

---

## Development of Digital Storybook Teaching Materials for Pancasila Education Learning on The Topic of My Country Indonesia for 4th-Grade Elementary School Students

Putri Arum Laras Hati<sup>1\*</sup>, Agung Setyawan<sup>2</sup>, Neni Novitasari<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Trunojoyo Madura, Jawa Timur, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Borneo Tarakan, Jl. Amal Lama No. 1, Tarakan, Kalimantan Utara, Indonesia

[putriaruml.h@gmail.com](mailto:putriaruml.h@gmail.com) ; [agung.setyawan@trunojoyo.ac.id](mailto:agung.setyawan@trunojoyo.ac.id) ; [novitasari\\_neni@borneo.ac.id](mailto:novitasari_neni@borneo.ac.id)

### Abstract

*The purpose of this development research is (1) to develop a teaching materials digital storybook for Pancasila Education learning on the topic of My Country Indonesia for 4th-grade elementary school students that are valid, as assessed by expert validation; (2) to develop a teaching materials digital storybook for Pancasila Education learning on the topic of My Country Indonesia for 4th-grade elementary school students that are effectively implemented, as assessed by hypothesis testing using the t-test; and (3) to develop digital storybook teaching materials for Pancasila Education learning on the topic of My Country Indonesia for 4th-grade elementary school students that are practical, as assessed by the results of teacher and student practicality questionnaires. The research development method is the Research and Development (R&D) model ADDIE. The research subjects are 27 fourth-grade students from SDN Karang 2. Obtained results: language validation 0.9, material validation 0.73, design validation 0.87, and learning design validation 0.77, indicating that the digital storybook teaching materials are valid. The hypothesis testing result showed  $0.000 \leq 0.05$  (there is a difference in learning outcomes after the application of the digital storybook teaching material), thus the teaching material is considered effective. The practicality results show that the storybook teaching materials are practical for use, with a percentage of 80% deemed practical by teachers and a percentage of 88% deemed practical by students. The digital storybook teaching material was developed as a support in the Pancasila Education learning on the topic "My Country Indonesia" for the fourth-grade students of elementary school.*

**Keywords:** Teaching Materials; Digital Storybooks; My Country Indonesia Material

---

### Riwayat artikel:

Dikirim:

17 Desember 2024

Revisi

07 Januari 2025

Diterima

20 Januari 2025



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran menjadi cara dalam dunia pendidikan untuk mendidik individu menggali potensi yang terdapat dalam diri. Pembelajaran diharapkan mampu membentuk manusia yang baik dan terdidik melalui lingkungan belajar yang dibantu oleh guru. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik dan tugas guru adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik (Ariani dkk., 2022). Pembelajaran menjadi wadah untuk interaksi yang melibatkan berbagai pihak untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Ariani dkk., 2022). Dengan kata lain, tujuan yang dicapai terlihat dari hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar merupakan gambaran tentang yang harus digali, dipahami, dan dikerjakan peserta didik yang dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil pembelajaran (Ropi, 2017).

Berdasarkan hasil kegiatan observasi pada tanggal 15 Februari 2024, pembelajaran yang dilakukan hanya berfokus pada satu buku ajar, saat pembelajaran peserta didik hanya diminta membaca materi dalam buku yang dilanjutkan dengan pemberian tugas. Pendidik hanya memberikan penambahan penjelasan materi yang sederhana. Saat pembelajaran, antusiasme dan keaktifan peserta didik juga kurang. Interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran didominasi oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas kelas IV SDN Karang 2 yang dilakukan pada tanggal 15 Februari 2024, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikategorikan rendah, hal tersebut dipengaruhi karena literasi peserta didik yang kurang baik dalam hal membaca maupun memahami suatu materi ataupun soal. Selain itu, pendidik juga menyebutkan bahwa selama ini pembelajaran hanya fokus menggunakan sumber belajar buku ajar yang

telah ditentukan, namun pernah suatu waktu pendidik memanfaatkan cerita kehidupan sehari-hari sebagai sumber belajar.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan yang diisi oleh 27 peserta didik kelas IV SDN Karanganyar 2 pada tanggal 20 Juli 2024 hasilnya adalah 70 % peserta didik mengatakan bahwa sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran bersumber dari buku ajar. Peserta didik sejumlah 93% menyebutkan saat proses pembelajaran pendidik hanya membacakan materi dari buku suka membaca buku, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang menyenangkan. Hasil dari angket menyebutkan 89% merasa suka belajar sambil bercerita, sesuai dengan pernyataan pendidik pernah menggunakan cerita dalam proses pembelajaran. 78% peserta didik suka membaca buku secara digital maupun cetak, 70% peserta didik lebih suka membaca buku secara digital. Peserta didik lebih suka membaca buku yang didalamnya memiliki cerita menarik dan bahasa yang mudah dipahami, ditunjukkan dari 93% peserta didik menyetujui buku cerita harus memiliki cerita yang menarik dan 85% peserta didik lebih suka membaca buku yang mudah dipahami. 67% peserta didik menyebutkan dengan belajar dan bercerita dapat pembelajaran bermakna. Selain itu, seluruh peserta didik juga tertarik dengan bahan ajar buku cerita secara digital.

Berdasarkan hasil kegiatan observasi, wawancara, dan penyebaran angket ditemukan kesenjangan yaitu pembelajaran yang hanya penjelasan materi kemudian mengerjakan tugas yang mana hanya berfokus pada satu sumber belajar, antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran masih kurang yang harusnya pembelajaran menarik aktif namun peserta didik merasa bosan. Pembelajaran yang harusnya dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat membantu pemaknaan informasi namun sebaliknya. Hal tersebut bertolak belakang dengan yang seharusnya pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia No. 16 Tahun 2022 Pasal 9 (1) yang menyebutkan, “pelaksanaan pembelajaran dapat diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang sehingga motivasi peserta didik meningkat untuk ikut berpartisipasi aktif dalam membentuk kreativitas dan kemandirian yang sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik, serta psikologisnya”.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya penelitian dan pengembangan terhadap bahan ajar yang variatif guna meningkatkan antusiasme dan hasil belajar peserta didik. Solusi yang ditawarkan adalah mengembangkan bahan ajar dalam bentuk buku cerita yang didalamnya tidak hanya memuat cerita namun dilengkapi dengan desain menarik dan dikaitkan dengan materi Pendidikan Pancasila yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di SDN Karang 2. Pendidikan Pancasila menjadi salah satu muatan yang hasil belajarnya dikatakan kurang memuaskan. Pendidikan Pancasila juga untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang berkarakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Selain itu, penggunaan bahan ajar yang dikemas dalam buku cerita menjadi inovasi yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran dan membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang dikaitkan dengan cerita. Bahan ajar merupakan bagian dari beberapa perangkat pembelajaran yang perlu dipersiapkan oleh pendidik. Bahan ajar adalah sesuatu yang berupa informasi, alat atau perlengkapan dan juga teks yang disusun sistematis dengan menjabarkan kompetensi pencapaian peserta didik yang akan mengikuti pembelajaran (Zaenol, 2018). Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang berkualitas dapat membantu peserta didik belajar dengan lebih efektif dan efisien (Masitah, 2018).

Menurut Nurgiyantoro buku cerita bergambar adalah buku cerita bacaan yang menampilkan sebuah teks narasi secara verbal dan disertai dengan gambar ilustrasi (Hasanah dkk., 2023). Buku cerita tidak hanya berisikan teks, namun juga gambar-gambar dengan visual yang menarik minat pembaca. Sehingga, saat digunakan sebagai bahan ajar peserta didik menjadi lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Bantuan visual dalam cerita dapat meningkatkan pemahaman dan imajinasi peserta didik, sementara fantasi yang disusun dengan baik dapat meningkatkan motivasi dan logika (Hasanah dkk., 2023). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Penelitian oleh Setiyawati, dkk (2022) "Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa buku cerita layak menjadi bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Saran dari penelitian sebelumnya

---

adalah mengembangkan buku cerita dalam bentuk digital dengan tampilan yang memperhatikan tampilan, dan bahasa yang komunikatif. Penelitian tersebut menghasilkan produk yang layak dengan validitas ahli materi dan bahasa sebesar 82% serta validasi ahli desain 91%. Memperoleh respon dari guru dengan baik rata-rata 87%, sedangkan respon dari peserta didik rata-rata 83%. Sedangkan efektifitas, dalam penelitian ini buku cerita efektif untuk meningkatkan hasil belajar yang dibuktikan dengan hasil uji t-test yang diperoleh yaitu  $t\text{-hitung} = 2,1 > t\text{-tabel} = 2,0$  yang berarti terdapat peningkatan hasil belajar. Berdasarkan uraian permasalahan dan solusi yang telah dipaparkan, dengan sumber penelitian relevan, dan tersedianya teknologi yang mendukung serta mengingat pentingnya bahan ajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, maka tujuan pengembangan adalah mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar buku cerita digital untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Negaraku Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

## **B. Metode**

Sugiyono (2015) penelitian dan pengembangan (Research & Development) adalah metode penelitian yang termasuk dalam kategori penelitian “need to do” yang hasilnya digunakan untuk membantu pelaksanaan pekerjaan, sehingga dengan penggunaan produk tersebut makin semakin produktif, efektif, dan efisien. Kegiatan utama dalam penelitian dan pengembangan adalah melaksanakan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk, menguji efektifitas, dan validitas rancangan, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan (Sugiyono, 2015). Terdapat berbagai jenis model penelitian dan pengembangan yang salah satunya adalah model ADDIE. Model ini digunakan untuk mengembangkan produk bahan ajar buku cerita yang melalui lima tahap pengembangan yakni *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Menurut Branch (2009) membuat produk menggunakan proses ADDIE tetap menjadi salah satu alat yang paling efektif, karena ADDIE hanyalah proses yang berfungsi sebagai kerangka panduan untuk situasi yang kompleks, sehingga cocok untuk pengembangan produk pendidikan dan sumber daya belajar lainnya. Pengembangan bahan ajar berupa buku cerita untuk

menunjang pembelajaran di kelas IV memiliki prosedur penelitian yang terstruktur. Adapun prosedur penelitian pengembangan ini meliputi tahap analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).

Subek uji coba dalam penelitian pengembangan adalah orang atau kelompok yang digunakan untuk menguji suatu produk. Subjek uji coba terdiri dari seseorang yang ahli dalam bidang bahasa, media (desain), dan materi. Selain para ahli dalam setaiah bidang, subjek uji coba juga melibatkan peserta didik kelas IV di SDN Karangn 2 dengan jumlah 27 peserta didik. Perempuan di kelas IV sejumlah 13 anak, sedangkan jumlah laki-laki adalah 14 anak. SDN Karangn 2 terletak di Jalan Anjasmara, No 04, Desa Karangn, Kecamatan Bareng, Kabupaten Jombang. Subjek uji coba tersebut akan terlibat dalam tahapan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan secara terbatas yaitu melibatkan 6 peserta didik kelas IV di SDN Karangn 2 yang bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan bahan ajar, sehingga dapat dijadikan acuan untuk perbaikan produk sebelum dilakukan uji coba kelompok besar. Setyosari (2013) menyebutkan bahwa 6 peserta didik yang akan mewakili suatu kelompok yang terdiri dari sampel peserta didik pandai, sedang, dan kurang pandai laki-laki dan atau perempuan. Sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan dengan melibatkan 19 peserta didik kelas IV di SDN Karangn 2. Tujuan dilakukannya uji coba kelompok besar adalah mengetahui kelayakan produk yang diuji cobakan yang dalam hal ini adalah bahan ajar berupa buku cerita dan menjadi bagian tahap implementasi produk. Menurut Rohman (dalam Hasanah, 2016:49) uji kelompok besar 9-40 orang. Peserta didik yang telah melaksanakan uji coba kelompok kecil tidak dapat berpartisipasi pada tahap uji coba kelompok besar (Mardiyana, 2017). Sehingga uji kelompok besar dilakukan sejumlah 21 peserta didik.

Teknik Pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian (Abubakar, 2021:67). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi, penyebaran angket, dan tes. Sedangkan untuk menganalisis data,

dilakukan dengan beberapa teknik yang berpedoman pada criteria tertentu. Berikut teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan.

### 1. Analisis validitas bahan ajar buku cerita digital

Angket digunakan sebagai instrument yang tujuannya untuk memperoleh data guna menentukan validitas bahan ajar buku cerita. Teknik yang digunakan adalah menghitung rata-rata skor yang diberikan oleh responden (ahli) yang terdiri dari validator ahli bahasa, validator desain (media), validator desain pembelajaran, dan validator materi. Untuk mengetahui kevalidan bahan ajar buku cerita, setelah dilakukan perhitungan validitas bahasa, media, dan materi secara terpisah kemudian dilakukan validitas gabungan. Untuk memperoleh hasil perhitungan dari para ahli tersebut, dilakukan dengan rumus indeks validitas Aiken:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

$V$  : Indeks kesepakatan rater validitas

$s$  : Skor yang ditetapkan setiap rater dikurangi skor terendah dalam kategori yang dipakai ( $s = r - 1_o$ , dengan  $r$  = skor kategori pilihan rater dan  $1_o$  skor terendah dalam kategori penyekoran)

$n$  : Banyaknya rater/validator

$c$  : Banyaknya kategori yang dapat dipilih rater (skala penilaian)

Nilai inilah yang dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan dari bahan ajar buku cerita yang mengacu pada kriteria kevalidan berikut:

**Tabel 1.** Kriteria Validitas Bahan Ajar

Indeks $V$	Kriteria Validitas
$V < 0.73$	Tidak Valid
$V \geq 0.73$	Valid

### 2. Analisis efektifitas bahan ajar buku cerita digital

Hasil belajar peserta didik diperoleh melalui tes dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* yang tujuannya untuk mengetahui efektifitas dari produk yang diterapkan dalam pembelajaran dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan bahan ajar buku cerita. Teknik analisis yang dilakukan adalah menggunakan uji statistik berikut ini:

### **Uji validitas instrument**

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan. Suatu alat pengukur dikatakan valid, apabila alat itu mengukur apa yang perlu diukur oleh alat tersebut misalnya mengukur berat suatu benda dengan menggunakan timbangan (Widodo dkk., 2023). Pengukuran validitas dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS yaitu dengan membandingkan nilai  $r$  hitung pada kolom skor total dengan  $r$  tabel. Perhitungan bahwa nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka seluruh butir instrumen dinyatakan valid (Widodo dkk., 2023).

### **Uji reliabilitas instrument**

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang (Widodo dkk., 2023). Uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi tes yang digunakan. Pengujian menggunakan SPSS melihat Cronbach alpha. Nilai Cronbach alpha dibandingkan dengan nilai  $r$ , dibandingkan dengan nilai  $r$  tabel maka akan diketahui reliabilitas instrument.  $R$  tabel dicari pada nilai signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi dengan melihat  $n$  data (jumlah data), jika nilai  $r$  (Cronbach alpha)  $>$   $r$  tabel, maka dapat disimpulkan bahwa item tersebut reliabel (Widodo dkk., 2023).

### **Uji prasyarat**

Uji prasyarat yang dilakukan yaitu dengan melakukan uji normalitas. Uji normalitas merupakan yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana penyebaran data pada sebuah kelompok atau populasi berdistribusi normal atau tidak normal (Widodo dkk., 2023). *Software* SPSS menjadi alat bantu untuk dapat melakukan uji normalitas yaitu dengan uji Shapiro-Wilk. Ketentuan uji normalitas berdasarkan angka menggunakan bantuan SPSS yaitu jika nilai Sig.  $<$  0,05 maka berdistribusi tidak normal, jika nilai Sig.  $\geq$  0,05 maka data berdistribusi normal (Widodo dkk., 2023). Apabila data tidak menunjukkan normalitas maka dilakukan uji nonparametrik. Sebuah data yang sudah dilakukan uji normalitas dan hasilnya adalah berdistribusi tidak normal maka disebut uji statistik non parametrik (Widodo dkk., 2023).

### **Uji hipotesis data**

Pengujian dilakukan dengan membandingkan hasil tes sebelum dan setelah penerapan bahan ajar yang dilakukan oleh siswa kelas IV. Oleh sebab untuk menguji



hasil tes pada populasi yang sama, pengujian dilakukan dengan menggunakan uji *t-test* yakni *paired sample t-test*. Uji *Paired Sample T-test* merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata pada satu kelompok populasi namun diukur diwaktu yang berbeda (Rosalina dkk., 2023). *Paired Sample T-test* adalah pengujian perbandingan dua rata-rata (*mean sample*) untuk mengetahui hasil rata-rata sebelum dan sesudah dilakukan suatu proses (Udin & Aunillah, 2021). Sehingga diperoleh bentuk desain sebelum penerapan dan setelah penerapan bahan ajar yang dilihat dari perolehan hasil belajar.

$$O_1 \times O_2$$

$O_1$ : nilai pre-test sebelum penerapan bahan ajar buku cerita digital

$O_2$ : nilai post-test setelah penerapan bahan ajar buku cerita digital

Pengaruh penerapan bahan ajar buku cerita digital terhadap hasil belajar siswa =  $(O_1 - O_2)$ .

Pengujian dilakukan memakai SPSS dengan kaidah pengujian jika nilai signifikan  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, jika nilai signifikan  $\geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima (Nuryadi dkk., 2017). Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : tidak ada perbedaan (hasil belajar) yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar buku cerita digital untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Negaraku Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar.

$H_a$  : ada perbedaan (hasil belajar) yang signifikan bahan ajar buku cerita digital untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Negaraku Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar.

### 3. Analisis kepraktisan bahan ajar buku cerita digital

Analisis kepraktisan dilakukan dengan mengolah data informasi yang diperoleh dari angket kepraktisan guru dan peserta didik. Angket kepraktisan untuk mengetahui tingkat kepraktisan hahan ajar buku cerita dalam pembelajaran. Skor yang diperoleh dari angket kepraktisan diolah dengan perhitungan rumus berikut.

$$Ha = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

$Ha$  : Angket kepraktisan

$T_{se}$  : Total skor yang diperoleh

$T_{sh}$  : Total skor maksimal

**Tabel 2.** Kriteria Kepraktisan Bahan Ajar

No	Kriteria	Keterangan
1.	$50\% \leq Hag/Has < 100\%$	Praktis
2.	$Hag/Has < 50\%$	Tidak Praktis

## C. Hasil dan Pembahasan

### 1. Validitas Bahan Ajar Buku Cerita Digital

Bahan ajar buku cerita digital diuji kevalidan dengan berdasar dari nilai validasi yang terdiri dari validasi ahli bahasa, validasi ahli materi, validasi ahli desain, dan validasi ahli desain pembelajaran. Hasil angket yang telah diisi oleh validator, kemudian diolah menjadi suatu data yang dijadikan acuan dalam menentukan kevalidan dari produk. Menurut Izzatiy (2014) kevalidan semua perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan dan sudah mengikuti tahap uji coba kepada para ahli.

**Tabel 3.** Hasil Angket Validasi

Hasil Angket Validasi						
Validasi	Pernyataan	Penilai	S1	$\sum s$	$n(c - 1)$	V
Bahasa	1	4	3	3	3	1
	2	4	3	3	3	1
	3	4	3	3	3	1
	4	4	3	3	3	1
	5	4	3	3	3	1
	6	3	2	2	3	0.667
	7	4	3	3	3	1
	8	3	2	2	3	0.667
	9	3	2	2	3	0.667
	10	4	3	3	3	1
<b>Jumlah</b>				0.9		
Materi (Isi)	1	3	2	2	3	0.667
	2	4	3	3	3	1
	3	3	2	2	3	0.667

Hasil Angket Validasi						
Validasi	Pernyataan	Penilai	S1	$\sum s$	$n(c - 1)$	V
	4	3	2	2	3	0.667
	5	3	2	2	3	0.667
	6	3	2	2	3	0.667
	7	3	2	2	3	0.667
	8	3	2	2	3	0.667
	9	4	3	3	3	1
	10	3	2	2	3	0.667
<b>Jumlah</b>				0.73		
<b>Media (Desain)</b>	1	4	3	3	3	1
	2	4	3	3	3	1
	3	4	3	3	3	1
	4	3	2	2	3	0.667
	5	3	2	2	3	0.667
	6	4	3	3	3	1
	7	4	3	3	3	1
	8	3	2	2	3	0.667
	9	3	2	2	3	0.667
	10	4	3	3	3	1
<b>Jumlah</b>				0.87		
<b>Desain Pembelajaran</b>	1	3	2	2	3	0.667
	2	4	3	3	3	1
	3	4	3	3	3	1
	4	4	3	3	3	1
	5	3	2	2	3	0.667
	6	3	2	2	3	0.667
	7	4	3	3	3	1
	8	3	2	2	3	0.667
	9	2	1	1	3	0.333
	10	3	2	2	3	0.667
<b>Jumlah</b>				0.77		

Pengujian validitas bahan ajar yang pertama adalah pada bahasa. Aspek bahasa yang digunakan dalam bahan ajar menggunakan bahasa yang sederhana. Sesuai dengan, buku cerita anak yaitu gaya bahasa yang sederhana dan langsung karena disesuaikan dengan usia pembaca

(Krissandi, 2017). Berdasarkan dari hasil angket validasi bahasa menunjukkan, hasil perhitungan adalah nilai 0.9 yang dilihat dari tabel validitas Aiken menunjukkan bahan ajar buku cerita valid. Aspek bahasa yang digunakan dalam bahan ajar sesuai dengan indikator angket validasi. Hal tersebut ditunjukkan dari indikator pertama hingga ke lima yang berkaitan dengan aspek kesesuaian bahasa yang memperoleh skor 4 atau dapat dikatakan memperoleh skor paling tinggi. Sedangkan, untuk aspek keterbacaan dan kekomunikatifan pada indikator nomer 7 dan 10 yang berkaitan dengan struktur kalimat dan kesederhanaan bahasa memperoleh skor 4, sedangkan indikator nomer 6, 8, dan 9 yang berkaitan dengan pemahaman kalimat, paragraf, dan penggunaan bahasa yang sesuai perkembangan memperoleh 3. Berdasarkan skor yang diberikan oleh validator, pada setiap indikator yang tercantum menunjukkan bahwa bahan ajar dari segi bahasa yang digunakan memenuhi kriteria untuk dikatakan valid.

Selain aspek kebahasaan, bahan ajar juga dinilai dari aspek materi yang berkaitan dengan relevansi dan manfaat isi. Hasil angket validasi menunjukkan nilai 0.73 yang artinya bahan ajar valid. Produk bahan ajar yang dikembangkan menampilkan cerita yang dikaitkan dengan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Cerita yang disuguhkan, juga merepresentasikan kehidupan masyarakat Indonesia yang beragam. Materi yang dimuatpun, disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Jika dilihat dari angket validasi menunjukkan, materi atau isi yang terdapat dalam bahan ajar sesuai dengan aspek relevansi materi yang diharapkan pada indikator validasi. Begitupun dari aspek manfaat, bahan ajar memberi manfaat tidak hanya pada pengetahuan namun juga membentuk karakter pada siswa. Hal tersebut, dikarenakan ilustrasi yang ditampilkan merepresentasikan suatu penghargaan maupun penghormatan terhadap suku. Sehingga dapat memberi pengajaran bagi siswa dalam bersikap saat menemui suatu perbedaan. Hal tersebut menunjukkan, ilustrasi sangat relevan dengan keluarga dan budaya anak,

karena memperkenalkan anak dengan budaya dan kebudayaan serta pengalaman baru (Sri, 2022). Disertai dengan gambar atau ilustrasi untuk memberikan informasi' visual dan emosional yang tidak dapat disampaikan melalui teks (Krissandi, 2017).

Bahan ajar buku cerita digital ini, juga diukur validitas dari segi desain. Berdasarkan penilaian dari validator desain juga menunjukkan, bahwa bahan ajar memenuhi indikator yang memperoleh skor hampir sempurna. Hasilnya menunjukkan nilai 0.87 atau valid. Hal tersebut dilihat dari aspek tampilan dan penggunaan dari bahan ajar. Desain yang menarik, ditampilkan dari bahan ajar dari mulai jenis huruf, warna, maupun ilustrasi cerita. Sesuai dengan Aliyyah (2021) yang menyebutkan bahwa, tampilan bahan ajar menarik perhatian siswa seperti desain sampul yang bergambar dan memiliki warna yang beragam yang disukai anak-anak begitupun bagian isi dari bahan ajar, misalnya pemberian ilustrasi berseri atau berwarna, cerita berseri baik, serta ilustrasi yang menarik lainnya.

Selain itu, penggunaan bahan ajar terbilang mudah yaitu dengan mengakses website bahan ajar ini sendiri. Sehingga, bahan ajar ini menjadi bentuk inovasi baru di SDN Karang 2 yang mana menggabungkan teknologi dalam pembelajaran, khususnya bahan ajar yang digunakan. Seiring dengan perkembangan teknologi, bahan ajar yang disusun perlu diintegrasikan dengan kemajuan teknologi yang salah satunya diterapkan di dunia pendidikan terkait bahan ajar adalah bentuk digital bahan ajar berbasis aplikasi (Nasution dkk, 2020). Bahan ajar buku cerita digital bertujuan agar siswa bisa mendapatkan akses yang mudah dalam menambah wawasan dan pengetahuannya (Febrianti, 2021). Tidak hanya itu, kemudahan dalam penggunaan bahan ajar dapat dikatakan user friendly yang mana intruksi dan penjelasan informasi yang ditunjukkan bersifat membantu dan ramah pengguna, yang mana mudah dalam pemakaian, merespon, dan mengakses bahan ajar (Yubert, 2014).

Validasi desain pembelajaran, menjadi validasi yang terakhir untuk mengetahui validitas dari bahan ajar buku cerita digital yang memperoleh

nilai 0.77 kategori valid. Uji ini dilakukan dengan menilai modul ajar yang digunakan dalam penerapan bahan ajar. Modul ajar dinilai dari aspek kelengkapan modul dan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar. Pada aspek kelengkapan modul ajar sesuai dengan indikator desain pembelajaran. Modul ajar yang dijadikan acuan penerapan pembelajaran menggunakan bahan ajar memuat informasi umum (identitas modul, kompetensi awal, profil pelajar Pancasila, sarana dan prasarana, target dan jumlah peserta didik, model dan metode pembelajaran), kompetensi inti (capaian dan tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran, refleksi, asesmen), lampiran, bahan ajar, bahan bacaan, glosarium, dan daftar pustaka. Sedangkan, pada aspek kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar dilihat dari modul ajar terdapat pertemuan yang menerapkan bahan ajar. Pembelajaran dipusatkan pada siswa, dengan sistem pembelajaran berkelompok menyesuaikan model pembelajaran yaitu kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*).

## 2. Efektifitas Bahan Ajar Buku Cerita Digital

Keefektifan dapat dilihat keefektifannya dari hasil observasi dan pemberian instrument tes pemahaman (Harahap, dkk., 2023). Efektifitas bahan ajar buku cerita digital dilihat dari hasil tes dan observasi yang telah dilakukan. Tes diberikan bertahap yaitu pada awal sebelum penerapan bahan ajar (pre-test) dan setelah penerapan bahan ajar buku cerita digital (post-test). Efektifitas diuji dengan SPSS yaitu uji paired sample t-test, dengan menguji hipotesis yang telah dibuat.

**Tabel 4.** Hasil Uji Paired Sample T-test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	5% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	- 27.037	19.378	3.729	- 27.273	- 26.801	7.250	26 .000

Hadil uji paired sample t-test menunjukkan signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 atau  $0,000 \leq 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pengambilan keputusan tersebut berdasar dari kriteria, nilai signifikan  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, jika nilai signifikan  $\geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Penerimaan hipotesis  $H_a$  menunjukkan ada perbedaan (hasil belajar) yang signifikan bahan ajar buku cerita digital untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Negaraku Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar. Demikian terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa IV SDN Karang 2 setelah penerapan pembelajaran menggunakan bahan ajar buku cerita digital. Selain itu, dampak penggunaan bahan ajar cerita juga dapat dilihat melalui rata-rata nilai pre-test yakni 67 dan nilai post-t adalah 94 yang mana terdapat peningkatan hasil belajar setelah penerapan.

Selain pengujian hipotesis, efektifitas penerapan bahan ajar juga terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan, antusiasme siswa dalam pembelajaran lebih meningkat. Apabila sebelumnya siswa menunjukkan sikap yang kurang antusias, fokusnya kurang, dan tidak menunjukkan ketertarikan dalam pembelajaran. Namun, pada saat penerapan pembelajaran dengan bahan ajar buku digital, siswa terlihat tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Begitupun saat dijelaskan siswa memperhatikan. Selain itu, efektifitas juga terlihat dari keaktifan siswa. Pada proses pembelajaran dengan bahan ajar buku cerita digital siswa lebih aktif dalam bertanya maupun menjawab. Sehingga, interaksi dalam pembelajaran tidak hanya didominasi oleh guru namun siswa juga aktif terlibat.

### **3. Kepraktisan Bahan Ajar Buku Cerita Digital**

Kepraktisan bahan ajar diukur dari hasil pengisian angket kepraktisan yang dilakukan oleh guru dan siswa. Pengisian dilakukan pada tahap implementasi yaitu diakhir pembelajaran. Analisis data tingkat kepraktisan produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk setelah diuji cobakan (Mutiah, dkk., 2021).

**Tabel 5.** Hasil Angket Kepraktisan

<b>Hasil Angket Kepraktisan Guru</b>	<b>Hasil Angket Kepraktisan Siswa</b>
$Hag = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$	$Has = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$
$Has = \frac{48}{60} \times 100\%$	$Has = \frac{1110}{1260} \times 100\%$
$Has = 80\% (0.8)$	$Has = 88\% (0.88)$

Hasil angket kepraktisan guru diperoleh sebesar 80%, sedangkan hasil angket siswa diperoleh 88%. Berdasarkan tabel kriteria kepraktisan pada nomor 3.13. Hasil tersebut dikategorikan praktis. Pengambilan keputusan tersebut sesuai dengan penilaian kepraktisan. Angket kepraktisan diberikan kepada guru dan siswa yang mana memiliki indikator yang berbeda. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh guru, menunjukkan bahan ajar buku cerita digital baik dari aspek isi, penyajian, dan keterlibatan memenuhi karakteristik dari suatu bahan ajar. Pada aspek penyajian yaitu kemudahan dalam mengakses bahan ajar buku cerita digital menunjukkan, bahwa bahan ajar dapat digunakan kapanpun untuk belajar. Tujuan dari digital book adalah agar manusia dalam hal ini siswa, bisa mendapatkan akses yang mudah dalam menambah wawasan dan pengetahuannya (Febrianti, 2021). Hermawan (dalam Febrianti, 2021) tujuan pengembangan buku digital adalah memberikan kesempatan bagi pembuat konten untuk berbagi informasi dengan lebih mudah dan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Sedangkan penilaian dari siswa menunjukkan, bahwa bahan ajar buku cerita digital utamanya pada aspek kebermanfaatan dan kemudahan memberikan dampak baik pada siswa. Dikarenakan bahan ajar buku cerita digital membantu siswa memperoleh dan memahami suatu pengetahuan. Buku cerita dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif yaitu dalam berpikir, memecahkan masalah, dan memahami konsep-konsep baru (Salam, 2023).

Begitupun pada aspek tampilan dan kemenarikan, bahan ajar buku cerita digital dengan bahasa dan kalimat yang sederhana membuat siswa lebih mudah dalam memahami bacaan yang tertera. Sehingga dapat membantu dalam siswa berliterasi guna memahami suatu bacaan. Buku



cerita dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berbahasa, tata bahasa, dan struktur kalimat (Salam, 2023). Selain itu, pada aspek kemenarikan bahan ajar dapat membangkitkan emotional siswa yaitu rasa tertarik, suka, semangat, dan senang saat belajar dengan bahan ajar buku cerita digital. Buku cerita digital berbasis visual dapat menstimulasi kemampuan empati anak usia dini (Sumiati & Tirtayani, 2021). Desain bahan ajar dibuat sederhana tidak terlalu kompleks dan detail yang terpenting dapat merangsang perkembangan seluruh potensi dasar siswa (Aliyyah, 2021).

#### **4. Temuan Penelitian**

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa SD kelas 4 bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia. Implementasi pendidikan karakter berbasis pancasila pada peserta didik sangat penting, karena bertujuan untuk membangun moral sesuai dengan karakter bangsa yang tertuang di dalam Pancasila (Muhdhor dkk., 2023). Pentingnya Pendidikan Pancasila, guna menanamkan pemahaman yang lebih dan menarik untuk siswa apalagi di masa kemajuan teknologi ini dihadirkan pengembangan bahan ajar buku cerita secara digital. Bahan ajar buku cerita digital menghadirkan fleksibilitas dalam penyampaian materi maupun penggunaannya. Melalui visualisasi atau desain yang menarik disertai dengan ilustrasi dan penggunaan bahasa yang sederhana yang memuat cerita tentang kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan Pendidikan Pancasila selaras dengan kehidupan masyarakat Indonesia. Sehingga pemahaman siswa tidak hanya sebatas secara teoritis, namun juga dapat melihat penerapan dalam kehidupan nyata. Selain itu, terdapat bahan bacaan yang menjadi tambahan informasi untuk siswa belajar tentang Indonesia, serta terdapat soal latihan yang dapat dikerjakan siswa untuk menambah pemahaman siswa. Sehingga, dapat membantu meningkatkan literasi siswa dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Sehingga penggunaan bahan

ajar buku cerita digital memiliki kesesuaian untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penerapan bahan ajar buku cerita digital membuat motivasi dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Siswa lebih cenderung antusias untuk mengikuti pembelajaran dan memahami materi yang diajarkan. Dampak positif tersebut, dikarenakan bahan ajar buku cerita digital dikemas dengan desain menarik dan menggunakan bahasa sederhana yang disesuaikan dengan siswa. Selain itu, fleksibilitas produk membuat produk ini dapat diakses siswa diberbagai waktu dan tempat. Namun, penelitian juga menemukan bahwa tidak semua siswa dapat beradaptasi dengan baik terhadap bahan ajar digital. Dikarenakan, siswa yang masih awam terhadap teknologi sehingga perlu perhatian khusus saat pembelajaran berbasis teknologi digital. Selain itu, untuk mengakses produk membutuhkan jaringan internet yang memadai. Materi yang diimplementasikan dalam pengembangan ini sebatas mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Negaraku Indonesia.

#### **D. Simpulan**

Penelitian pengembangan menghasilkan produk bahan ajar buku cerita digital untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Negaraku Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar. Bahan ajar ini layak digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Bahan ajar cerita digital dapat mempermudah dalam penyampaian materi dan menarik perhatian dari siswa, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Produk yang dikembangkan ini memiliki telah memenuhi kriteria kevalidan, efektifitas, dan kepraktisan yang ditunjukkan sebagai berikut.

1. Tingkat kevalidan bahan ajar buku cerita digital untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Negaraku Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar yang diperoleh dari validator ahli bahasa sebesar 0.9, ahli materi sebesar 0.73, ahli desain sebesar 0.87, dan ahli desain pembelajaran sebesar 0.77. Berdasarkan perhitungan setiap validasi, dideskripsikan melalui tabel

---

validitas 3.12 yang disimpulkan produk bahan ajar buku cerita digital tersebut valid. Sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Tingkat efektifitas bahan ajar buku cerita digital dilihat dari pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS uji Paired Sample T-test. Hasil uji menunjukkan signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 atau  $0,000 \leq 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga ada perbedaan (hasil belajar) yang signifikan bahan ajar buku cerita digital untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Negaraku Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar, yang artinya setelah dilakukan penerapan pembelajaran menggunakan bahan ajar buku cerita digital terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Karanganyar 2.
3. Tingkat kepraktisan bahan ajar buku cerita digital diukur dari persentase hasil pengisian angket kepraktisan oleh guru dan siswa. Hasil penghitungan menunjukkan angket kepraktisan guru sejumlah 80% dan hasil angket kepraktisan siswa sejumlah 88%. Sehingga bahan ajar buku cerita digital untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Negaraku Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar praktis untuk digunakan.

Saran untuk penelitian berikutnya adalah mengembangkan bahan ajar dalam bentuk buku cerita berbasis digital lebih variatif baik dari segi materi maupun desain, Serta memberikan pemahaman siswa tentang teknologi digital.

#### **E. Daftar Pustaka**

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Aiken, R. L. (1985). There coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45, 131-142. <https://doi.org/10.1177/0013164485451012>
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aliyyah, R. (2021). *Bahan Ajar Sekolah Dasar*. ResearchGate, (<https://www.researchgate.net/publication/352899574>). Di akses pada 16 September 2024

- Ariani, N. H., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Eidina Bhakti Persada Bandung.
- Attwel, A. (2023). *E-book Computing*. *Encyclopedia britannica*, (<https://www.britannica.com/technology/e-book> ). Diakses pada 11 Februari 2024.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Dordrecht Heidelberg London.
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan digital book berbasis flip PDF professional untuk meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 102–115. <https://doi.org/10.33603/v4i2.5354>
- Harahap, M. S., Harahap, S. D., Nasution, S. W. R., Siregar, D. A., & Karolina, E. (2023). Pengembangan bahan ajar matematika diskrit berbasis digital qr-code untuk meningkatkan efektivitas belajar mahasiswa pendidikan matematika institut pendidikan tapanuli selatan. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 6(1), 29-39. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v6i1.3863>
- Hasanah, U., Setyowati, D., & Nurcahyo, M. (2023). Pengembangan buku cerita bergambar bermuatan kearifan lokal sebagai keterampilan membaca peserta didik kelas 2 sd. *Dukasi: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(1), 164–175. DOI: <https://doi.org/10.60132/edu.v1i1.109>
- Krissandi, S.A. (2017). *Merancang Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Membaca Anak yang Berkarakter*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Lutfiputri, N. F. (2022). Kajian perkembangan industri buku cerita anak bergambar di indonesia pada era digital. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6271–6285. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3330>
- Masitah. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran untuk memfasilitasi guru menumbuhkan rasa tanggung jawab peserta didik sd terhadap masalah banjir. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 40–44. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/27670/19092>
- Muhdhor, M., Nafiah, N., Akhwani, A., & Susanto, R. U. (2023). Implementasi lkpd berbasis kurikulum merdeka untuk meningkatkan profil pelajar pancasila dimensi gotong royong pada mata pelajaran pendidikan pancasila peserta didik kelas iv sd khadijah surabaya. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 774–780. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i3.1461>
- Mutiah, K. I., Yunus, M., & Jamaluddin, J. (2021). Pengembangan aplikasi Responsible App Berbasis E-Learning sebagai penunjang pembelajaran daring di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 12-23. <https://doi.org/10.52208/embrio.v6i1.186>
- Nasution, I. S., Siregar, S., & Yahudi, A., dkk. (2020). Pemetaan Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Digital. *Journal of Education, Humaniora and*

- 
- Social Sciences (JEHSS)*, 3(2), 317-324.  
<http://dx.doi.org/10.34007/jehss.v3i2.269>
- Nuryadi., Astuti, T. D., Utami, S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya.
- Rosalina, L., Oktarina, R., Rahmiati, & Indra, S (2023). *Buku Ajar Statistika*. Padang: CV. MUHARIKA RUMAH ILMIAH. [www.muharikarumahilmiah.com](http://www.muharikarumahilmiah.com)
- Salam, A. Pratiwi., & Syamsidar. (2023). Perkembangan kognitif anak menggunakan media buku cerita bergambar. *Jurnal Kolaboratif Sains (JKS)*, 6(7), 713–718. <https://doi.org/10.56338/jks.v6i7.3828>
- Sanusi, R., & Khairiyah, K. Y. (2021). Developing a Comic Book of Covid-19 Prevention Education for Elementary School Students. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1214. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8523>
- Setiyawati, E., Muktadir, A., & Parmadie, B. (2022). Pengembangan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas iv. *APADES: Kajian Pendidikan Dasar*, 1(2), 108-120. <https://doi.org/10.33369/kapedas.v1i2.23941>
- Salam, A. (2023). Perkembangan kognitif anak menggunakan media buku cerita bergambar. *Jurnal Kolaboratif Sains (JKS)*, 6(7), 713–718. <https://doi.org/10.56338/jks.v6i7.3828>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Peneletian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sri, S. (2022). *Teori dan Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>
- Udin. M.B & Aunillah. (2021). *Buku Ajar Statistik Pendidikan*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Widodo, S., & Ladyani, F. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Padang: CV Science Techno Direct.
- Yanti, Y., Maesaturofiqoh, P., & Sodiq, A. (2021). Pengembangan buku cerita anak berbasis nilai karakter semangat kebangsaan dan cinta tanah air untuk peserta didik kelas iv sd/mi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(2), 149–160. DOI: <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v8i2.11274>
- Yubert. (2014). *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Bojonegoro: Anugrah Utama Raharja (AURA).

Zaenol, F. (2018). Bahan ajar tematik dalam pelaksanaan kurikulum 2013. *Jurnal Pedagogik*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.33650/pjp.v5i1.226>