Mustika, M., & Temarwut, R. (2022). Membangun TPACK Guru IPS Melalui Moodle berbasis Blended Learning dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 313–323.
- Ningrum, P. P., & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 250–262.
- Nurjanah, S., Rustini, T., & Nurjaman, A. R. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Ips Materi Kegiatan Ekonomi Bermuatan Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Fashluna: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 2(2), 92–102. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v2i2.328>
- Nurulanjani, D. (2018). Peran Media Time Lines Chart Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 5(1), 43–50.
- PRADANA, Y. (2022). Penerapan Pembelajaran Students Centered Learning (Scl) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Era Digital (Studi Man 4 Sleman Yogyakarta).
- Putri, I. A. (2023). Modernisasi Pembelajaran IPS Berbasis TPACK Di Era 4.0 Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 233–241.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia Restu Rahayu 1 □ , Sofyan Iskandar 2 , Yunus Abidin 3. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- Regiani, E., Amaliyah, S., & Rustini, T. (2023). Analisis Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Arcamanik 02 Bandung. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3257–3261.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. Routledge.
- Rusdi, M. (2018). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan. Depok: PT. RajaGrafindo

Persada.

- Rustini, T., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2021). Implementasi Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi Berbasis Aplikasi LMS Google Classroom. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 115–123.
- Santika, I. (2022). *Pengembangan Media Buku Cerita Digital Untuk Menanamkan Karakter Disiplin Dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah.*
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826.
- Seles, R., Halidjah, S., & Kresnadi, H. (2020). Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Secara Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(3), 1465–1472.
- Septiana, A. R., & Hanafi, M. (2022). Pemantapan Kesiapan Guru dan Pelatihan Literasi Digital pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 380–385.
- Setiawan, D. A., Wahjoedi, W., & Towaf, S. M. (n.d.). *Multimedia Interaktif Buku Digital 3D pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar.* State University of Malang.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174.
- Setyowati, R., & Fimansyah, W. (2018). Upaya peningkatan citra pembelajaran IPS bermakna di Indonesia. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(1), 14–17.
- Sofydianty, A., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2023). RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6194–6206.
- Sukaesih, S., Ridlo, S., & Saptono, S. (2017). Analisis kemampuan technological pedagogical and content knowledge (TPACK) calon guru pada mata kuliah PP Bio. *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*, 58–64.
- Trifanya, R., Angkotasari, R. R. N., Handayani, F., & Utami, W. N. (2023). SEMINAR PENINGKATAN KUALITAS GURU DIGITAL DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA. *HAGA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 41–49.
- Wulandari, H., Suherman, S., & Wahyuuni, S. (2023). H Sosialisasi Aplikasi Bahan Ajar Berbasis Media Digital Untuk Peningkatan Mindset Belajar Bagi Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), 2685–2690.