

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA DIGITAL BERBASIS AUDIO-VISUAL
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI
KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT**

SKRIPSI

**OLEH
ROHADATUL AISY MAHDIYAH
NIM 220102110049**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

HALAMAN JUDUL
PENGEMBANGAN BUKU CERITA DIGITAL BERBASIS AUDIO-VISUAL
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI
KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

ROHADATUL AISY MAHDIYAH

NIM. 220102110049



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Rohadatul Aisy Mahdiyah
Nim : 220102110049
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Audio-Visual Dalam
Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Sosial Budaya
Masyarakat

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pembimbing



Dr. Saiful Amin, M.Pd
NIP. 19870922 201503 1 005



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 19710701 200604 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

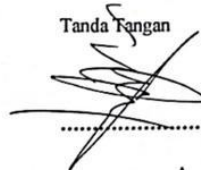
Skripsi dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat” oleh Rohadatul Aisy Mahdiyah ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada 8 Juni 2026.

Dewan Penguji

Ketua Penguji

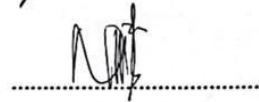
Dr. H. Ali Nasith, M.Si, M.Pd.I
NIP. 196407051986031003

Tanda Tangan



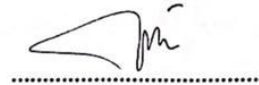
Anggota Penguji

Nur Cholifah, M.Pd
NIP. 199203242019032023



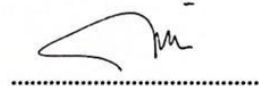
Sekretaris Sidang

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 197107012006042001



Dosen Pembimbing

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 197107012006042001



Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rohadatul Aisy Mahdiyah
NIM : 220102110049
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Audio Visual
Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi
Keragaman Sosial Budaya Masyarakat

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 8 Mei 2026

Hormat saya,



Rohadatul Aisy Mahdiyah
NIM. 220102110049

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rohadatul Aisy Mahdiyah

Malang, 7 Mei 2026

Lamp : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum, Wr,Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun Teknik penulisan, dan setelah membaca proposal skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Rohadatul Aisy Mahdiyah

NIM : 220102110049

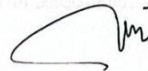
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa proposal tersebut sudah layak diajukan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr,Wb

Pembimbing



Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA

NIP. 197107012006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alaamiin. Syukur yang tak terhingga kepada Allah Yang Maha Penyayang yang telah mencurahkan rahman dan rahim sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini dipersembahkan dengan bangga dan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua peneliti, Bapak Moh. Qoib dan Ibu Tatik Muthofiyah atas ridho, doa-doa, kasih sayang, kerja keras, dukungan yang tidak pernah putus dan tidak ternilai harganya sehingga peneliti dapat menyelesaikan perjalanan studi sampai titik ini. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga kalian berdua agar dapat selalu mendampingi setiap perjalanan hidup berikutnya.
2. Kepada kakak perempuan peneliti Feny Fefiyanti Marta Cahyani, terimakasih selalu ada untuk menemani setiap proses hidup peneliti sampai saat ini. Sebagai tempat berkeluh kesah, memberikan motivasi, dan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Kepada Mohammad Rofiul Achsan, seorang laki-laki baik yang kehadirannya tidak pernah terbayangkan sebelumnya. Sosok yang selalu menemani mulai dari awal sampai akhir penyusunan skripsi ini. Terimakasih telah menemani dalam segala keadaan, begitu banyak dukungan, semangat dan hiburan yang telah diberikan sehingga peneliti tidak pernah merasa sendirian pada masa akhir studi.

4. Kepada Bapak Hari, Ibu Istatik, dan Adek Maulana, penjaga kos Potre Koneng De Kost. Terimakasih sudah menjadi keluarga kedua di perantauan, memperlakukan peneliti seperti anak sendiri dan selalu memberikan perhatian dan dukungan.
5. Kepada Risna Indi Pratiwi dan Firda Umi Fahira, dua orang perempuan cantik yang setia menemani perjalanan peneliti mulai dari tahun pertama hingga tahun terakhir menempuh studi. Teman baik yang kehadirannya tidak pernah terpikirkan sebelumnya, selalu menjadi tempat cerita suka dan duka, selalu mendukung dan menemani di berbagai situasi hingga saat ini. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga pertemanan kita meskipun masa studi telah berakhir.
6. Kepada Alin, Rosa, dan Fira yang tawa dan leluconnya selalu menghibur. Kehadirannya selalu membawa kebahagiaan bagi peneliti. Terimakasih sudah menjadi teman yang baik di masa perkuliahan ini. Semoga pertemanan kita tetap terjaga sampai kapanpun.
7. Kepada seluruh keluarga besar peneliti, teman-teman kelas C, teman-teman kerja, dan semua orang baik yang terlibat dalam proses panjang ini. Terimakasih atas segala dukungan yang diberikan, semoga Allah SWT membalas dengan kebaikan.
8. Kepada pemilik akun Tiktok Rotidanselai1717, Bayem, Fadil Jaidi, dan Minbite terimakasih untuk semua konten-konten unik, lucu dan menghibur penulis ditengah proses penyusunan skripsi.

9. Kepada diri saya sendiri, Rohadatul Aisy Mahdiyah. Terimakasih sudah bertahan hingga sejauh ini, melewati naik turun fase kehidupan yang tidak mudah dan mampu menyelesaikan amanah dengan baik. Semoga selalu dikuatkan untuk menghadapi kehidupan-kehidupan berikutnya.

MOTTO

“Melamban bukanlah hal yang tabu - Perunggu”

“Let it Flow”

“Hidup untuk hari ini, Pembelajaran untuk kemarin, Harapan untuk besok”

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat dan rahim Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga peneliti diberi kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat”. Peneliti dengan sadar menyatakan bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. H. Muhammad Walid, MA. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
3. Dr. Saiful Amin, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
4. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku Dosen Pembimbing yang selalu sabar dalam mengarahkan dan menemani setiap proses peneliti selama menyusun skripsi
5. Bapak H. Alfin Mustikawan, M.Pd. selaku Dosen Wali yang selalu mendampingi peneliti selama masa studi
6. Bapak H. Moh. Qo'ib dan ibu Hj. Tatik Muthofiyah yang selalu mendoakan dan mendukung tanpa henti setiap proses yang ditempuh sejauh ini

7. Feny Fefiyanti Marta Cahyani selaku saudara peneliti yang selalu terbuka dan memberikan semangat kepada peneliti saat menyelesaikan skripsi ini
8. Ibu Irfatun, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS di MTs. Hasyim Asy'ari yang bersedia mendampingi peneliti dalam proses pengambilan data untuk skripsi ini
9. Siswa-Siswi kelas VII-B MTs. Hasyim Asy'ari yang bersedia terlibat dalam proses pengambilan data untuk skripsi ini

Semoga segala bentuk dukungan yang diberikan dibalas dengan kebaikan-kebaikan oleh Allah SWT. Dengan sadar penulis mengakui bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima segala bentuk kritik dan saran untuk perbaikan skripsi ini.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	غ = gh	ء = ‘
ذ = dz	ع = ‘	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = a

Vokal (i) panjang = I

Vokal (u) panjang = u

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	ix
KATA PENGANTAR.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT.....	xx
المستخلص	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Spesifikasi Produk.....	11
F. Orisinalitas Penelitian	12
G. Definisi Istilah.....	18
H. Sistematika Penulisan.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	21
A. Kajian Teori	21
1. Pembelajaran IPS	21
2. Media Pembelajaran	23
3. Pemahaman Siswa.....	27
4. Model Pengembangan ADDIE	28
6. Perspektif Teori dalam Islam.....	30
7. Kerangka Berpikir	32

BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Model Pengembangan.....	34
C. Prosedur Pengembangan	35
D. Uji Produk.....	37
E. Jenis data.....	39
F. Instrumen Pengumpulan Data	39
G. Teknik Pengumpulan Data	49
H. Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	53
Proses Pengembangan.....	53
1. Analisis	53
2. Desain	58
3. Pengembangan	61
4. Implementasi	70
5. Evaluasi.....	72
Analisis Data.....	74
1. Data Validitas.....	74
3. Revisi Produk.....	77
Data Uji Coba	78
a. Uji Validitas	78
b. Uji Reliabilitas	79
c. Uji Normalitas	79
d. Uji Homogenitas	80
e. Uji T	80
BAB V PEMBAHASAN	84
A. Desain Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa.....	84
B. Efektivitas Penerapan Media Buku Cerita Digital Berbasis Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa.....	89
BAB VI PENUTUP	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	96

DAFTAR PUSTAKA.....99
LAMPIRAN103

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1: Spesifikasi Isi	11
Tabel 1. 2: Spesifikasi Sajian	12
Tabel 1. 3: Tabel Penelitian Terdahulu	16
Tabel 3. 1: Tahapan Uji Coba Lapangan	38
Tabel 3. 2: Pedoman Observasi.....	39
Tabel 3. 3: Pedoman Wawancara.....	40
Tabel 3. 4: Instrumen Ahli Media	41
Tabel 3. 5: Instrumen Ahli Materi.....	43
Tabel 3. 7: Soal Pretest dan Posttest	43
Tabel 3. 8: Skala Likert.....	51
Tabel 4. 1: Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) IPS	56
Tabel 4. 2: Tabel Evaluasi Media	70
Tabel 4. 3: Tabel Evaluasi Materi	70
Tabel 4. 4: Nilai Pre-test	71
Tabel 4. 5: Nilai Post-Test	71
Tabel 4. 6: Presentase kevalidan	74
Tabel 4. 7: Nilai Validasi Ahli Media	74
Tabel 4. 8: Nilai Validasi Ahli Materi	76
Tabel 4. 9: Revisi Produk.....	77
Tabel 4. 10: Uji Validitas Butir Soal.....	78
Tabel 4. 11: Soal yang dipakai.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12: Uji Reliabilitas Butir Soal	79
Tabel 4. 13: Uji Normalitas.....	79
Tabel 4. 14: Uji Homogenitas	80
Tabel 4. 15: Nilai Sebelum dan Sesudah Media	80
Tabel 4. 16: Paired Sample Test	81
Tabel 4. 17: Paired Sample Corelation	81
Tabel 4. 18: Paired Sample Test	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1: Alur Model Pengembangan ADDIE	30
Gambar 2. 2: Kerangka Berpikir	33
Gambar 4. 1: Aplikasi Canva	58
Gambar 4. 2: Buat desain baru pada Canva	58
Gambar 4. 3: Masukkan background yang sesuai dengan tema	59
Gambar 4. 4: Masukkan gambar, karakter, teks.....	60
Gambar 4. 5: Unduh file.....	61
Gambar 4. 6: Buka website elevenlab.io.....	61
Gambar 4. 7: Menu Eleven Creative.....	62
Gambar 4. 8: Download suara.....	62
Gambar 4. 9: Aplikasi PDF Corporate Edition	62
Gambar 4. 10: Pilih menu Flash.....	63
Gambar 4. 11: Pilih menu Browse	63
Gambar 4. 12: Pilih file PDF yang telah dibuat sebelumnya.....	63
Gambar 4. 13: Pilih edit pages	64
Gambar 4. 14: Memilih jenis format audio	64
Gambar 4. 15: Select audio file.....	65
Gambar 4. 16: Add sound	65
Gambar 4. 17: Pilih local file	66
Gambar 4. 18: Input audio ke file	66
Gambar 4. 19: Buka website app.netlify.com dan log in.....	67
Gambar 4. 20: Add new project	67
Gambar 4. 21: add images and files	67
Gambar 4. 22: Export PDF.....	68
Gambar 4. 23: Ubah nama file menjadi index.html	68
Gambar 4. 24: Proses publish selesai	69
Gambar 4. 25: Open production deploy.....	69
Gambar 4. 26: Buku digital sudah siap	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Soal Pretest-Posttest	103
Lampiran 2: Hasil Pretest.....	106
Lampiran 3: Hasil Posttest	106
Lampiran 4: Lembar Validasi Ahli Media	107
Lampiran 5: Lembar Validasi Ahli Materi.....	108
Lampiran 6: Surat Izin Penelitian	110
Lampiran 7: Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Buku Cerita Digital	110
Lampiran 8: Surat Pernyataan Selesai Penelitian.....	111
Lampiran 9: Uji Normalitas	112
Lampiran 10: Uji Validitas dan Reliabilitas.....	113
Lampiran 11: Uji T.....	114
Lampiran 12: Bukti Turnitin	115

ABSTRAK

Mahdiyah, Rohadatul Aisy. 2026. *Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

Kata Kunci: media pembelajaran, buku cerita digital, keragaman sosial budaya

Media pembelajaran digital merupakan suatu inovasi dalam menciptakan suatu pembelajaran yang lebih menarik. Dalam konteks pembelajaran IPS, sebagian besar siswa menganggap bahwa mata pelajaran ini membosankan, monoton dan terlalu kompleks. Salah satu upaya untuk mengatasi fenomena tersebut dengan menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita digital berbasis audio visual pada materi keragaman sosial budaya masyarakat dan mengetahui efektivitas media buku cerita digital dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi keragaman sosial budaya masyarakat.

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE dengan tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Produk yang dikembangkan disajikan dalam bentuk buku cerita digital berbasis audio visual dengan komponen materi, gambar visual, dan audio. Uji produk yang terdiri dari uji validitas ahli media dan materi, uji coba lapangan kelompok kecil dan uji efektivitas media. Analisis data pada penelitian ini mencakup uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, analisis uji-t dan diperkuat dengan uji korelasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita digital dinyatakan valid dan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian 92,8% oleh ahli media dan 77,7% oleh ahli materi. Selain itu, penggunaan media buku cerita digital dalam pembelajaran efektif dan mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi keragaman sosial budaya masyarakat yang diketahui melalui hasil perhitungan Uji-T memperoleh nilai signifikan sebesar 0,001 ($p < 0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media buku cerita digital. Media ini juga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual bagi siswa.

ABSTRACT

Mahdiyah, Rohadatul Aisy. 2026. *Development of Audio-Visual Based Digital Storybooks to Improve Student Understanding of Social and Cultural Diversity of Society Material*, Thesis, Social Sciences Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Mlik Ibrahim State Islamic University of Malang. Advisor: Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

Keywords: learning media, digital storybooks, socio-cultural diversity

Digital learning media is an innovation in creating more engaging learning. In the context of social studies, most students find this subject boring, monotonous, and overly complex. One way to address this is by creating interactive learning media. This study aims to develop an audio-visual-based digital storybook on the topic of socio-cultural diversity and to determine its effectiveness in improving students' understanding of the subject.

The research method used in this study is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The developed product is presented in the form of an audio-visual-based digital storybook with components of material, visual images, and audio. Product testing consisted of validity testing by media and material experts, small-group field trials, and media effectiveness testing. Data analysis in this study included validity testing, reliability testing, normality testing, homogeneity testing, t-test analysis, and correlation testing.

The results of the study showed that digital storybooks were declared valid and suitable for use based on the assessment results of 92.8% by media experts and 77.7% by material experts. In addition, the use of digital storybook media in learning is effective and able to improve students' understanding of the material on social and cultural diversity of society as known through the results of the T-Test calculation obtained a significant value of 0.001 ($p < 0.05$) which shows a difference before and after using digital storybook media. This media can also provide a fun and contextual learning experience for students.

المستخلص

مهديّة، روح الدعوة الأسّي. ٢٠٢٦. تطوير كتاب قصص رقمي قائم على الصوتي البصري لتعزيز فهم الطلاب في مادة التنوع الاجتماعي الثقافي للمجتمع، رسالة بكالوريوس، برنامج دراسة تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية والتعليم، جامعة الدولة الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانغ. المشرف الأكاديمي: د. ألفيانا يولي إفيانتي، ماجستير

الكلمات المفتاحية: وسائل تعليمية، كتاب قصص رقمي، التنوع الاجتماعي الثقافي

الوسائل التعليمية الرقمية تشكل ابتكارًا في خلق تعليم أكثر جاذبية وتفاعلية ومتعة. تظهر الوسائل التعليمية الرقمية لمواءمة تطور العصر الذي يهيمن عليه دور التكنولوجيا في معظم جوانب الحياة الحالية. في سياق تعليم العلوم الاجتماعية، يعتبر معظم الطلاب أن هذه المادة مملة وتكرارية ومعقدة للغاية. ومن بين الجهود لمواجهة هذه الظاهرة، إنشاء وسيلة تعليمية جذابة ومبتكرة ومناسبة لاحتياجات الطلاب. تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية رقمية على شكل كتاب قصص رقمي قائم على الصوتي البصري في مادة التنوع الاجتماعي الثقافي للمجتمع، وكذلك لمعرفة فعالية وسيلة تعليمية كتاب القصص الرقمي القائم على الصوتي البصري في تعزيز فهم الطلاب في مادة التنوع الاجتماعي الثقافي للمجتمع.

المنهج البحثي المستخدم في هذه الدراسة هو البحث والتطوير (R&D) بنموذج تطوير ADDIE الذي يمر بمراحل متعددة وهي التحليل (analyze)، التصميم (design)، التطوير (development)، التنفيذ (implementation)، التقييم (evaluation). يُقدم المنتج المطور على شكل كتاب قصص رقمي قائم على الصوتي البصري يتضمن مكونات المادة، الصور البصرية، والصوت.

تظهر نتائج البحث أن كتاب القصص الرقمي صُنِفَ صالحًا وقابلًا للاستخدام بناءً على تقييم ٩٢,٨٪ من خبراء الوسائط و ٧٧,٧٪ من خبراء المادة. بالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام وسيلة كتاب القصص الرقمي في التعليم فعال وقادر على تعزيز فهم الطلاب في مادة التنوع الاجتماعي الثقافي للمجتمع، كما يتضح من نتيجة حساب اختبار T الذي حصل على قيمة معنوية قدرها $p < 0,001$ ($p < 0,05$) (مما يشير إلى وجود فرق قبل وبعد استخدام وسيلة كتاب القصص الرقمي). كما أن هذه الوسيلة قادرة على تقديم تجربة تعليمية ممتعة وسياقية للطلاب.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengathuan Sosial (IPS) merupakan gabungan dari konsep-konsep ilmu sosial menduduki posisi sebagai aspek penting yang krusial. Khususnya pada jenjang pendidikan menengah pertama (SMP/MTs), materi IPS dikemukakan terintegrasi dengan menggabungkan tiga cabang ilmu sosial, yaitu ilmu ekonomi, ilmu sejarah, serta ilmu geografi. Pendekatan ini memfasilitasi pengetahuan siswa mengenai kejadian sosial, ekonomi, dan geografis dalam konteks lingkungan sekitar mereka. Pada intinya, proses pembelajaran IPS difokuskan untuk membangun kesadaran siswa terhadap dinamika kehidupan sosial, ekonomi, dan geografis.

Mata pelajaran IPS diharapkan dapat mengembangkan kompetensi siswa beserta nilai-nilai esensial dalam berinteraksi sosial, sekaligus mendidik mereka menjadi warga negara yang sadar diri dan berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat¹. Salah satu pendekatan untuk pembelajaran IPS adalah pembentukan karakter siswa. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya terkonsentrasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada modifikasi sikap dan nilai-nilai kemasyarakatan pada siswa². Agar siswa mampu menghubungkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari di lingkungannya, pembelajaran IPS disusun sedemikian rupa.

¹ Luh Dessy Rismayani, I Wayan Kertih, and Luh Putu Sendratari, 'Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Singaraja', *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4.1 (2020), pp. 8–15, doi:10.23887/pips.v4i1.3164.

² Nurul F Harahap and others, 'Peran Pembelajaran IPS Dalam Pembentukan Karakter Siswa SMP 35 Medan', *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 4.2 (2023), pp. 157–66 <<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa>>.

Melalui pembelajaran ini, siswa juga diharapkan dapat mengasah kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, serta bekerja sama dalam memecahkan berbagai persoalan sosial, ekonomi, dan geografis yang terjadi di masyarakat.

Materi pembelajaran IPS mencakup beragam topik yang berkontribusi terhadap pembentukan identitas nasional siswa, di antaranya adalah kajian tentang keragaman sosial, budaya, dan masyarakat. Dalam materi tentang keragaman sosial, siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang berbagai perbedaan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, seperti perbedaan dalam agama, budaya, bahasa, dan adat istiadat. Demi mewujudkan koeksistensi yang damai di tengah masyarakat plural, siswa diperlukan untuk mengembangkan pola hidup yang harmonis. Tujuan ini dapat direalisasikan melalui penguatan sikap saling menghormati dan menghargai perbedaan, yang bersumber dari pemahaman komprehensif terhadap keragaman tersebut. Sikap saling menghormati dan menghargai ini sejalan dengan perintah yang ditemukan dalam QS. Al-Hujurāt ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاهُ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Terjemah:

“Wahai manusia! Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha Teliti”.

Pendekatan pembelajaran pada materi keragaman sosial, budaya, dan masyarakat turut merangsang peningkatan kepedulian sosial siswa, termasuk pengembangan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta berinteraksi dengan individu yang memiliki karakteristik beragam. Kompetensi-kompetensi tersebut berfungsi sebagai panduan krusial bagi siswa dalam aktivitas sehari-hari, baik pada masa kini maupun di masa mendatang³. Di samping itu, siswa termotivasi untuk menganalisis realitas sosial, merumuskan solusi atas berbagai persoalan sosial, serta mempertajam kemampuan berpikir kritis dalam merespons dinamika masyarakat.

Pembelajaran IPS tidak terbatas pada penguasaan pengetahuan faktual semata, melainkan juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Tidak hanya itu, peserta didik dipandu agar menyadari bahwa perbedaan-perbedaan tersebut justru merupakan kekayaan nasional yang mencerminkan keunikan bangsa Indonesia, sebagaimana dirangkum dalam semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Melalui penguasaan materi ini, siswa dibekali kemampuan untuk menjadi generasi yang berkarakter inklusif, toleran, serta aktif dalam menjaga keutuhan bangsa. Prinsip tersebut sejalan dengan riwayat hadis yang diriwayatkan oleh Bukhari dan Muslim:

لَا يُؤْمِنُ أَحَدُكُمْ حَتَّىٰ يُحِبَّ لِأَخِيهِ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ

Terjemah:

³ Nurusalam Kadir, 'Peningkatan Hasil Belajar Materi Keragaman Sosial Dan Budaya Indonesia Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe SAL Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri I Soppeng Riaja Kabupaten Barru', *EDUKASI Bimbingan Dan Konseling*, 7.1 (2021), pp. 15–26.

“Tidak beriman salah seorang di antara kalian hingga ia mencintai saudaranya sebagaimana ia mencintai dirinya sendiri.”

Diharapkan peserta didik memiliki kesadaran sosial yang tinggi dan rasa tanggung jawab terhadap berbagai fenomena sosial sebagai bagian dari masyarakat melalui pengkajian materi tentang keragaman sosial, budaya, dan masyarakat. Pandangan ini selaras dengan perspektif Sapriya yang menekankan bahwa IPS mencakup nilai-nilai esensial yang berperan sebagai pedoman bagi peserta didik dalam berperilaku sebagai warga negara yang demokratis, memiliki komitmen, serta dapat bertanggung jawab⁴. Kondisi pembelajaran yang ada di MTs. KH. Hasyim Asy’ari bahwa masih banyak menggunakan buku paket sebagai media utama dalam pembelajaran dengan bentuk pembelajaran yang masih condong ke pembelajaran konvensional yang dimana guru menggunakan cara konvensional yaitu metode ceramah (lisan). Metode ini memang tergolong mudah, namun hal tersebut dapat mengakibatkan proses belajar menjadi monoton, menimbulkan kebosanan pada siswa, dan kurang mampu mendorong partisipasi aktif mereka⁵.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar guru masih menggunakan pendekatan ceramah dan buku teks yang dimana menggunakan pendekatan pembelajaran yang cenderung kurang kreatif dan inovatif. Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa pendidik Bahasa Arab di sekolah tersebut menerapkan metode penyampaian materi dan penghafalan. Dalam pendekatan ini,

⁴ (2009, dalam Rismayani et al., 2020)

⁵ Sofian Abdulatif and Muh. Husen Arifin, ‘Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar’, *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6.4 (2023), pp. 1610–23, doi:10.31949/jee.v6i4.7200.

fokus pembelajaran terpusat pada guru, yang mengakibatkan partisipasi siswa menjadi terbatas⁶. Selain itu, studi yang dilakukan oleh Natilatus mengindikasikan bahwa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MTs. KH. Hasyim Asy'ari, sebagian siswa menghadapi kendala dalam memahami materi⁷.

Situasi ini berdampak negatif pada tingkat motivasi belajar siswa, yang timbul dari persepsi bahwa IPS adalah mata pelajaran yang kompleks, tidak menarik, dan minim relevansi dengan kehidupan sehari-hari. Seharusnya, pembelajaran IPS dirancang untuk menyajikan pengalaman belajar yang relevan dengan konteks, mencerminkan realitas sosial, dan memiliki nilai-nilai sosial yang bermakna bagi peserta didik. Tantangan yang cukup besar dalam pembelajaran IPS yaitu pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode ceramah, keterbatasan media pembelajaran, dan kurangnya kaitan materi dengan kehidupan siswa yang mengakibatkan kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar IPS⁸.

Metode pembelajaran yang masih konvensional menggunakan buku teks, mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi rendah terhadap pembelajaran IPS yang dimana hal itu berpotensi menjadi penghambat pemahaman siswa terhadap materi IPS, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep-konsep dengan pengalaman di dunia nyata dan di lapangan, hal ini pada akhirnya menyebabkan pencapaian tujuan pembelajaran IPS dalam membentuk sikap sosial belum optimal.

⁶ Santoso (2020)

⁷ (2024)

⁸ Christiana Switaningsih Handayani, Materi Keragaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia Pada Siswa Kelas, and Sekolah Dasar Pena Edukasia, 'Tantangan Dan Peluang Pembelajaran IPS Materi Keragaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar', 2.3 (2024), pp. 109–16 <<https://journal.cvsupernova.com/index.php>>.

Penelitian dari Rismayani menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi secara signifikan oleh penerapan unsur strategi, cara pendekatan, metode modern, serta ketersediaan media pembelajaran yang sesuai. Selain itu, karakteristik siswa kontemporer juga menimbulkan tantangan khusus, mengingat generasi yang lahir di era saat ini dimana teknologi sudah berkembang cenderung lebih akrab dengan penggunaan teknologi secara lebih tinggi⁹. Informasi-informasi yang ada menghadirkan kesulitan bagi para pendidik dalam menyusun aktivitas pengajaran yang mampu membangkitkan interaksi, berdaya guna, memikat, serta terpadu dengan pemanfaatan teknologi. *Deep Learning* muncul sebagai inovasi yang mutakhir untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan lebih membekas dalam ingatan siswa, melalui tiga konsep pokok, yaitu *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*. Salah satu strategi implementasi deep learning yang dapat diterapkan adalah pengintegrasian media pembelajaran partisipatif ke dalam proses pembelajaran¹⁰.

Bersamaan dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran berbasis digital muncul sebagai pembaruan inovatif untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih interaktif.¹¹ Pembelajaran interaktif dapat diwujudkan melalui pendekatan yang lebih menarik, seperti pengembangan buku cerita digital berbasis audio-visual. Buku

⁹ Rismayani et al., (2020)

¹⁰ I Ketut Suar Adnyana, 'Jurnal Retorika Vol . 5 No . 1 Juni 2024 Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Flores Implementasi Pendekatan Deep Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia', 5.1 (2024), pp. 1–14.

¹¹ Lucia Dewi Kartika Sari and Krisma Widi Wardani, 'Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), pp. 1968–77, doi:10.31004/basicedu.v5i4.1138.

cerita telah lama dikenal sebagai media pembelajaran yang efektif. Selain menyampaikan informasi melalui narasi atau dongeng, buku cerita juga merangsang imajinasi siswa sehingga mampu membawa mereka terlibat secara mendalam dalam alur cerita yang disajikan. Saat ini, buku cerita sering kali hadir dalam format digital yang dilengkapi elemen visual dan gambar yang memiliki daya tarik tersendiri.

Penggunaan media interaktif seperti buku cerita digital yang dilengkapi dengan elemen audio dan visual dalam pembelajaran, khususnya bagi siswa yang masih belia, dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah, terutama konsep-konsep yang terasa sulit jika hanya disampaikan melalui teks biasa. Hal ini diperkuat oleh Teori Psikososial yang ditulis oleh Erik Erikson, anak-anak pada tahap remaja awal (12-15 tahun) sedang menjalani *fase Identity vs Role Confusion*, yang dicirikan oleh proses pembentukan identitas diri melalui eksplorasi, imajinasi, serta pemahaman terhadap dinamika sosial. Berdasarkan teori tersebut, pemanfaatan buku cerita digital tetap relevan dan berefek karena memiliki kapasitas untuk menolong para pelajar menghubungkan konten instruksional dengan beragam kejadian aktual yang mereka alami dalam rutinitas harian¹².

Buku cerita digital yang dilengkapi elemen audio-visual merupakan kombinasi dari teks, ilustrasi, animasi, dan suara. Kombinasi ini dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diingat oleh para

¹² Najrul Jimatul Rizki, 'Teori Perkembangan Sosial Dan Kepribadian Dari Erikson (Konsep, Tahap Perkembangan, Kritik & Revisi, Dan Penerapan)', *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1.2 (2022), pp. 153–72, doi:10.70287/epistemic.v1i2.13.

siswa¹³. Hasil penelitian mengonfirmasi temuan ini, menunjukkan bahwa pemanfaatan buku cerita digital berbasis audio-visual terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal¹⁴. Penelitian oleh Dinata lebih lanjut mengindikasikan bahwa integrasi elemen audio dan visual berkontribusi terhadap peningkatan retensi memori peserta didik atas materi pembelajaran yang disampaikan. Berbagai elemen visual serta audio yang ditampilkan juga menyederhanakan pemahaman pengalaman belajar siswa secara keseluruhan¹⁵.

Penerapan media pembelajaran berbentuk buku digital dengan basis audio-visual memungkinkan peserta didik memahami realitas sosial di lingkungan sekitar secara lebih bermakna. Penelitian Letti Nur Allawiyah menguatkan pernyataan ini, menyimpulkan bahwa buku digital yang dirancang secara menarik sebagai media pembelajaran materi keragaman sosial budaya Indonesia mampu mendukung proses belajar mengajar. Hal ini dicapai melalui penggunaan narasi dan visualisasi yang didasarkan pada fakta, yang pada akhirnya meningkatkan kemudahan peserta didik dalam memahami materi tersebut¹⁶. Penelitian oleh Tsalitsa Ifrocha turut menjelaskan bahwa penerapan media audiobook pada materi keberagaman masyarakat menghasilkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menyimak dan pemahaman

¹³ Okto Irianto, Henie Poerwandar Asmaningrum, and Daud Andang, 'Developing Financial Literacy Storybooks for Junior High School Students : A Fuzzy Delphi Need Analysis', no. February (2025), doi:10.58230/27454312.1493.

¹⁴ Sumiati & Tirtayani (2021)

¹⁵ Dinata et al., (2023)

¹⁶ Leti Nur Allawiyah, Tin Rustini, and Asep Rudi Nurjaman, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Android Materi Keragaman Budaya Kelas Iv Sekolah Dasar', *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 3.1 (2023), p. 29, doi:10.26418/skjpi.v3i1.57209.

siswa pasca-penggunaan media tersebut. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media audio visual dalam memungkinkan peserta didik mengamati isi cerita dan mengimajinasikan gambaran kejadian dari isi materi serta mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari¹⁷.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, rumusan masalah bisa dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan buku cerita digital dapat dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi keragaman sosial budaya masyarakat?
2. Bagaimana efektivitas buku cerita digital dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi keragaman sosial budaya masyarakat?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti susun, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membuat rancangan pengembangan buku cerita digital pada materi keragaman sosial budaya masyarakat.
2. Menguji seberapa efektivitas buku cerita digital terhadap materi keragaman sosial budaya masyarakat.

¹⁷ Tsalitsa Ifrocha, Siti Istiyati, and Septi Yulisetiani, 'Pengaruh Media Audiobook Cerita Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia Terhadap Keterampilan Menyimak Peserta Didik Kelas V SD Se-Kecamatan Banjarsari', *Didaktika Dwija Indria*, 12.1 (2024), pp. 8–13, doi:10.20961/ddi.v12i1.82150.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Madrasah

Lingkungan madrasah yang mengikuti perkembangan pembelajaran yang modern memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemahiran guru dalam pembelajaran, terutama dalam menggabungkan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Upaya tersebut mendorong terciptanya berbagai inovasi kreatif dalam proses pembelajaran berbasis teknologi yang disesuaikan dengan peserta didik di era digital. Selain itu, pengembangan tersebut turut memperkuat eksistensi madrasah sebagai institusi pendidikan yang mampu beradaptasi secara responsif dan progresif terhadap perkembangan teknologi yang terus mengalami perubahan.

2. Bagi Guru

Kegiatan penelitian dan hasil penelitian mampu memperkaya pemahaman guru mengenai pemanfaatan teknologi digital sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif, beragam, serta sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Media pembelajaran tersebut efektif mendukung peserta didik dalam mengaitkan konsep keragaman sosial serta budaya dengan kehidupan nyata. Pemanfaatan media berbasis digital yang interaktif juga berkontribusi pada peningkatan keinginan siswa untuk belajar di mata pelajaran IPS.

4. Bagi Peneliti

Kegiatan penelitian dan hasil penelitian dapat memberikan manfaat bagi peneliti sebagai pengalaman bernilai tinggi, sebab berkontribusi secara ilmiah terhadap pengembangan media pembelajaran IPS serta menjadi persiapan matang bagi peneliti sebelum terjun ke lapangan pendidikan. Dengan pemahaman mendalam terhadap permasalahan lapangan, peneliti dapat merumuskan langkah-langkah konkret untuk mengatasi isu-isu yang ada. Penemuan penelitian juga dapat digunakan sebagai rujukan bagi peneliti lain di bidang yang serupa.

E. Spesifikasi Produk

1. Spesifikasi Isi

Spesifikasi isi terdapat beberapa muatan tentang materi, latihan soal, dan glosarium, antara lain:

Tabel 1. 1: Spesifikasi Isi

Spesifikasi Isi	Keterangan
Kurikulum	Kurikulum Merdeka (Revisi)
Kompetensi	KD 3.3
Materi	Keragaman Sosial Budaya Masyarakat

2. Spesifikasi Sajian

Tabel 1. 2: Spesifikasi Sajian

Spesifikasi Sajian	Keterangan
Format media pembelajaran	Laman (<i>Website</i>)
Perangkat lunak	Perangkat lunak yang diperlukan mencakup: Canva, untuk merancang tampilan dan desain media; ElevenLabs, guna menghasilkan dan mengekspor elemen audio; Flip PDF Corporate, untuk mengonversi desain menjadi format buku digital; serta app.netlify.com, sebagai platform untuk mempublikasikan media tersebut.
Fitur Media	Beberapa fitur utama media pembelajaran adalah sebagai berikut: materi pembelajaran; latihan soal; dan glosarium.
Spesifikasi perangkat untuk mengoperasikan media	Smartphone yang dapat terhubung ke internet melalui peramban web yang telah terinstal. Komputer atau laptop yang dapat terhubung ke internet melalui peramban web yang telah terinstal.

F. Orisinalitas Penelitian

Adanya orisinalitas penelitian bertujuan untuk memperbaiki proses penelitian, menemukan kebaruan (*novelty*), dan menghindari duplikasi dari penelitian sebelumnya. Peneliti memberikan pemahaman mengenai “Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Keragaman Sosial Budaya Masyarakat” agar lebih mudah dimengerti dan dipahami. Membedakan dari penelitian serupa sebelumnya hasil penelitian tergolong relevan, dengan alasan berikut:

1. Studi yang dilakukan pada tahun 2023 oleh Nuraeni, Sutisnawati, dan Nurmeta berjudul “Pengembangan Buku Cerita Profil Pelajar Pancasila Berbasis Digital sebagai Media Literasi di Sekolah Dasar” menekankan pembuatan media literasi yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Fokus utama dari upaya ini adalah penciptaan materi bacaan digital yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik sekaligus menanamkan nilai gotong royong sesuai dengan kerangka Profil Pelajar Pancasila. Pendekatan metodologis yang diterapkan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini melibatkan 38 siswa kelas IV dari SDN Cibaregbeg, Sukabumi, serta para ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen berupa angket validasi ahli dan angket respons siswa. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan skor 100% dari ahli materi, 94% dari ahli media, 95% dari praktisi pendidikan, dan 96% dari siswa. Oleh karena itu, buku cerita digital yang berlandaskan pada dimensi gotong royong Profil Pelajar Pancasila terbukti sangat sesuai sebagai sarana literasi dan instrumen pembentukan karakter sosial sejak dini.
2. Studi yang dilakukan Sari dan Wardani (2021) berjudul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar" didasarkan pada fakta jika karakter tanggung jawab siswa di kelas III SDN Cebongan 03 selama pandemi rendah, serta kekurangan media pembelajaran yang mendukung internalisasi nilai. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi fase-fase dalam pengembangan buku cerita digital dan menilai

kelayakan produk yang dihasilkan. Pendekatan yang diadopsi adalah penelitian pengembangan mengacu pada model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Akan tetapi, pada fase pendefinisian, teridentifikasi bahwa peserta didik menunjukkan kurangnya rasa tanggung jawab dalam proses pembelajaran, terutama akibat ketiadaan supervisi guru selama penerapan pembelajaran jarak jauh. Buku cerita bergambar digital ini dirancang dengan karakter dan ilustrasi yang menarik untuk menyajikan narasi keseharian. Selain itu, buku ini menyertakan pertanyaan-pertanyaan yang memantik refleksi mengenai tanggung jawab pribadi. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa aspek muatan pendidikan karakter meraih skor 93,7%, sedangkan aspek kebahasaan memperoleh skor 91%, keduanya berada dalam kategori sangat baik. Kesimpulannya, buku cerita digital ini dinilai layak dan efektif sebagai sarana untuk menanamkan nilai tanggung jawab pada peserta didik.

3. Menurut studi Sumiati tahun 2021, "Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio-Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini", anak-anak di TK Kumara Sari, Denpasar, tidak dapat berempati. Dalam konteks lain, pendidik menghadapi keterbatasan dalam pilihan media pembelajaran. Studi ini bertujuan utama untuk mengembangkan sebuah buku cerita digital yang diperkaya dengan unsur audio-visual, dengan sasaran meningkatkan kapasitas empati. Partisipan dalam penelitian ini mencakup para pakar di bidang materi, pakar media, pakar desain pembelajaran, serta tiga anak yang berasal dari kelompok B. Pendekatan metodologis yang diterapkan mengadopsi model Research and Development (R&D) dengan kerangka ADDIE, yang meliputi tahapan analisis

kebutuhan, perancangan alur dan storyboard, implementasi dalam skala terbatas, evaluasi, serta pengembangan aplikasi dengan memanfaatkan Adobe Flash CS6 dan perangkat pendukung yang relevan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa 97% dari sampel anak-anak berada dalam kategori "baik"; lebih lanjut, 85% dari pakar materi, 85% dari pakar media, dan 85% dari pakar desain pembelajaran juga dinilai berada dalam kategori "baik". Dengan demikian, buku cerita bergambar digital berbasis audio-visual telah terbukti efektif dan memadai sebagai sarana yang berpotensi menumbuhkan empati pada anak usia dini melalui integrasi interaktif antara elemen suara, teks, dan visual.

4. Studi yang dilakukan oleh Maulidiyah, Nurani, dan Hikmah pada tahun 2024 dengan judul "Penggunaan Buku Cerita Digital Untuk Mengenalkan Mitigasi Bencana Kebakaran Bagi Anak Usia Dini" mengindikasikan bahwa buku cerita digital efektif sebagai sarana edukasi mengenai mitigasi bencana kebakaran bagi anak usia dini (5-6 tahun). Media ini terbukti membantu pendidik dalam mengimplementasikan strategi pencegahan bencana sekaligus memperkuat literasi digital anak. Model pengembangan ADDIE diterapkan dalam penelitian ini, menghasilkan tingkat validasi sebesar 100% dari pakar materi, 77,5% dari pakar media, dan 97,5% dari praktisi. Selain itu, uji efektivitas menunjukkan angka 80,1%. Secara umum, media edukasi ini dinilai sangat sesuai dan efektif untuk menyampaikan materi mitigasi bencana kebakaran kepada anak usia dini.
5. Penelitian oleh Ningrum dan Nisa' (2024) berjudul "Pengaruh Penerapan Buku Cerita Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini" menyimpulkan bahwa implementasi buku cerita digital berkontribusi signifikan

terhadap peningkatan keterampilan berbahasa anak usia dini. Analisis uji Wilcoxon mengindikasikan adanya kemajuan nyata pada aspek berbicara, mendengarkan, serta penguasaan kosakata pasca-penggunaan media digital interaktif.

Tabel 1. 3: Tabel Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Nuraeni, Sutisnawati, & Nurmata, <i>Pengembangan Buku Cerita Profil Pemuda Pancasila Berbasis Digital Sebagai Media Literasi di Sekolah Dasar</i> , Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 2023.	Mengembangkan buku cerita digital sebagai media pembelajaran.	Penerapan pada nilai sikap gotong royong dalam profil pemuda Pancasila di jenjang SD.	Pemahaman siswa tentang topik keragaman sosial, budaya, dan masyarakat dalam mata pelajaran IPS di MTs.
2	Sari & Wardani, <i>Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar</i> , Jurnal Basicedu, 2021.	Pemakaian media buku digital untuk media yang interaktif	Penanaman siat tanggung jawab kepada sisw SD dan setingkat.	Mengembangkan pemahaman konsep sosial tentang substansi keragaman sosial, budaya, dan masyarakat lebih dari sekedar membangun karakter.
3	Sumiati & Tirtayani <i>Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis AudioVisual</i>	Menggunakan media buku cerita digital berbasis audio-visual.	Untuk meningkatkan empati pada anak usia belia, media ini digunakan pada anak usia belia.	Media ini diperuntukkan kepada sisw SMP/MT dengan penekanan pada materi keragaman

	<i>terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini</i> , Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 2021.			sosial budaya masyarakat.
4	Maulidiyah, Nurani, & Hikmah, <i>Pengembangan Buku Cerita Digital Untuk mengenalkan Mitigasi Bencana Kebakaran Bagi Anak Usia Dini</i> , PAUD: Jurnal Anak Usia Dini, 2024.	Mengembangkan buku cerita digital sebagai media edukatif.	Pengenalan mengenai mitigasi bencana pada anak usia dini.	pemahaman konsep tentang materi keragaman sosial budaya masyarakat pada usia remaja awal
5	Ningrum, Ashari, & Nisa', <i>Pengaruh Penerapan Buku Cerita Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini</i> , JoECCE: <i>Journal of Early Childhood and Character Education</i> , 2024.	Menggunakan media digital interaktif untuk mendukung pembelajaran.	Media digunakan untuk melatih kemampuan berbahasa pada anak usia dini.	Media digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi keragaman sosial budaya masyarakat di sekolah menengah/sekolah menengah.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa buku cerita banyak diterapkan dalam pembelajaran pada usia dini sampai dengan jenjang sekolah dasar, karena dapat memudahkan siswa dalam memvisualisasikan sesuatu yang

dipelajari. Akibat dari hal tersebut, penelitian ini difokuskan untuk penggunaan buku cerita digital dalam pembelajaran IPS di kelas VII MTs/SMP.

G. Definisi Istilah

Berdasarkan pada judul penelitian ini, dapat dipaparkan istilah yang ada dalam penelitian *”Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat”* sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Perangkat atau pendekatan berikut yang dimanfaatkan guna menunjang jalannya proses edukasi dan memperjelas bahan ajar. Sarana ini berperan dalam memfasilitasi pencapaian sasaran pembelajaran secara optimal.

2. Buku Cerita Digital Audio-Visual

Media pendidikan interaktif yang menggabungkan suara, teks, dan gambar. Sebagai bagian dari proses pembelajaran, memungkinkan visualisasi materi yang efektif, yang membuat siswa lebih mudah memahami apa yang diajarkan.

3. Keragaman Sosial Budaya Masyarakat

Keberagaman sosial yang ada di lingkungan masyarakat mencerminkan berbagai perbedaan pandangan dalam suatu komunitas, meliputi aspek suku bangsa, agama, budaya, serta mata pencaharian. Keragaman tersebut dipengaruhi oleh faktor historis masyarakat dan kondisi geografis wilayah.

4. Pemahaman Siswa

Kemampuan siswa untuk menangkap, menganalisis, serta mengartikulasikan kembali informasi dari materi yang telah didapat dengan memakai bahasa sehari-hari mereka sendiri. Dalam ranah pendidikan, paham ini melampaui sekadar hafalan, melainkan mencakup penggrasian makna esensial dari materi yang dipelajari.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan penelitian ini disusun secara terstruktur guna memfasilitasi pemahaman pembaca terhadap isi keseluruhan:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama dari penelitian ini mencakup tinjauan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan pengembangan yang ingin dicapai, estimasi keuntungan, spesifikasi produk, keunikan atau orisinalitas produk, definisi istilah-istilah kunci yang digunakan, serta sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab dua berisi penelitian sebelumnya, serta landasan teori yang mendasari penelitian. Ini mencakup studi teori, kerangka pemikiran, dan perspektif teori Islam.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab tiga menjelaskan jenis penelitian, model pengembangan, langkah-langkah, dan uji produk. Ini juga menjelaskan jenis data, alat dan teknik pengumpulannya, serta analisisnya.

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Bab keempat memuat penyajian data beserta temuan-temuan yang diperoleh dari hasil pelaksanaan penelitian.

BAB V PEMBAHASAN

Bab kelima membahas data dan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab empat, dan juga memberikan interpretasi dari temuan penelitian.

BAB VI PENUTUP

Sebagai penutup penelitian, bab keenam mengandung kesimpulan dan rekomendasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPS

Para akademisi di bidang ilmu sosial meneliti berbagai area spesifik, termasuk sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi. Soemantri (2001) mengemukakan bahwa ilmu sosial dipilih, dimodifikasi, dan diadaptasi untuk mengintegrasikannya ke dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Modifikasi ini bertujuan untuk memenuhi tuntutan kurikulum pendidikan dasar dan menengah, sejalan dengan pencapaian tujuan pendidikan nasional yang berakar pada Pancasila. Hakikatnya, pembelajaran PKn dirancang sebagai sebuah program edukatif yang berfokus pada pembekalan siswa dengan pengetahuan, kapabilitas, dan sudut pandang yang esensial untuk mengapresiasi secara komprehensif berbagai fenomena yang terjadi dalam lingkungan sosial¹⁸. Capaian kompetensi pembelajaran IPS mencakup pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), tata nilai (*value*), serta tata sikap (*attitude*).¹⁹

Dalam penumbuhan karakter siswa materi IPS mempunyai peran yang penting, melampaui fungsi transmisi materi semata menjadi wadah penerapan konsep nilai budi pekerti, sikap sosial. Karakteristik inheren pembelajaran materi IPS terletak pada pengintegrasian teori dan fakta melalui kajian komprehensif terhadap suatu isu atau

¹⁸ Pembelajaran Ips and Berbasis Kearifan, 'Jurnal Mudabbir', 4 (2024), pp. 297–306.

¹⁹ Sukma Erni, Lidiawita Darnelia, and M. Rifqi Romadhona, 'Capaian Hasil Belajar Ips Melalui Problem Based Learning (Pbl) Siswa Mts Darul Hikmah Pekanbaru', *TSAQIFA NUSANTARA: Jurnal Pembelajaran Dan Isu-Isu Sosial*, 3.1 (2024), p. 60, doi:10.24014/tsaqifa.v3i1.30022.

topik dari beragam sudut pandang ilmu sosial. Penelitian dari Harahap mengemukakan bahwa pemilihan strategi pembelajaran IPS oleh guru memungkinkan penanaman sikap sosial melalui penghubungan materi dengan realitas faktual serta penyampaian pesan positif di awal sesi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran IPS efektif melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi yang optimal dalam konteks interaksi sosial.²⁰

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seringkali dihadapkan pada berbagai tantangan, termasuk rendahnya minat siswa, metode pengajaran yang monoton, serta keterbatasan dalam hal sumber daya dan teknologi²¹. Oleh karena itu, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi para siswa, pengajar dituntut untuk memiliki kompetensi strategis. Mereka harus memiliki kompetensi pedagogis yang cukup, penguasaan teknologi yang cukup, dan kemampuan untuk menggunakan pendekatan kreatif untuk menyampaikan materi pelajaran²². Guru tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga membantu siswa belajar secara aktif. Melalui peran ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman tentang ide-ide tersebut, tetapi mereka juga dapat belajar berpikir kritis, membuat ide-ide baru, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap lingkungan mereka. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran IPS dapat dicapai dengan sempurna.

²⁰ Harahap and others, 'Peran Pembelajaran IPS Dalam Pembentukan Karakter Siswa SMP 35 Medan'.

²¹ S Safitri, 'Tantangan Pembelajaran IPS Dalam Pembelajaran Inovatif', *Jurnal BERSATU*, [volume ti.[nomor edisi tidak disebutkan] (2024), p. [halaman tidak tersedia] <<https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/bersatu/article/download/1036/865>>.

²² Ilyas, 'Strategi Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Ilyas', *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2.Nomor 1 (2022), pp. 36–40.

Fakta bahwa manusia adalah makhluk sosial, keragaman sosial selalu ada dalam aktivitas sehari-hari mereka. Agama, budaya, profesi, etnis atau suku bangsa, dan status ekonomi adalah semua faktor yang membentuk keragaman ini. Justru perbedaan-perbedaan ini yang membuat Indonesia unik. Melalui pengajaran materi tentang keragaman sosial dan budaya, siswa diajarkan untuk sadar bahwa perbedaan adalah kekayaan yang harus diterima, dipelihara, dan dijaga dengan bijak²³.

Materi keragaman sosial dan budaya sangat penting dalam mata pelajaran IPS karena tidak hanya menyampaikan fakta tentang lingkungan sekitar tetapi juga membantu internalisasi nilai-nilai kehidupan seperti toleransi dan rasa terima kasih²⁴. Menurut penelitian Nur Anggraeni²⁵, Belajar mengenai ragam sosial dan budaya dapat membantu siswa memahami dinamika hubungan yang dapat menyebabkan harmonisasi atau konflik antar individu dan kelompok.

2. Media Pembelajaran

a. Hakikat Media Pembelajaran

Secara umum, media dapat diartikan sebagai instrumen yang dimanfaatkan guna berkomunikasi serta menyampaikan informasi kepada masyarakat. Media

²³ Sulhan Sulhan, 'Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips "Keragaman Sosial, Budaya, Ekonomi, Etnis Dan Agama"', *Journal of Education Action Research*, 4.1 (2020), p. 52, doi:10.23887/jear.v4i1.23661.

²⁴ Andini Eka Putri, J. Julia, and Nurdinah Hanifah, 'Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dengan Konsep IPSAC Menggunakan Powerpoint Interaktif Materi ASEAN Country', *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9.2 (2024), pp. 809–14, doi:10.51169/ideguru.v9i2.979.

²⁵ Putri Nur Anggraini, Muzayanah Muzayanah, and Sasongko Ary Daru, 'Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat', *Journal of Education Research*, 5.3 (2024), pp. 3723–30, doi:10.37985/jer.v5i3.1069.

berfungsi sebagai saluran pengiriman pesan atau kabar. Menurut Saleh²⁶ dkk., media merujuk pada segala bentuk yang mampu mentransfer dan menghubungkan informasi antara pengirim dan penerima pesan. Penelitian juga menggambarkan media sebagai alat fisik yang memungkinkan orang berbicara satu sama lain. Gambar, surat kabar, radio, dan alat bantu visual lainnya dapat digunakan untuk menyebarkan informasi.

Dalam konteks pengajaran, "media" merujuk pada instrumen apa pun yang dimanfaatkan untuk mentransmisikan pengetahuan atau substansi antara pendidik dan peserta didik, yang pada gilirannya memfasilitasi realisasi sasaran pedagogis. Sebagaimana diuraikan oleh Latuheru (2007)²⁷, media pembelajaran dapat dikonseptualisasikan sebagai segala sarana yang memungkinkan terjadinya komunikasi pedagogis yang efektif dan produktif antara pengajar dan murid. Media pembelajaran dipandang sebagai elemen krusial bagi keberhasilan edukasi dan dapat berkontribusi pada penyampaian substansi secara efisien. Media ini bisa meliputi ilustrasi visual, materi audio, atau animasi video, sehingga berpotensi meningkatkan daya tarik dan kegembiraan dalam proses belajar-mengajar²⁸.

Dalam penelitian²⁹ menjelaskan bahwa kelayakan media pembelajaran digital dapat diukur dari aspek utama, yaitu sajian media dan esensi materi. Dari sisi sajian media, kelayakan media dapat dinilai berdasarkan kebermanfaatan dan kemudahan

²⁶ M. S Saleh and others, 'Media Pembelajaran', 2023

<<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>>.

²⁷ Ida Nisaurasyidah, Z. S. Soeteja, and Nanang G. Prawira, *Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp, Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 2021, x, doi:10.24114/gr.v10i2.27502.

²⁸ Udi Budi Harsiwi and Liss Dyah Dewi Arini, 'Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu', *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2020), pp. 3(2), 524–32 <<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>>.

²⁹ Lilis Diah Kusumawati and Ali Mustadi, 'Kelayakan Multimedia Pembelajaran', *Kwangsan - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 09.01 (2021), pp. 31–51.

dalam penggunaannya oleh siswa dan guru, kejelasan sajian teks, pemakaian bahasa yang mudah, kualitas sajian pada elemen warna, gambar, suara, dan video yang dipakai sesuai dengan materi. Pada aspek materi terdapat indikator untuk menilai kesesuaian isi media dengan materi, yaitu desain media relevan dengan tujuan pembelajaran, isi materi yang tepat, lengkap, dan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.³⁰

b. Media Pembelajaran Digital

Salah satu inovasi dalam bidang pendidikan yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi adalah media pembelajaran berbasis digital. Media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dan pesan pembelajaran kepada siswa. hasilnya dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memungkinkan guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang³¹. Pembelajaran didominasi oleh media konvensional, seperti buku cetak dan papan tulis, sebelum kemajuan teknologi informasi secara pesat seperti saat ini. Namun, berkat kemajuan teknologi, pembelajaran sekarang dapat dilakukan dengan lebih fleksibel dan dinamis, dan tidak lagi terbatas oleh ruang atau waktu.

Cara pembelajaran media modern lebih fleksibel, bentuknya bervariasi pada bentuk fisik, dan semakin beragam dalam penggunaannya. Ini dapat dilihat dari penggunaan berbagai media digital, seperti PowerPoint menjadi alat presentasi, dan platform perkuliahan atau jam belajar online, seperti *Zoom Meeting*, *Moodle*, dan

³⁰ Raihanul Muhsan, Nafisah Hanim, and Zuraidah, 'Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving Pada Materi Perubahan Lingkungan', *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 10.2 (2022), pp. 57–65.

³¹ Aldora Pratama and others, 'Media Pembelajaran Berbasis Digital', *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 8.1 (2025), pp. 128–33, doi:10.31851/wdk.v8i1.19451.

*Google Classroom*³². Selain itu, berbagai bentuk multimedia interaktif termasuk dalam media pembelajaran berbasis digital. Ini termasuk buku cerita digital, situs web pembelajaran, dan e-modul. Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya dapat membaca, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui simulasi, audio, kuis, dan animasi yang tersedia.³³

Buku cerita digital sebagai media pembelajaran memiliki banyak manfaat untuk pembelajaran. Ini termasuk membuat kelas lebih menarik, meningkatkan interaksi guru-siswa, dan mengoptimalkan durasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita digital dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Ini juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan³⁴. Penelitian tersebut lebih lanjut mengungkapkan bahwa perpaduan teks, gambar, audio dan animasi dalam buku cerita digital terbukti meningkatkan konsentrasi peserta didik serta memudahkan penguasaan topik materi³⁵. Tidak hanya menguntungkan peserta didik, buku cerita digital membantu guru dalam menyajikan

³² Azzah Risti Meliyani and others, 'Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran Yang Efektif Dan Siswa Aktif', *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2.02 (2022), pp. 264–74, doi:10.57008/jjp.v2i02.179.

³³ Isma Cut Nelga, Rahmi Rina, and Hanifuddin Jamin, 'Urgensi Digitalisasi Pendidikan Sekolah', *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 14.2 (2022), pp. 129–41.

³⁴ Afi Nuraida Afi Nuraida and Khaerunnisa Khaerunnisa, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Baca Dongeng Anak Di Daerah Perkotaan', *Journal Educational of Indonesia Language*, 2.2 (2021), pp. 45–53, doi:10.36269/jeil.v2i2.603.

³⁵ Neng Nenden Mulyaningsih and Dandan Luhur Saraswati, 'Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5.1 (2017), p. 25, doi:10.24127/jpf.v5i1.741.

materi secara lebih menarik, beragam, dan mudah dipahami, sehingga siswa terhindar dari kebosanan serta mampu mengikuti pembelajaran secara optimal³⁶.

3. Pemahaman Siswa

Kemampuan siswa untuk menginternalisasi materi atau kesan belajar yang telah mereka pelajari disebut pemahaman siswa. Ausubel (2013)³⁷ menekankan bahwa, dari sudut pandang teori pembelajaran, pencapaian pemahaman siswa bergantung pada pengaitan pengetahuan baru dengan pemrosesan informasi yang telah dimiliki siswa. Dengan demikian, untuk mencegah siswa mengembangkan miskonsepsi, pencapaian ini diperlukan. Van Hiele (2014)³⁸ menekankan bahwa cara pembelajaran yang disesuaikan dengan cara belajar para siswa, penggunaan media konkret, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri melalui aktivitas eksploratif atau diskusi dapat meningkatkan pemahaman mereka. Dalam pengukuran pemahaman siswa Indikator pengukuran didasarkan pada teori pembelajaran kognitif yang diambil dari Bruner³⁹ antara lain:

1. Menjelaskan ulang suatu konsep dengan bahasa sendiri melalui aktivitas parafrase atau reinterpretasi.

³⁶ Dewi Fitri Yeni and others, 'The Effect of Digital Learning Media Use on Student Learning Outcomes (Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa)', *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1.2 (2023), pp. 93–102.

³⁷ Fatimatuz Zahroh and others, 'Deskripsi Pemahaman Siswa Berdasarkan Teori Apos Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor', *Natural Science Education Research*, 4.1 (2021), pp. 77–83, doi:10.21107/nser.v4i1.8484.

³⁸ Miftahul Khoiri, 'Pemahaman Siswa Pada Konsep Segiempat Berdasarkan Teori Van Hiele', *Pemahaman Siswa Pada Konsep Segiempat Berdasarkan Teori van Hiele*, 1 (1).Universitas Jember (2014), pp. 262–67.

³⁹ Republik Indonesia, 'Undang-Undang Ri. No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional', *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 9.1 (2022), pp. 46–50 <<https://doi.org/10.32923/tarbawy.v9i1.2353>>.

2. Membedakan antara contoh dan bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari.
3. Menerapkan konsep yang telah dipahami pada situasi, peristiwa, atau masalah baru.
4. Merumuskan kesimpulan berdasarkan informasi dalam bacaan atau materi pembelajaran.
5. Menganalisis hubungan antara konsep dengan fenomena empiris yang terjadi.
6. Menafsirkan makna tersirat maupun tersurat dari suatu fenomena tertentu.
7. Menilai serta menyajikan argumen terhadap suatu pernyataan atau alternatif solusi yang diajukan.

Proses perkembangan kognitif ini difasilitasi oleh guru dengan mengubah strategi, metode, dan media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Pemahaman siswa dibentuk melalui proses yang terstruktur, progresif, dan dipengaruhi oleh pengalaman belajar mereka.

4. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE diakui sebagai salah satu kerangka kerja riset pengembangan yang paling sering diterapkan dalam ranah penelitian pendidikan, berkat susunan dan sifat metodisnya. Menurut Sugiyono (2019) ⁴⁰, model ADDIE memungkinkan pengembangan produk pembelajaran dalam lima tahap: analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi.

1. Analisis

⁴⁰ Andi Rustandi and Rismayanti, 'Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda', *Jurnal Fasikom*, 11.2 (2021), pp. 57–60, doi:10.37859/jf.v11i2.2546.

Proses identifikasi kebutuhan untuk tahap analisis didasarkan pada masalah, tujuan pembelajaran, kondisi, dan karakteristik peserta didik. Ini dilakukan secara langsung di lapangan dan melalui wawancara dengan pihak-pihak yang relevan untuk mendapatkan data dan informasi yang relevan.

2. Desain

Proses perancangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang didasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan secara langsung di lokasi penelitian termasuk dalam tahap desain.

3. Pengembangan

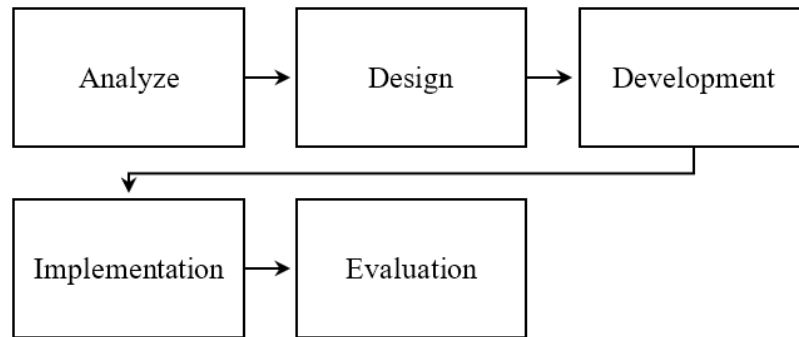
Produk dibuat dan diperbarui sesuai dengan rancangan untuk membuat media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa selama tahap pengembangan. Setelah proses pengembangan selesai, produk divalidasi untuk digunakan oleh ahli materi dan media.

4. Implementasi

Pengujian langsung produk oleh siswa guna mengevaluasi tingkat kelayakan media berbasis digital dalam mendukung proses pembelajaran siswa.

5. Evaluasi

Produk yang telah dikembangkan dievaluasi selama tahap evaluasi. Proses revisi didasarkan pada saran, komentar, dan masukan dari ahli, serta hasil percobaan yang dilakukan secara langsung dari siswa.



Gambar 2. 1: Alur Model Pengembangan ADDIE

6. Perspektif Teori dalam Islam

Media pembelajaran membantu guru menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa. Tujuan utama dari penggunaan media ini adalah untuk membuat materi yang dipelajari lebih mudah dipahami dan dipahami oleh siswa. Seperti yang ditunjukkan dalam surah Al-‘Alaq ayat 4-5, Al-Qur'an juga menggambarkan konsep penggunaan media sebagai perantara pengetahuan:⁴¹

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ - عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Terjemah:

“Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Kesuksesan proses pembelajaran bergantung pada kontribusi media, baik dalam bentuk tulisan, bacaan, atau alat bantu lainnya. Media berfungsi untuk menyampaikan

⁴¹ S., Baihaqi, A. R., Dayat, D. Mulyaningsih, ‘Media Dan Sarana Pengajaran Perspektif Al-Qur’an’, 11.1 (2025), pp. 298–315.

informasi dan membantu siswa memahami materi. Pengembangan media terus dilakukan seiring berkembangnya zaman untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Selain itu, ayat 28 dari QS. An-Naml berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran:⁴²

اَذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانْظُرْ مَاذَا
يَرْجِعُونَ

Terjemah:

“Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka. Kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan!”

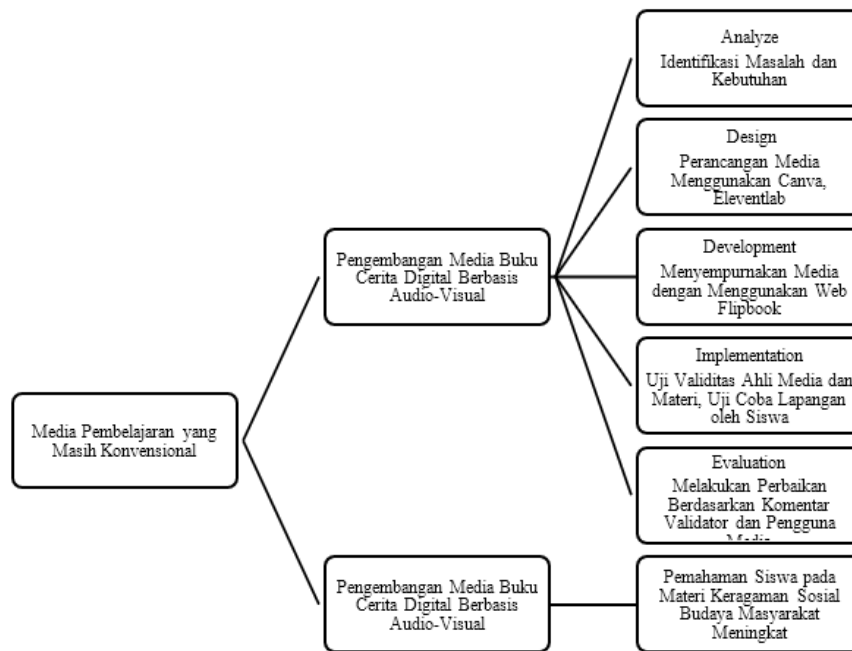
Penyusunan materi edukasi yang selaras dengan kemajuan zaman memiliki signifikansi yang besar. Tanpa fasilitasi tersebut, proses pengajaran akan stagnan, minim daya tarik, serta menantang untuk dicerna. Konsekuensinya, pendidik dituntut tidak hanya memiliki pemahaman komprehensif terkait substansi pelajaran, namun juga kapabilitas untuk mengkomunikasikannya secara lugas, memikat, dan mudah dimengerti. Seluruh aspek ini dapat terwujud melalui inisiasi materi edukasi yang relevan dengan era kontemporer.

⁴² Duta Anggoro and others, ‘Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Hadist’, *Journal of Student Research*, 1.5 (2023), pp. 286–306.

7. Kerangka Berpikir

Pendidikan IPS sangat penting untuk membangun sikap sosial seperti toleransi dan terima kasih serta pemahaman tentang realitas sosial di masyarakat. Ini terutama berlaku untuk pendidikan yang berkaitan dengan keragaman sosial, budaya, dan masyarakat. Namun demikian, sejumlah pendidik masih melanjutkan penggunaan metode tradisional, meliputi penyampaian materi secara lisan dan referensi dari buku teks, yang cenderung menurunkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik yang merupakan bagian dari generasi digital menunjukkan respons yang lebih positif terhadap metode pembelajaran berbasis teknologi.

Oleh sebab itu, penciptaan media edukasi digital yang kreatif dan partisipatif sangatlah dibutuhkan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Salah satu ilustrasinya adalah buku narasi digital yang didukung unsur audio-visual, yang mengulas topik mengenai perbedaan sosial, budaya, dan komunitas. Terdapat harapan bahwa pembaruan pada media belajar ini akan menjadikan proses akuisisi pengetahuan menjadi lebih atraktif, menggembirakan, serta efisien. Hal ini berpotensi untuk memperbaiki tingkat pemahaman peserta didik secara substansial.



Gambar 2. 2: Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini mengadopsi metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). Sebagaimana diutarakan oleh Seals dan Richey (1994)⁴³, R&D merupakan suatu metode investigasi yang dirancang untuk menghasilkan suatu produk serta mengevaluasi efektivitasnya. Dalam konteks pendidikan, R&D berpusat pada penciptaan dan implementasi produk-produk pembelajaran yang berkelanjutan. Hal ini mencakup pengembangan model, materi instruksional, media, atau perangkat pendukung yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran.

B. Model Pengembangan

Model penelitian ADDIE adalah salah satu kerangka penelitian dan pengembangan pendidikan yang paling populer. Metode pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian ini. Keunggulannya terletak pada sifatnya yang sistematis dan terstruktur, yang menekankan pelaksanaan langkah-langkah secara berurutan dengan evaluasi terus menerus, yang menghasilkan produk yang valid. Dalam model

⁴³ Andi Rustandi and Rismayanti, 'Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda'.

ADDIE, lima tahapan utama adalah analisis (analisis), desain (desain), pengembangan (pengembangan), implementasi (implementasi), dan evaluasi⁴⁴.

Model ini dipilih dalam penelitian ini karena sifatnya yang adaptif dan fleksibel, dengan tahap analisis yang memungkinkan peneliti mengidentifikasi langkah-langkah awal sebelum pengembangan dilaksanakan. Selain itu, model ini bersifat terstruktur dan sistematis, di mana setiap tahap dievaluasi terlebih dahulu serta diselaraskan dengan tahap sebelumnya, sehingga produk akhir yang valid.

C. Prosedur Pengembangan

Salah satu model pengembangan yang paling banyak digunakan di bidang pendidikan⁴⁵ adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu:

1. *Analyze* (Analisis)

Fase permulaan meliputi analisis yang dirancang untuk mengidentifikasi kendala, persyaratan, dan relevansi produk yang akan direkayasa. Dalam konteks pendidikan, analisis ini mencakup evaluasi kondisi peserta didik, formulasi sasaran instruksional, serta identifikasi kesulitan atau hambatan yang ada dalam prosedur pembelajaran yang berlaku di institusi sekolah. Selama fase ini, peneliti melaksanakan wawancara dengan pimpinan sekolah dan pendidik bidang Ilmu Pengetahuan Sosial guna memperoleh pemahaman mendalam mengenai tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Lebih lanjut, observasi terhadap proses

⁴⁴ Sri Sumarni, 'Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)', *Riset & Pengembangan*, 2019, pp. 25–26.

⁴⁵ Marinu Waruwu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), pp. 1220–30, doi:10.29303/jipp.v9i2.2141.

pembelajaran dilaksanakan di MTs KH. Hasyim Asy'ari. Tindakan ini bertujuan untuk menilai keadaan siswa serta menganalisis interaksi yang termanifestasi selama sesi pembelajaran berlangsung.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan atau desain adalah tahap berikutnya di mana peneliti membuat solusi dalam bentuk rancangan produk yang akan dikembangkan. Di MTs KH. Hasyim Asy'ari, desain media disesuaikan dengan hasil observasi dan wawancara yang dikumpulkan selama tahap analisis. Alat pendukung pengembangan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak seperti *Flipbook*, *Canva*, dan *ElevenLabs*.

3. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, di mana rancangan produk diwujudkan menjadi bentuk nyata. Peneiti memperbaiki desain yang telah dibuat sebelumnya. Peneiti memperbaiki materi yang akan digunakan dalam pembelajaran, menggunakan latihan soal untuk menilai peserta didik, dan menggunakan aplikasi seperti *Canva*, *Flipbook*, dan *ElevenLabs* untuk mengembangkan media pembelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pengujian produk secara langsung di kelas, peneliti memvalidasi langsung media pembelajaran untuk mengetahui validitasnya dan melakukan revisi berdasarkan umpan balik dan rekomendasi ahli. Hasil evaluasi digunakan untuk mengukur kualitas media, termasuk daya tarik dan efektivitasnya selama diaplikasikan. Guna mengevaluasi dampak media terhadap kognisi pelajar, penilaian dilaksanakan melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test).

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada fase evaluasi, terdapat analisis terhadap hasil yang diperoleh dari uji coba selama implementasi. Proses ini dapat dilaksanakan secara formatif pada setiap tingkatan pengembangan atau secara holistik pada penutupan seluruh rangkaian kegiatan. Sasaran primer dari evaluasi ini adalah untuk mengukur sejauh mana tujuan pengembangan tercapai serta mengidentifikasi elemen-elemen produk yang memerlukan penyempurnaan lebih lanjut.

D. Uji Produk

1. Uji Validitas

Penelitian ini melibatkan pakar media dan materi, serta serangkaian uji coba di lapangan yang dilaksanakan terhadap siswa kelas VII di MTs KH. Hasyim Asy'ari. Temuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut⁴⁶:

- a. Pakar Media
 - i. Dosen yang masih aktif dalam tugas mengajarnya
 - ii. Pengalaman mengajar sekurang-kurangnya 2 tahun
 - iii. Memiliki kualifikasi akademik sekurang-kurangnya jenjang Magister
- b. Pakar Materi
 - i. Dosen yang masih aktif dalam tugas mengajarnya
 - ii. Pengalaman mengajar sekurang-kurangnya 2 tahun
 - iii. Memiliki kualifikasi akademik sekurang-kurangnya jenjang Magister

⁴⁶ Siti Khoruli Ummah, *Media Pembelajaran Matematika* (UMM Press, 2021) <https://books.google.co.id/books?id=HWIXEAAAQBAJ&pg=PA1&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false>.

2. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dalam penelitian ini terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan 12 siswa kelas VIII-A untuk menguji kelayakan instrumen yang digunakan sebelum diuji pada skala yang lebih luas. Uji coba kelompok besar mencakup 27 siswa kelas VII-B MTs KH. Hasyim Asy'ari untuk menguji kelayakan media secara komprehensif.

Sumber pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengenai tema Keragaman Sosial Budaya Masyarakat yang digunakan selama uji coba adalah buku cerita digital berbasis audio-visual. Untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang keberagaman sosial budaya Indonesia, siswa menggunakan ponsel pintar. Dalam desain penelitian, pendekatan kuasi-eksperimen disesuaikan dengan model *One Group Pretest-Posttest Design*, dimana model ini melibatkan penilaian pada satu kelompok sebelum dan setelah perlakuan. Penilaian lapangan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:

Tabel 3. 1: Tahapan Uji Coba Lapangan

Fase	Kegiatan
<i>Pretest</i>	Peneliti melakukan pengukuran pra-intervensi untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa tentang topik yang akan dipelajari.
Penerapan Media Pembelajaran	Peneliti melakukan intervensi atau memberikan perawatan kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam pembelajaran.
<i>Posttest</i>	Peneliti melakukan pengukuran pasca-intervensi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang media yang telah dikembangkan setelah mengikuti pembelajaran.

E. Jenis data

Data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan dalam penelitian ini. Data kualitatif berasal dari observasi, wawancara, dan masukan atau komentar validator untuk menemukan masalah dan mengevaluasi kualitas media pembelajaran. Untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa, data kuantitatif dikumpulkan melalui analisis statistik terhadap hasil tes awal dan tes akhir siswa.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengamatan awal dilakukan guna meninjau situasi kelas selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu, tujuan pengamatan ini adalah untuk mengidentifikasi media instruksional yang dimanfaatkan oleh pendidik dan mengevaluasi tingkat kelayakan penggunaan media buku cerita digital, terutama dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Observasi dilakukan menggunakan pedoman observasi untuk digunakan sebagai alat pemandi pengamatan peneliti. Isi pedoman merupakan indikator dan poin penting yang harus diperhatikan selama proses penelitian. Pedoman observasi digunakan peneliti untuk tetap fokus pada jalannya penelitian dan mengurangi kesalahan atau bias pribadi peneliti. Penelitian ini menggunakan pedoman untuk memastikan data penelitian agar tetap konsisten, relevan dan sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti.

Tabel 3. 2: Pedoman Observasi

No.	Subjek yang Diamati	Hal yang Diamati
1	Guru	Penggunaan media dan model pembelajaran: a) Penggunaan model pembelajaran interaktif dan media dalam pembelajaran. Strategi guru dalam meningkatkan pemahaman siswa: a) Guru membantu siswa memaparkan kembali pelajaran dalam bahasa mereka sendiri.. b) Guru menerapkan konsep pembelajaran dalam suatu peristiwa atau permasalahan yang baru. c) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merumuskan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. d) Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyusun argumen terkait fenomena yang berhubungan dengan materi yang dipelajari.
2	Siswa	a) Siswa mampu memaparkan kembali materi yang dipelajari menggunakan bahasa mereka sendiri. b) Siswa mampu menyimpulkan materi yang telah dipelajari. c) Siswa aktif dalam berdiskusi maupun kerja kelompok. d) Siswa mampu berargumentasi atau memberikan solusi dalam menghadapi permasalahan. e) Peserta didik mampu menerapkan konsep atau materi yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

2. Wawancara

Peneliti mewawancarai guru IPS dan peserta didik untuk mendapatkan informasi mengenai pesan dan kesan setelah menggunakan media pembelajaran.

Beberapa pihak diantaranya:

Tabel 3. 3: Pedoman Wawancara

No.	Informan	Pertanyaan
1.	Guru IPS	a) Pengalaman guru dalam menciptakan media pembelajarn interaktif. b) Strategi guru yang dilakukan untuk meningkatkan pemahan siswa. c) Hambatan yang dihadapi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik.

		d) Pandangan guru mengenai media pembelajaran interaktif berbasis digital.
2.	Siswa Kelas VII-B	a) Pengalaman mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. b) Kesan siswa saat terlibat dalam diskusi atau kerja kelompok. c) Kesan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis digital (sajian media). d) Manfaat yang dirasakan oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital.

3. Angket (Kuisisioner)

Kuesioner merupakan sebuah instrumen yang digunakan untuk menghimpun informasi, yang mana instrumen ini disajikan kepada partisipan dalam format pernyataan atau pertanyaan yang memerlukan tanggapan. Berikut ini adalah daftar kuesioner yang diperlukan:

a. Kuesioner validator ahli media

Berikut kuesioner yang diperuntukkan kepada validator ahli media dengan indikator pengukuran (kemudahan penggunaan media, sajian media, penggunaan bahasa). Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut:

1. 5 : SangatSetuju
2. 4 : Setuju
3. 3 : Ragu-ragu
4. 2 : KurangSetuju
5. 1 : TidakSetuju

Tabel 3. 4: Instrumen Ahli Media

No.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		5	4	3	2	1
1.	Kemudahan dalam mengakses media pembelajaran					
2.	Media pembelajaran bersifat interaktif					
3.	Kelengkapan konten dengan instruksi tentang penggunaan media pembelajaran					
4.	Isi media pembelajaran mudah dipahami					
5.	Proposional tata letak dalam media pembelajaran					
6.	Kesesuaian isi media pembelajaran dengan materi					
7.	Materi dalam media pembelajaran disajikan dengan menarik					
8.	Pemilihan elemen gambar dan karakter dalam media pembelajaran sesuai dengan materi					
9.	Penyajian elemen gambar, karakter, teks, dan warna dalam materi membangkitkan semangat belajar siswa					
10.	Pemilihan diksi pada bahasa di dalam media pembelajaran mudah dipahami.					
11.	Kefektifan penggunaan kalimat dalam media pembelajaran					
12.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tidak menyebabkan ambigu					
13.	Kesesuaian pemilihan bahasa dalam menguraikan materi					
14.	Kemudahan dalam memahami alur materi melalui penggunaan bahasa					

b. Kuesioner validator ahli materi

Berikut kuesioner yang diperuntukkan kepada validator ahli materi yang memiliki indikator pengukuran seperti kesesuaian isi media dengan materi, relevansi isi media dengan tujuan pembelajaran, dan KD yang ingin dicapai. Dengan persyaratan penilaian berikut:

1. 5 : SangatSetuju
2. 4 : Setuju
3. 3 : Ragu-ragu
4. 2 : KurangSetuju
5. 1 : TidakSetuju

Tabel 3. 5: Instrumen Ahli Maeri

No.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		5	4	3	2	1
1.	Relevansi tujuan pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD) dalam media pembelajaran					
2.	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					
3.	Kompatibilitas materi pembelajaran dan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					
4.	Media pembelajaran disajikan dengan menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa					
5.	Media pembelajaran mampu memfasilitasi siswa dalam menguasai materi					
6.	Ketepatan evaluasi dengan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran					
7.	Latihan-latihan yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan KD yang ingin dicapai					
8.	Penggunaan materi sesuai dengan kurikulum yang ada					
9.	Penggunaan dan pemilihan diksi bahasa dalam media pembelajaran sesuai dengan perkembangan siswa					
10.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran membuat cara berpikir siswa runtut sesuai alurnya					

4. Tes

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas penggunaan buku cerita digital sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi keragaman sosial, budaya, dan kemasyarakatan. Tes ini dilakukan baik sebelum maupun sesudah penerapan media buku cerita digital. Soal-soal berikut akan diujikan baik sebelum maupun sesudah ujian.

Tabel 3. 6: Soal Pretest dan Posttest

NO.	SOAL	LEVEL KOGNITIF
1.	Pada acara pentas unjuk budaya, guru meminta Andi dan Jefri untuk memperkenalkan makanan tradisional masing-masing. Andi memperkenalkan <i>papeda</i> yang merupakan makanan	C5

	tradisional dari Papua. Sedangkan Jefri memperkenalkan <i>Gudeg</i> dari Yogyakarta. Jika kamu berada di antara Andi dan Jferi yang saling berbagi tentang makanan khas daerahnya, sikap yang kamu lakukan adalah... - Mencoba makanan yang disukai saja - Menolak pemberian salah satu teman Menghargai dan mencoba makanan khas daerah lain - Membandingkan rasa mana yang lebih enak	
2.	Keseluruhan dari sikap dan pola perilaku serta pengetahuan yang merupakan suatu kebiasaan yang diwariskan dalam suatu masyarakat disebut... - Agama Budaya - Sikap spiritual - Nilai sosial	C1
3.	Keberagaman masyarakat Indonesia merupakan suatu keunikan yang dapat memperkaya budaya nasional, tetapi juga dapat mengancam persatuan karena... - Indonesia yang terdiri dari banyak pulau Masyarakat majemuk terdiri dari berbagai kelompok kultural - Semua masyarakat Indonesia memiliki kedudukan yang sama - Perbedaan etnis tidak membuat kedudukan warga negara berbeda	C3
4.	1) Tidak mengolok teman yang mendapat nilai jelek 2) Tidak ikut campur urusan agama orang lain 3) Selalu rukun dengan teman dari berbagai agama 4) Menghormati agama lain untuk merayakan hari besarnya 5) Menghina tetangga yang berbeda keyakinan Berdasarkan pernyataan di atas, sikap toleransi agama dalam kehidupan sehari-hari ditunjukkan pada nomor... 1, 2, dan 3 2, 3, dan 4 1, 3, dan 5 3, 4, dan 5	C3
5.	Ssatria berasal dari Dayak, dia menceritakan bahwa Dayak memiliki alat musik daerah yang bernama Sompq, sebuah gitar kecil yang dimainkan pada saat pertunjukkan seni. Sedangkan, Mila berasal dari suku Sunda juga menceritakan bahwa di daerahnya terdapat alat musik yang bernama Angklung, terbuat dari bambu kecil dengan cara	C5

	memainkan digoyang-goyang. Bagaimana kamu menilai sikap yang dilakukan oleh Mila dan Satria? - Mereka saling menjatuhkan alat musik daerahnya Mereka bangga memperkenalkan alat musik daerah masing-masing - Mereka acuh tak acuh dengan budaya orang lain - Mereka menonjolkan budaya sendiri	
6.	Winda berasal dari Jakarta. Pada saat perayaan pesta rakyat, terdapat pertunjukan khas suku Betawi berupa boneka raksasa yang diiringi dengan tanjidor. Pertunjukan seni yang dimaksud adalah... - Pencak Silat Ondel-Ondel - Rebana - Mappaci	C3
7.	Apa nama makan tradisional Papua yang terbuat dari sagu dan disajikan dengan ikan kuah kuning? - Gudeg - Ketoprak Papeda - Rendang	C2
8.	Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak sekali kekayaan budaya, mulai dari kesenian, makanan khas, alat musik daerah, dan masih banyak lagi. Jika kamu diminta gurumu untuk membuat sebuah pertunjukan dengan tema “<i>Indahnya Keragaman Kuliner Indonesia</i>”, kegiatan apa yang sesuai dengan bacaan singkat di atas? - Menampilkan satu jenis makanan yang paling populer Membuat pameran makanan khas dari berbagai daerah di Indonesia - Mengundang juri dari luar negeri untuk menilai makanan Indonesia - Membuat lomba masak <i>western food</i>	C6
9.	Tarian tradisional suku batak yang diiringi dengan alat musik gondang dan biasanya ditampilkan pada saat pesta adat disebut... - Tari Kecak - Tari Jaipong Tari Tortor - Tari Piring	C2
10.	Sebagian besar masyarakat yang tinggal di daerah dataran tinggi bekerja sebagai seorang petani. Sedangkan, masyarakat yang tinggal di daerah pesisir utara bekerja sebagai seorang	C3

	nelayan. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa jenis pekerjaan masyarakat dipengaruhi oleh... a. Letak geografis b. Curah hujan suatu daerah c. Pengaruh iklim d. Kelembaban udara	
11.	Mengapa memahami makanan tradisional penting dalam melestarikan warisan budaya? a. Karena makanan tradisional mahal dan sulit ditemukan b. Karena makanan tradisional hanya cocok di lidah orang tua c. Karena makanan tradisional merupakan bentuk warisan budaya bangsa d. Karena makanan tradisional dianggap mewah	C3
12.	Seorang turis manca negara sedang <i>traveling</i> keliling daerah di Indonesia. Kemudian dia mengatakan bahwa “Seru sekali tinggal di Indonesia, maknannya beragam.” Sebagai orang Indonesia tentunya kamu harus bangga terhadap kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia. Dari bacaan singkat di atas, buatlah kegiatan sekolah yang dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal! a. Mengadakan festival budaya dengan menghadirkan teman-teman dari daerah lain b. Mengadakan lomba <i>dance</i> c. Menghapus pelajaran tentang budaya daerah d. Mengundang chef asing untuk memperkenalkan hidangan internasional	C6
13.	Markus merupakan seorang pelajar dari suku asmat. Ia berteman baik dengan aji yang berasal dari suku bugis. Meskipun mereka berasal dari daerah yang berbeda, mereka selalu hidup rukun. Berdasarkan dari cerita singkat di atas, yang menjadi memperkuat keragaman sosial budaya di suatu negara adalah... a. Homogenitas b. Toleransi c. Pengucilan d. Diskriminasi	C3
14.	1) Bahasa 2) Sistem kepercayaan 3) Kondisi geografis 4) Sistem politik 5) Kesenian	C3

	Berdasarkan pernyataan di atas, yang merupakan unsur-unsur kebudayaan secara universal ditunjukkan pada nomor... 1, 2, dan 3 3, 4, dan 5 1, 2, dan 5 1, 2, dan 4	
15.	Alat musik tradisional terbuat dari bambu dari Jawa Barat yang dimainkan dengan cara digoyang adalah... - Gamelan - Kecapi Angklung - Sampek	C1
16.	Suku Asmat berasal dari Provinsi... - Sulawesi Selatan - Kalimantan Timur Papua - Suamtera Barat	C1
17.	Apa persamaan yang dimiliki dari berbagai macam makanan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia? - Terbuat dari bahan yang sama - Cita rasa yang sama - Makanan tradisional hanya disajikan saat upacara adat Sama-sama menunjukkan keunikan dan ciri khas daerah masing-masing	C2
18.	Mengapa Indonesia disebut dengan negara yang majemuk? - Karena Indonesia kayak akan sumber daya alam - Karena memiliki sistem politik yang maju - Karena memiliki jumlah penduduk yang banyak Karena terdiri dari beberapa suku, bahasa, dan adat istiadat	C2
19.	Apa hubungan antara letak geografis dengan keragaman budaya di Indonesia? - Letak geografis tidak berpengaruh terhadap budaya Indonesia Perbedaan lingkungan membuat budaya tiap daerah menjadi unik - Daerah yang sama hanya memiliki satu budaya yang sama - Setiap budaya muncul dengan sendirinya	C2
20.	- Kristen - Budha - Sikh - Tao - Konghucu	C2

	Berdasarkan pernyataan di atas, agama yang resmi diakui di Indonesia ditunjukkan pada nomor... a. 1, 2, dan 3 b. 1, 3, dan 5 c. 3, 4, dan 5 d. 1, 2, dan 5	
21.	Kitab suci umat Kristen adalah... a. Al-Quran b. Injil c. Tripitaka d. Wedha	C1
22.	Indonesia merupakan negara dengan sistem kepercayaan yang berbeda-beda. Oleh karena itu warga negara yang baik, kita harus hidup rukun antar sesama. Apa manfaat hidup rukun antarumat beragama? a. Menyebabkan perpecahan antar warga b. Membuat suasana damai dan saling menghormati c. Membatasi pergaulan d. Menyebabkan masyarakat semakin tertutup	C2
23.	Apa makna dari semboyan <i>Bhinneka Tunggal Ika</i> dalam konteks hidup beragama? a. Setiap warga negara harus memiliki agama yang sama b. Setiap agama harus bersaing agar terlihat kuat c. Agama tertentu lebih baik dari agama yang lain d. Walaupun berbeda agama, tetapi kita tetap satu bangsa	C2
24.	Saat tetanggamu yang berbeda keyakinan sedang merayakan hari besar agamanya, sikap yang harus kamu lakukan adalah... a. Melarang untuk merayakannya b. Mengejek karena berbeda keyakinan c. Datang dan ikut merayakan d. Menghormati dan mengucapkan selamat dengan sopan	C3
25.	Di sekolah, kamu melihat temanmu yang berbeda keyakinan sedang beribadah. Sikap yang seharusnya kamu lakukan adalah... a. Menertawakan karena berbeda cara dalam beribadah b. Menghormati dengan menjaga ketenangan c. Meninggalkan tempat dengan marah d. Mengganggu agar dia tidak bisa beribadah	C3
26.	Jika kamu sedang melihat teman sekelasmu sedang menampilkan tari tradisional dari daerahnya. Apa sikap yang harus kamu lakukan? a. Acuh tak acuh	C3

	b. Membandingkan dengan tarian tradisional daerahmu c. Menghormati dan menanyakan maknanya dengan sopan d. Mengejek karena berbeda	
27.	Pada acara kemerdekaan, kamu diminta untuk menampilkan mudaya daerahmu. Apa yang seharusnya kamu lakukan? a. Meniru budaya sebelah agar tampil beda b. Bangga menampilkan budaya sendiri c. Menolak karena malu d. Tidak ikut berpartisipasi	C3
28.	Pakaian adat “Blangkon” merupakan salah satu pakaian tradisional yang berasal dari suku... a. Sunda b. Jawa c. Bali d. Papua	C1
29.	<i>Ngaliwet</i> merupakan sebuah tradisi yang dilestarikan di Suku Sunda, makan nasi liwet bersama-sama sambil duduk berjajar. Sedangkan di suku Bugis terdapat tradisi <i>mappaci</i> , yaitu sebuah acara pemberian doa dan restu menjelang pernikahan. Kedua tradisi tadi, memiliki kesamaan dalam hal... a. Membandingkan dua tradisi dari suku yang berbeda b. Menunjukkan kemewahan dalam suatu tradisi c. Menunjukkan rasa kebersamaan d. Tradisi yang harus dilakukan oleh suku manapun	C4
30.	Aji : Wah, keren sekali! Di daerahku sering ada pertunjukan wayang kulit, suaranya merdu karena diiringi gamelan. Markus: Menarik ya Aji. Kalo di suku Asmat yang terkenal adalah seni ukir kayu. Biasanya ukirannya mengandung makna tentang kehidupan sekitar. Dari percakapan antara Aji dan Markus, dapat diketahui bahwa daerah mereka memiliki kesenian berbeda yang sama-sama menggambarkan... a. Kehidupan dan keindahan budaya masing-masing b. Keanggunan sebuah kerajaan c. Gaya hidup masyarakat modern d. Kekurangan dari kesenian masing-masing	C4

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini membutuhkan berbagai jenis data dikumpulkan melalui serangkaian tahap yang dilakukan secara sistematis.

1. Melaksanakan sesi wawancara dengan pimpinan sekolah dan pengajar bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial guna memperoleh pemahaman komprehensif mengenai kondisi institusi pendidikan serta kendala pembelajaran yang kerap ditemui.
2. Melihat proses pembelajaran di sekolah secara langsung.
3. Sebelum menguji produk, angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan praktisi.
4. Pengujian pra-dan pasca-penerapan buku cerita digital pada siswa, menggunakan instrumen penilaian yang sesuai untuk mengukur dampak media terhadap kemajuan pemahaman peserta didik.

H. Analisis Data

1. Analisis media pembelajaran

Mengevaluasi seberapa efektif buku cerita digital berbasis audio-visual. Hasil analisis ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran.

2. Analisis deskriptif

Untuk membuat data lebih mudah dipahami dan dipahami, analisis deskriptif merupakan suatu metodologi pengolahan data yang dirancang untuk memberikan penjelasan, deskripsi, dan representasi data secara terstruktur. Data survei dinilai secara kuantitatif melalui pemanfaatan skala Likert lima gradasi⁴⁷.

⁴⁷ Waruwu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan'.

Tabel 3. 7: Skala Liker

No	Keterangan	Jawaban	Skor
1	Sangat Baik	SB	5
2	Baik	B	4
3	Cukup Baik	CB	3
4	Kurang	K	2
5	Sangat Kurang	Sk	1

Untuk mengetahui tingkat kevalidan produk, rumus berikut dapat digunakan:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum x$: Total skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Total skor tertinggi (nilai harapan)

3. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas adalah tes yang dilakukan untuk menilai dan mengukur seberapa akurat instrumen penelitian. Sedangkan Uji Reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya dan konsisten. Pengujian ini diterapkan pada setiap butir soal yang diujikan.

4. Uji Normalitas dan Homogenitas

Data yang digunakan untuk analisis varian diasumsikan berasal dari populasi dengan distribusi normal dan kelompok pembanding yang memiliki homogenitas.

- a. Uji normalitas adalah sebuah metode statistik yang digunakan untuk menguji apakah data hasil observasi mengikuti distribusi normal.

- b. Uji homogenitas berfungsi untuk mengidentifikasi kesamaan tingkat varians antara kelompok dan populasi yang sedang dikaji.

5. Analisis Uji-t

Uji t-test diaplikasikan untuk menganalisis dampak variabel independen pada variabel dependen. Prosedur ini melibatkan perbandingan rata-rata hasil dari dua pengukuran yang diperoleh siswa, yaitu sebelum dan sesudah fasilitasi menggunakan media buku cerita digital yang diperkaya unsur audio-visual (pre-test dan post-test). Pengujian ini secara spesifik ditujukan untuk mengukur sejauh mana media buku cerita digital berbasis audio-visual berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa (X1).

$$p = \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1+r^2}}$$

r : Koefisien korelasi

n : Jumlah sampel

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

Proses Pengembangan

Model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: analisis (*analys*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

1. Analisis

Tahapan awal yaitu melakukan observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan dengan dua narasumber, yaitu Kepala Madrasah dan Guru Mapel IPS. Kepala Madrasah MTs. KH. Hasyim Asy'ari menjelaskan mengenai lingkungan belajar dan sarana prasana yang ada di Madrasah, dimana sebagian besar proses belajar materi IPS di sekolah masih berpacu pada pembelajaran klasikal dengan banyak menggunakan buku bacaan, sehingga siswa hanya memperoleh materi dan sedikit mengaitkan dengan kehidupan nyata. Sarana dan prasana yang ada di sekolah sudah dilengkapi dengan sound, wifi, proyektor dan LCD untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis digital. Diharapkan dengan adanya fasilitas ini, guru bisa memakai fasilitas yang tersedia untuk memproduksi media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan.

“Ada beberapa fasilitas yang sudah kami (madrasah) sediakan untuk mendukung pembelajaran siswa, dan mengikuti arus pembelajaran digital. Seperti proyektor dan LCD, wifi, selain itu juga ada *sound system* soalnya anak-anak itu

ramai, ngomong sama teman saat pembelajaran, jadi biar suara guru tidak kalah dengan suara anak-anak.”

Wawancara selanjutnya dengan Guru Mapel IPS yang menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran, khususnya di kelas VII-B masih ditemukan beberapa siswa yang kurang tertarik mengikuti pembelajaran dengan seksama, ada yang berbicara dengan teman sebangku, jalan-jalan, dan yang lainnya. Hal ini didukung dengan hasil observasi bahwa ditemukan ada dua siswa yang memilih untuk bermain di belakang kelas saat guru sedang menjelaskan materi. Selain itu, Guru juga menjelaskan bahwa gaya belajar siswa kelas VII-B mencakup semua gaya belajar setiap siswa, diantaranya gaya belajar visual, auditori, dan juga kinestetik. Jadi, siswa kelas VII-B tertarik dengan pembelajaran yang melibatkan gambar/visual, suara dan fisik. Diharapkan guru mampu menciptakan pembelajaran yang memuat tiga gaya belajar siswa kelas VII-B sehingga siswa dapat tertarik mengikuti pembelajaran IPS dengan menyenangkan.

“Saya megang kelas VII-A dan VII-B untuk pembelajaran IPS Terpadu, dengan model siswa yang berbeda. Untuk pembelajaran nya saya mengikuti buku pegangan siswa/buku paket, dan juga ada media lain yang saya gunakan, biasanya pakai PPT, quiz *online*, untuk buku cerita digital masih belum pernah.”

Media buku cerita digital masih belum digunakan sebagai media pembelajaran di madrasah ini karena sebagian besar guru di sekolah ini masih menggunakan buku fisik yang kebanyakan materi disajikan dalam bentuk tulisan dan minim dengan gambar atau visual menarik, sehingga kebanyakan siswa merasa jenuh jika hanya membaca teks.

Berdasarkan pertimbangan keperluan siswa, media buku cerita mampu menarik siswa dalam pembelajaran karena dalam media ini materi disajikan dengan bahasa yang tidak kaku, komunikatif, mudah dimengerti dan juga disertai dengan gambar-gambar menarik yang dapat memvisualisasikan kepada siswa mengenai materi yang diajarkan. Selain itu, media ini juga disertai dengan latihan-latihan soal sebagai bahan evaluasi siswa.

a. Analisis Sarana Prasarana

Sarana prasarana yang digunakan adalah perangkat elektronik laptop atau smartphone yang sudah terkoneksi internet, karena memerlukan internet untuk mengakses media ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Madrasah:

"Sebenarnya madrasah tidak memperbolehkan siswa membawa handphone ke sekolah, namun jika memang ada pembelajaran yang memerlukan jadi diperbolehkan dengan catatan tetap dengan pengawasan guru kelas atau guru mapel yang bersangkutan atau mungkin bisa diserahkan ke guru BK."

MTs. KH. Hasyim Asy'ari memfasilitasi pembelajaran secara digital dengan dilengkapi wifi di beberapa sudut madrasah yang di setiap bagian dapat diakses oleh beberapa kelas. Selain itu, setiap kelas juga sudah tersedia LCD dan proyektor untuk menampilkan materi dalam bentuk video atau slide. Fasilitas perpustakaan juga tersedia di madrasah ini, akan tetapi buku-buku yang tersedia masih belum lengkap dan beberapa buku juga tidak relevan dengan kurikulum yang digunakan. Berdasarkan kondisi yang ada di madrasah menjadikan media pembelajaran yang digunakan kebanyakan menggunakan buku cetak dan slide PPT. Hal ini mampu mempengaruhi minat belajar siswa yang disebabkan karena media pembelajaran yang kaku, monoton,

dan kurang menarik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran buku cerita digital berbasis audio visual sebagai inovasi pada media pembelajaran IPS.

b. Analisis Kurikulum

Pembelajaran di sekolah menerapkan kurikulum merdeka sejak tahun 2022. Berikut merupakan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pembelajaran IPS pada materi keragaman sosial budaya masyarakat:

Tabel 4. 1: Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) IPS

Capaian Pembelajaran	Kompetensi	Materi	Tujuan
Peserta didik diharapkan mampu menganalisis keterkaitan antara keragaman kondisi geografis Nusantara dengan pembentukan kemajemukan atau keragaman budaya dalam masyarakat.	Memahami, Menganalisis, Menerapkan	Keberagaman sosial budaya	Menjelaskan keragaman sosial budaya di masyarakat. Mengidentifikasi permasalahan dalam kehidupan sosial budaya.

Sebagian besar pelajar menghadapi tantangan dalam memahami berbagai macam kebudayaan yang ada di Indonesia, yang disebabkan oleh keterbatasan materi mengenai keragaman sosial dan budaya masyarakat yang disajikan dalam media pembelajaran buku teks. Hal ini berdasarkan penjelasan dari guru mapel IPS bahwa siswa masih sulit memahami keragaman budaya apabila hanya membaca dan dijelaskan, oleh karena itu dibutuhkan visualisasi untuk menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi tentang keragaman sosial budaya masyarakat.

c. Analisis Karakter Siswa

Siwa-siswi kelas VII-B memiliki karakter dan pendekatan belajar yang beragam. Beberapa dari mereka aktif berbicara saat belajar, tetapi mereka tidak selalu berbicara. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan teknologi daripada hanya bergantung pada buku fisik. Selain itu, karena siswa kelas VII-B berada dalam masa transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah, mereka membutuhkan media pembelajaran yang menarik berupa gambar dan audio untuk membantu mereka melihat dan memahami materi. Peneliti menghasilkan buku cerita bergambar yang menarik.

d. Analisis Kebutuhan Media Buku Cerita Digital

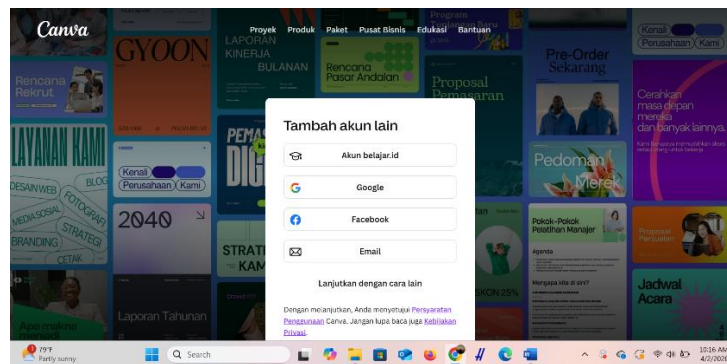
Sebagian pembelajaran masih memakai buku cetak dan memanfaatkan peran teknologi yang didukung dengan fasilitas yang tersedia. Akan tetapi, guru hanya menggunakan PPT dan video-video youtube, dimana media tersebut sudah banyak digunakan dan dapat diakses secara pribadi oleh siswa. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara dengan para pengajar IPS, diketahui bahwa penggunaan buku cerita digital yang dilengkapi dengan elemen audio visual belum pernah diterapkan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penciptaan buku cerita digital berbasis audio visual dengan konten mengenai Keragaman Sosial Budaya Masyarakat dapat dianggap sebagai sebuah pembaruan dan inovasi yang strategis. Inisiatif ini bertujuan untuk mendukung implementasi pembelajaran digital serta memberikan sarana bagi para siswa untuk memperluas pemahaman mereka tentang berbagai ragam budaya yang ada di Indonesia. Peneliti membuat kesimpulan bahwa buku cerita digital ini dapat digunakan oleh guru dan peneliti dalam pendidikan masa depan.

2. Desain

Tahap kedua setelah analisis adalah desain. Pada tahap ini peneliti menggunakan aplikasi canva untuk mendesain buku cerita mulai dari background, gambar, teks, dan elemen tambahan lainnya.

- a. Buka aplikasi Canva yang sudah terpasang pada perangkat yang akan digunakan

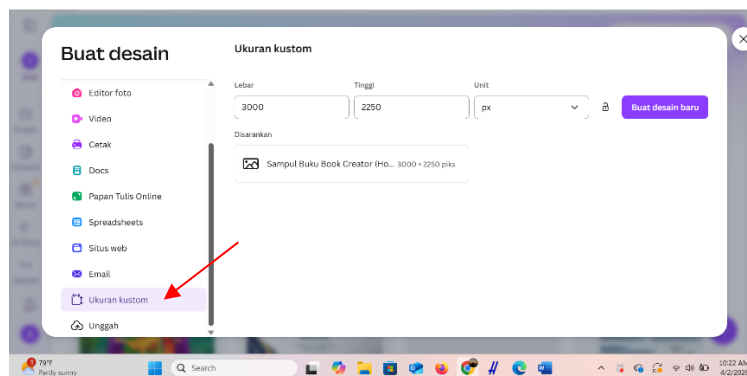
Langkah pertama, *log in* dengan menggunakan email atau buat akun baru apabila belum memiliki akun canva.



Gambar 4. 1: Aplikasi Canva

- b. Buat desain baru

Masukkan ukuran kustom 3000 x 2250 px pada menu ukuran kustom untuk menyesuaikan ukuran buku yang digunakan.

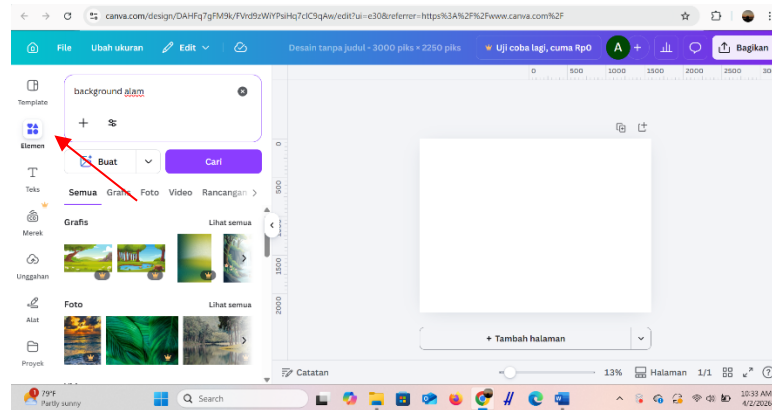


Gambar 4. 2: Buat desain baru pada Canva

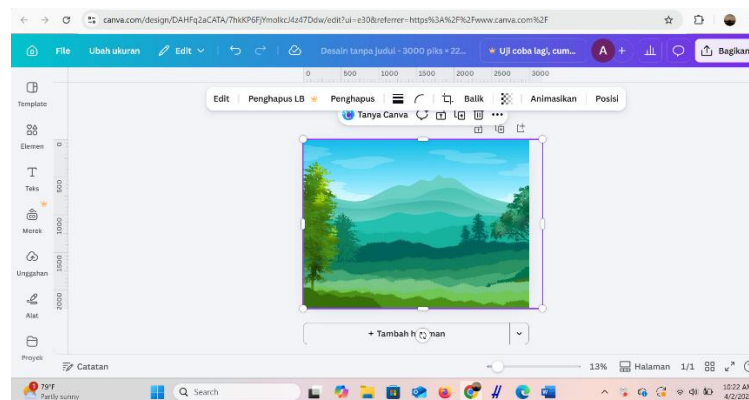
c. Masukkan *background* yang sesuai dengan tema

Setelah menambahkan ukuran kustom akan muncul halaman kosong berwarna putih.

Selanjutnya, bisa menambahkan mencari *background* yang sesuai pada menu elemen.

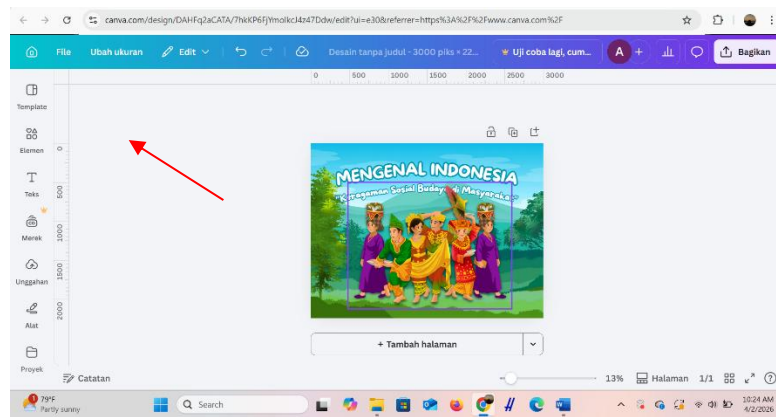


Gambar 4. 3: Masukkan *background* yang sesuai dengan tema

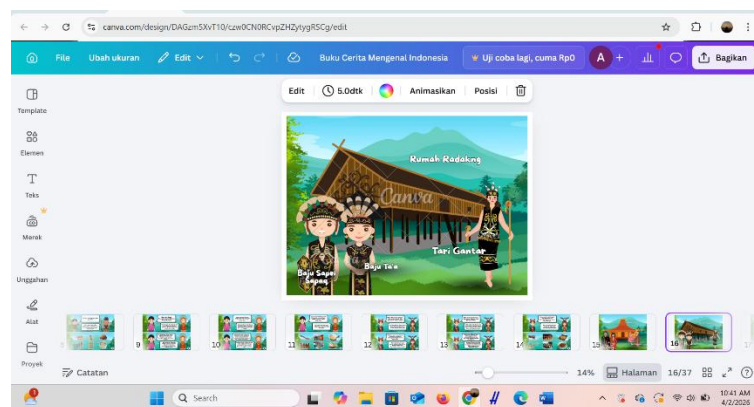
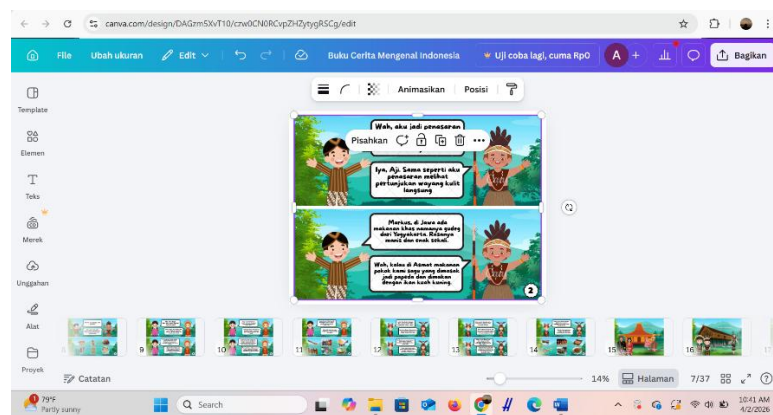


d. Masukkan gambar, karakter, teks

Setelah menambahkan *background* yang sesuai, klik menu elemen untuk menambahkan gambar, karakter, teks, atau komponen lain agar buku cerita terlihat menarik. Lakukan sampai selesai.

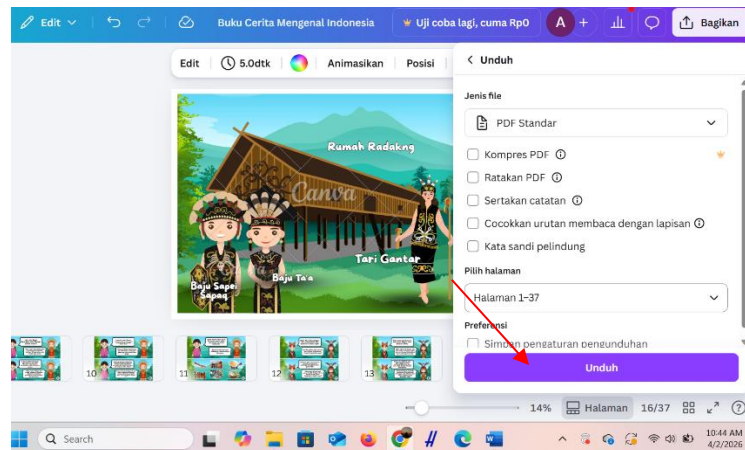


Gambar 4. 4: Masukkan gambar, karakter, teks



e. Unduh file

Setelah desain selesai, simpan hasil pengunduhan dengan format PDF.



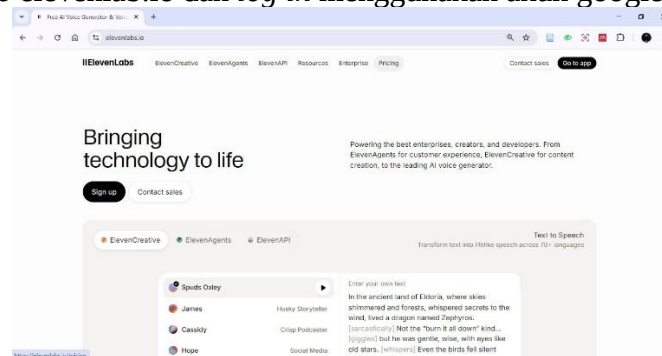
Gambar 4. 5: Unduh file

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti memanfaatkan aplikasi *website* sehingga dapat memudahkan peneliti dalam mengembangkan media. Berikut merupakan proses pengembangan yang dilakukan peneliti dengan memanfaatkan aplikasi Flip PDF Corporate Edition dan *website* Elevenlab dan app.netlify.com.

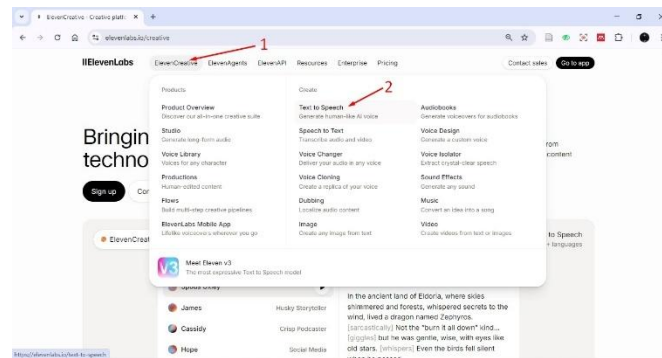
a) Pembuatan suara

1. Buka *website* elevenlab.io dan *log in* menggunakan akun google



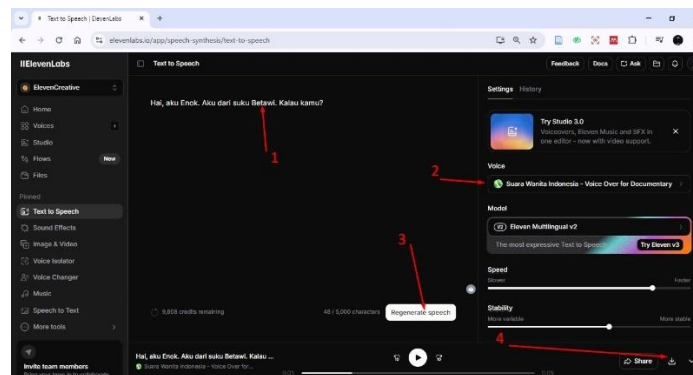
Gambar 4. 6: Buka *website* elevenlab.io

2. Pilih menu *Eleven Creative* dan pilih bagian *Text to Speech*



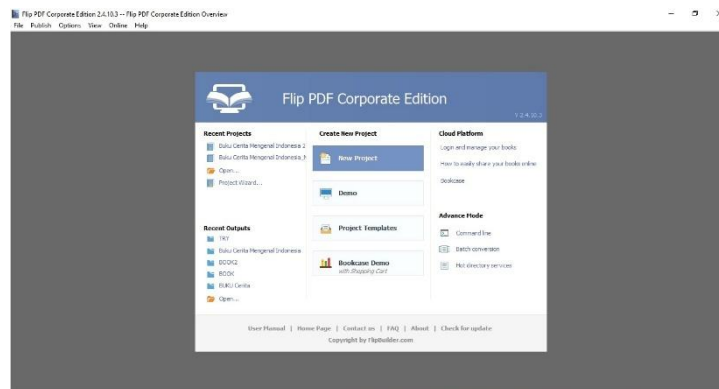
Gambar 4. 7: Menu Eleven Creative

3. Masukkan teks yang ingin diubah ke suara, pilih gaya suara, Klik *generate*,
Download suara yang dibuat



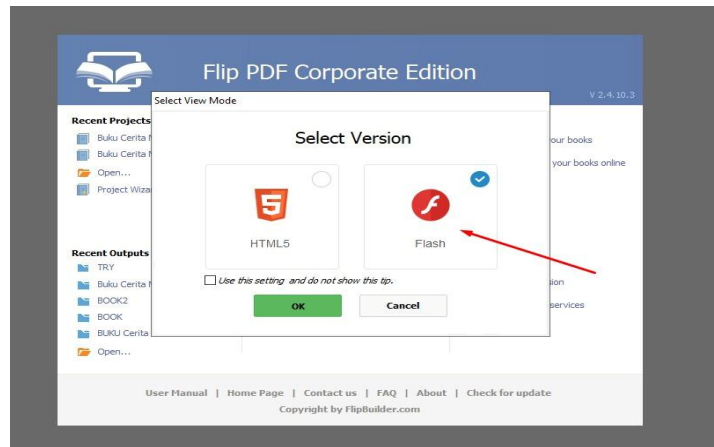
Gambar 4. 8: Download suara

- b) Pembuatan cerita digital
 1. Buka aplikasi PDF Corporate Edition dan pilih *New Project*



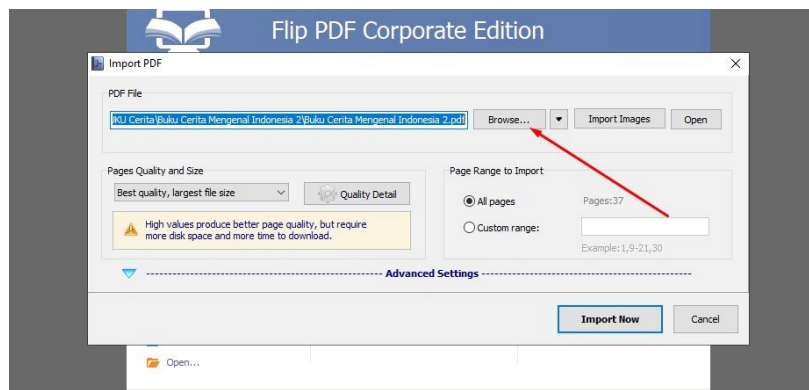
Gambar 4. 9: Aplikasi PDF Corporate Edition

2. Pilih menu *Flash*



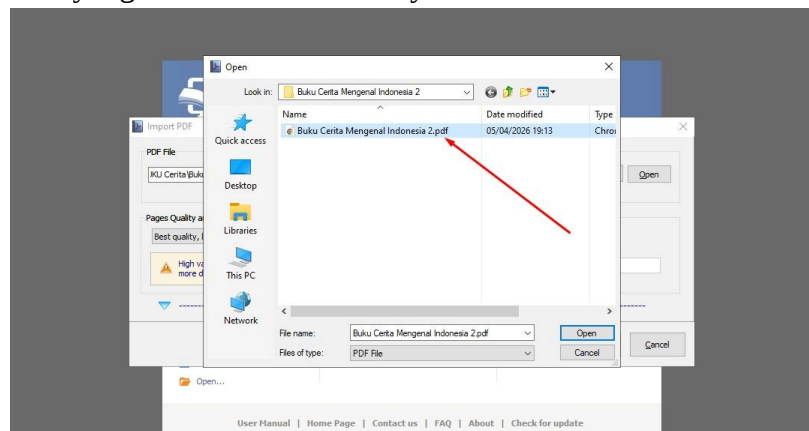
Gambar 4. 10: Pilih menu *Flash*

3. Pilih menu *Browse*



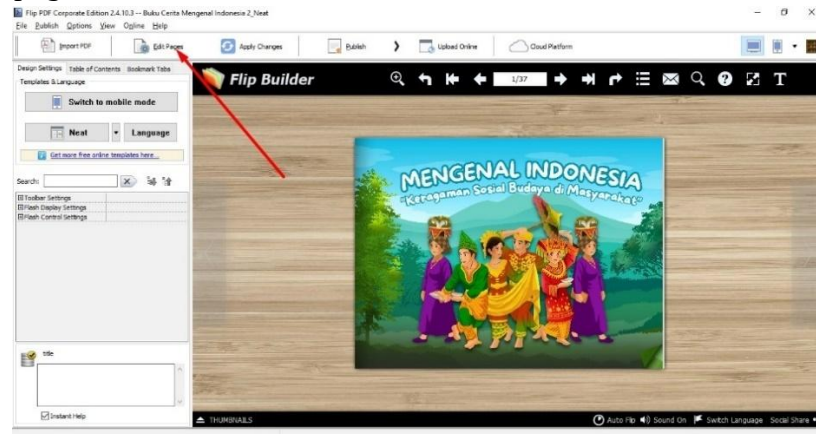
Gambar 4. 11: Pilih menu *Browse*

4. Pilih file PDF yang telah dibuat sebelumnya



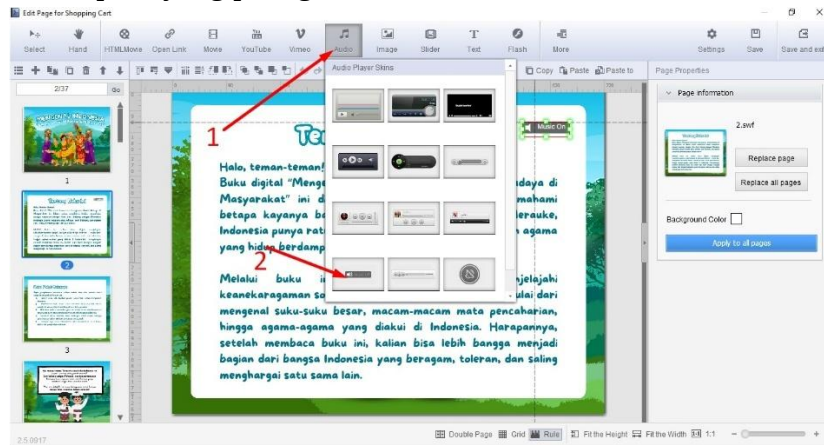
Gambar 4. 12: Pilih file PDF yang telah dibuat sebelumnya

5. Pilih edit *pages*



Gambar 4. 13: Pilih edit *pages*

6. Pilih audio dan pilih yang paling bawah



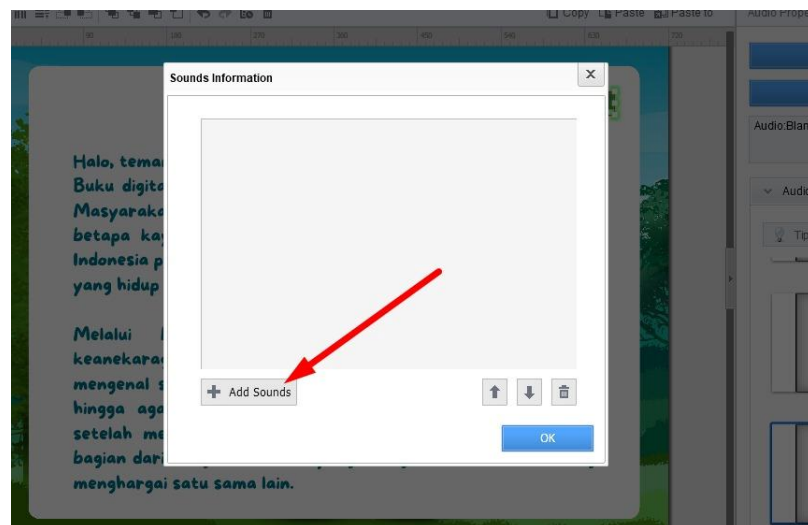
Gambar 4. 14: Memilih jenis format audio

7. Setelah muncul *icon* audio, klik “select audio file”



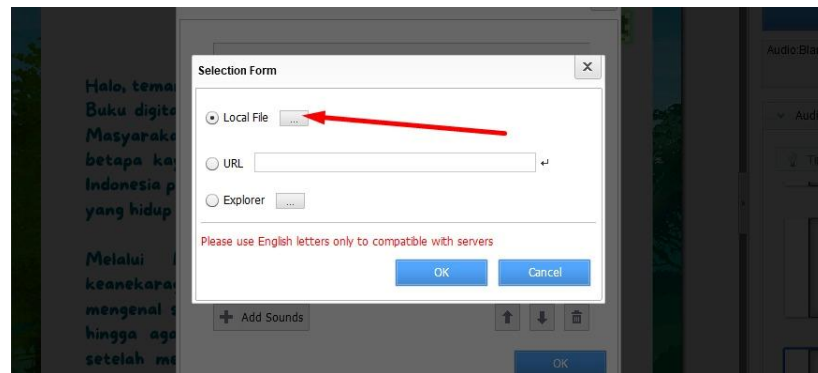
Gambar 4. 15: Select audio file

8. Klik “add sound”



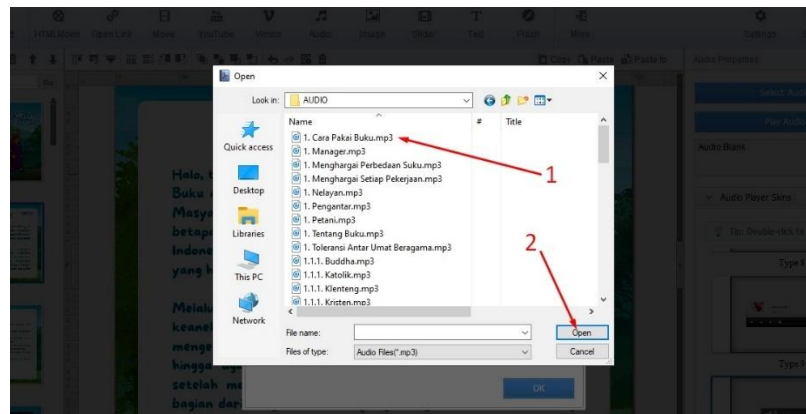
Gambar 4. 16: Add sound

9. Klik “local file”



Gambar 4. 17: Pilih local file

10. Pilih audio dan klik *open*

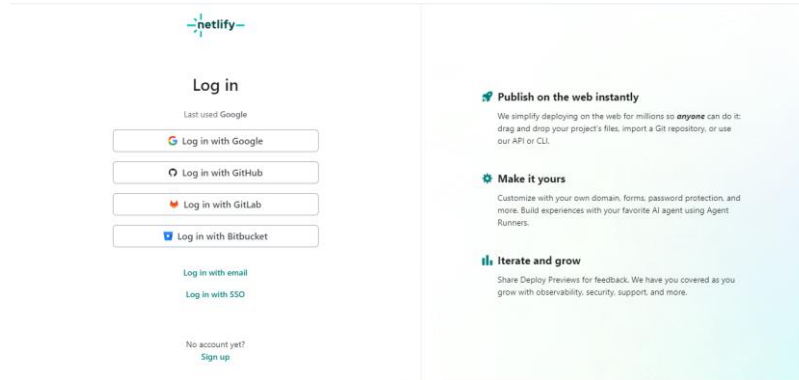


Gambar 4. 18: Input audio ke file

11. Lakukan langkah yang sama pada halaman berikutnya

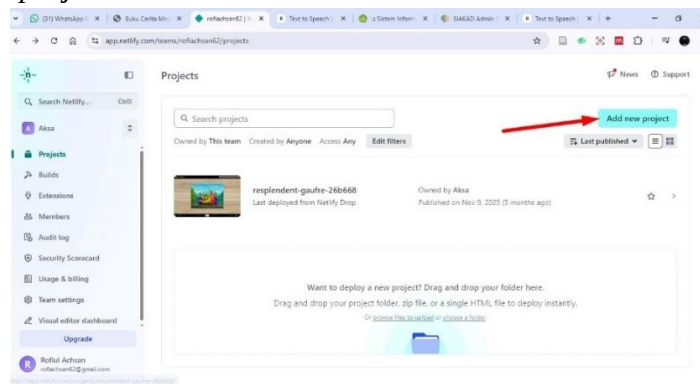
c) Publikasi media

1. Buka website *app.netlify.com* dan *log in* menggunakan akun *google*



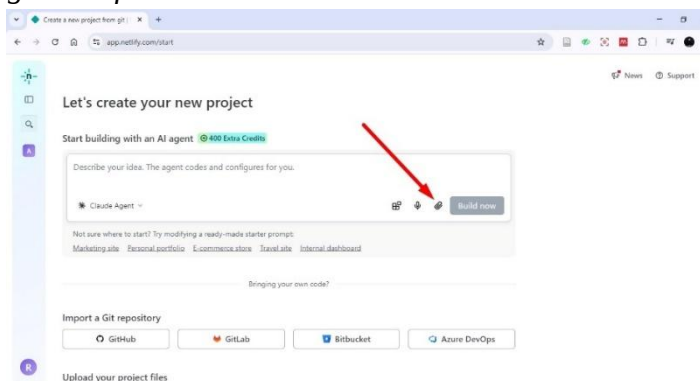
Gambar 4. 19: Buka website *app.netlify.com* dan *log in*

2. Pilih *add new project*



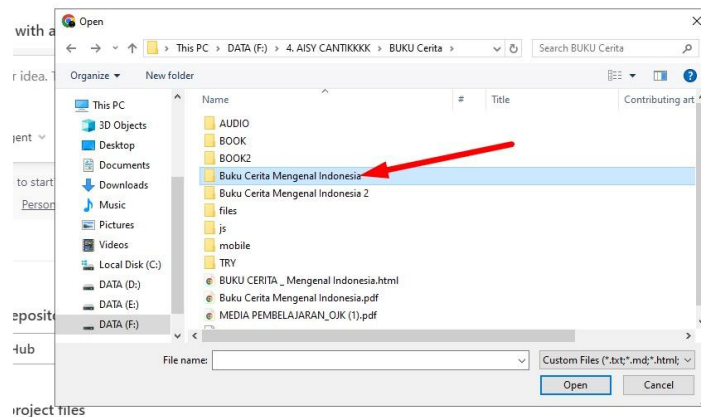
Gambar 4. 20: Add new project

3. Pilih *add images and files*.



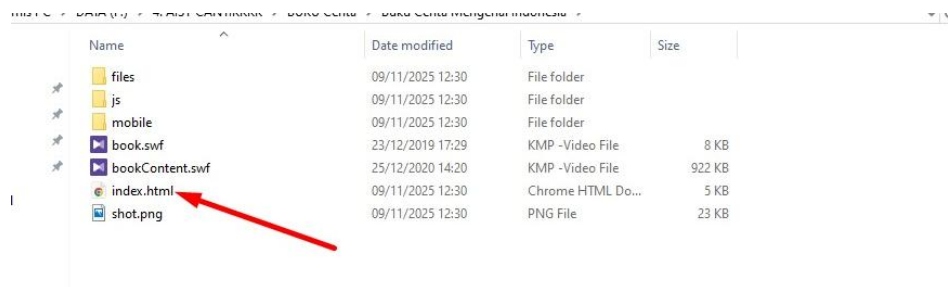
Gambar 4. 21: add images and files

- Pilih file yang menyimpan hasil *export* pdf setelah diedit di Flip PDF Corporate Edition.



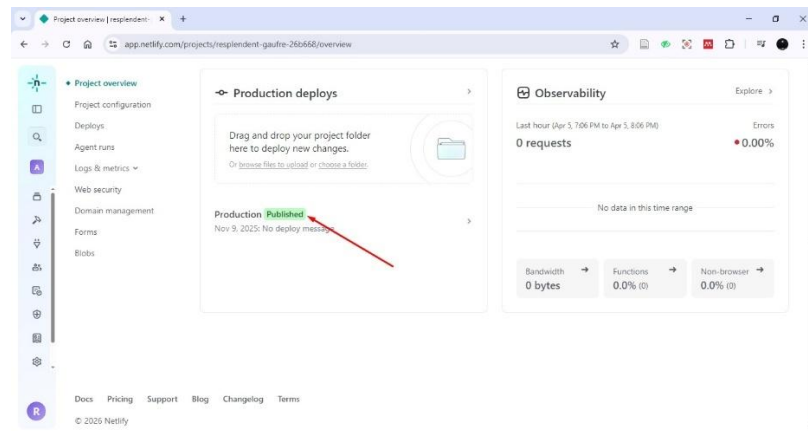
Gambar 4. 22: Export PDF

- File pdf akan ber-Format .html setelah diexport dari aplikasi Flip PDF Corporate Edition, ubah nama asli menjadi index.html agar saat diimport ke web app.netliy.com bisa terindeks.



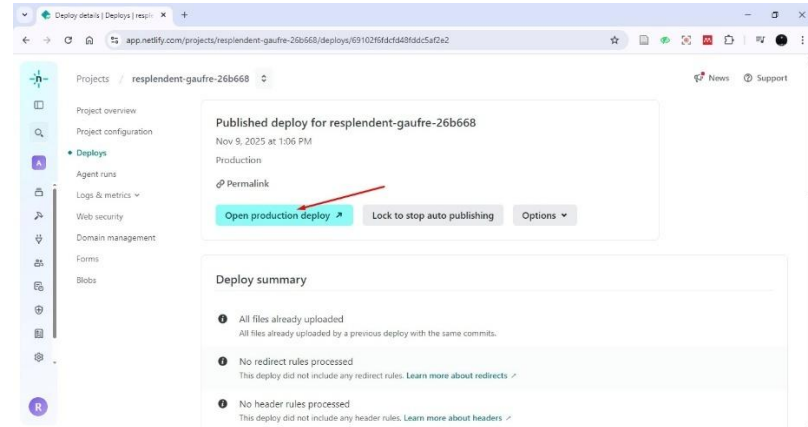
Gambar 4. 23: Ubah nama file menjadi index.html

- Jika proses *publish* selesai dan tidak ada hambatan maka akan muncul tanda hijau "published" dan bisa diklik.



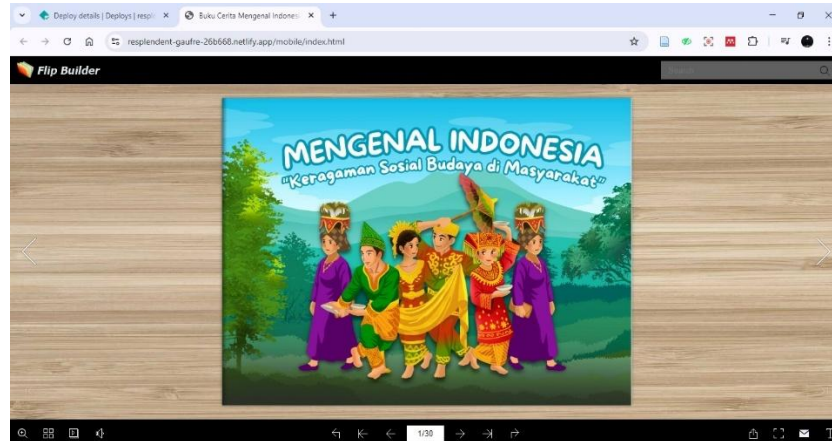
Gambar 4. 24: Proses publish selesai

7. Buka published deploy dan klik "Open production deploy"



Gambar 4. 25: Open production deploy

8. Buku digital sudah siap dibagikan secara online



Gambar 4. 26: Buku digital sudah siap

Setelah melakukan validasi kepada validator ahli media dan materi, peneliti mendapatkan masukan untuk perbaikan (revisi) sebelum diterapkan dalam pembelajaran, sebagai berikut:

Tabel 4. 2: Tabel Evaluasi Media

Media	Kritik dan Saran
Buku Cerita Digital Audio-Visual	- Tata letak/<i>layout</i> bisa disesuaikan, seperti ditambahkan elemen yang sesuai dengan suku setiap karakter. - Pemberian nomor halaman dibagian luar setiap lembar. - Perbaiki suara setiap karakter dalam buku.

Tabel 4. 3: Tabel Evaluasi Materi

Materi	Kritik dan Saran
Keragaman Sosial Budaya Masyarakat	- Perlu ditambahkan materi terkait rumah adat, lagu/alat musik, baju daerah. - Latihan siswa ditambahkan mengenai analisis terjadinya keragaman dan dampak yang ditimbulkan.

4. Implementasi

Setelah media dibuat dan divalidasi, selanjutnya adalah penerapan kepada pembelajaran kepada Siswa IPS di kelas VII-B. Secara garis besar penerapan implementasi pembelajaran menggunakan buku cerita digital sebagai berikut:

Proses implementasi media dimulai dari validasi materi dan media kepada validator di bidangnya. Selanjutnya validasi juga ditujukan kepada ahli materi yang setelahnya kembali revisi untuk penyusunan soal dan materi yang lebih sesuai.

Pertemuan pertama dilakukan pengerjaan pre-test yang nilainya tertera di tabel 4.4 dan setelahnya dilakukan perhitungan nilai. Penyampaian materi menggunakan buku cerita digital dilakukan di pertemuan pertama dan kedua guna untuk menelaah

kembali materi sebelumnya. Setelah materi selesai disampaikan, barulah dilakukan pengerjaan soal post test dan penilaiannya yang nilainya tertera di tabel 4.5.

Tabel 4. 4: Nilai Pre-test

Nama	Pre Test
	Nilai
AAJ	86,6
AFR	96,6
DNA	73,3
MPA	73,3
FM	86,6
RS	80
A	86,6
YF	83,3
LPN	86,6
AMI	83,3
ER	36,3
SR	40
NLQ	96,6
IKJ	96,6
WNT	93,3
ADPP	90
MSH	90
DCS	80
GDR	90
GMM	80
DPS	93,3
FMZ	56,6
AMI	43,3
YFR	33,3
YM	33,3
MSBD	40
AAS	46,6

Tabel 4. 5: Nilai Post-Test

Nama	Post Test
	Nilai
AAJ	93,3

Nama	Post Test
	Nilai
AFR	93,3
DNA	83,3
MPA	80
FM	96,6
RS	86,6
A	90
YF	96,6
LPN	93,3
AMI	83,3
ER	80
SR	93,3
NLQ	96,6
IKJ	93,3
WNT	93,3
ADPP	93,3
MSH	96,6
DCS	90
GDR	96,6
GMM	83,3
DPS	93,3
FMZ	76,6
AMI	80
YFR	76,6
YM	80
MSBD	80
AAS	50

6. Evaluasi

Evaluasi merepresentasikan fase preskriptif dalam siklus penyusunan buku cerita digital yang diperkaya elemen audio-visual. Proses ini dilangsungkan melalui serangkaian tahapan progresif, diawali dengan proses validasi oleh para pakar di bidang media dan konten materi. Selanjutnya, buku cerita digital tersebut diimplementasikan dalam konteks pembelajaran di kelas, diikuti dengan asesmen yang

dilakukan oleh para pendidik dan peserta didik. Objektif utama dari tahapan ini adalah untuk mengidentifikasi aspek-aspek positif maupun negatif yang inheren pada media buku cerita digital, dengan maksud untuk memfasilitasi perbaikan yang diperlukan sebelum media tersebut diaplikasikan secara lebih luas.

Pada tahap sebelumnya, terdapat dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi, untuk mengevaluasi tingkat kelayakan media buku cerita digital sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Ahli media menilai desain, tata letak, dan kebahasaan buku cerita digital. Penilaian dari ahli media memperoleh skor 92,8% dengan beberapa saran perbaikan terkait penyesuaian tata letak penggunaan karakter orang serta penomoran halaman. Kemudian penilaian oleh ahli materi berfokus pada kesesuaian materi yang digunakan dengan kurikulum yang ada serta kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran. Penilaian oleh ahli materi memperoleh skor 77,7% dengan beberapa saran perbaikan seperti menambah soal latihan penalaran untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, terdapat evaluasi oleh pengajar pelajaran IPS, Penilaian yang diberikan adalah menambahkan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan kuis atau proyek untuk yang berkaitan dengan materi yang disajikan.

Selama proses pembelajaran memakai media buku cerita digital mendapatkan respon positif dimana siswa tertarik dengan buku cerita dan lebih mudah mengingat apa yang dipelajari karena dalam buku cerita tidak hanya berisi teks, melainkan disertai dengan gambar untuk memvisualisasikan apa yang sedang dipelajari. Siswa juga merasa terbantu dengan buku cerita digital karena fleksibilitas penggunaan media, dimana siswa dapat mengakses media tersebut dimanapun dan kapanpun melalui

handphone masing-masing. Akan tetapi terdapat umpan balik dari siswa mengenai kesulitan jaringan internet dalam mengakses media tersebut.

Analisis Data

1. Data Validitas

Sebelum media buku cerita digital diimplementasikan di lapangan, media dan materi harus divalidasi dahulu untuk mengetahui kelayakan media buku cerita digital baik media dan materi layak diujikan di lapangan. Uji validitas ini menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif. Berikut interval dalam menghitung hasil validasi media dan materi berdasarkan presentase kevalidan.

Tabel 4. 6: Presentase kevalidan

Presentase	Tingkat Kevalidan
80% - 100%	Sangat Valid
60% - 79%	Valid
40% - 59%	Netral
20% - 39%	Kurang Valid
0% - 19%	Tidak Valid

a. Validasi Ahli Media

Sebelum media buku cerita digital diimplementasikan dalam proses pembelajaran, terlebih dahulu melalui proses validasi ahli, berikut hasilnya:

Tabel 4. 7: Nilai Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Jumlah Skor	
		$\sum x$	$\sum xi$
1	Kemudahan dalam mengakses media pembelajaran	5	5

No	Pernyataan	Jumlah Skor	
		$\sum x$	$\sum xi$
2	Media pembelajaran bersifat interaktif	4	5
3	Kelengkapan isi petunjuk penggunaan media pembelajaran	5	5
4	Isi media pembelajaran mudah dipahami	5	5
5	Proposional tata letak dalam media pembelajaran	4	5
6	Kesesuaian isi media pembelajaran disajikan dengan menarik	5	5
7	Materi dalam media pembelajaran disajikan dengan menarik	5	5
8	Pemilihan elemen gambar dan karakter dalam media pembelajaran sesuai dengan materi	4	5
9	Penyajian elemen gambar, karakter, teks, dan warna dalam materi membangkitkan semangat belajar siswa	4	5
10	Penggunaan Bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami	5	5
11	Keefektifan penggunaan kalimat dalam media pembelajaran	5	5
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tidak menyebabkan ambigu	4	5
13	Kesesuaian pemilihan Bahasa dalam menguraikan materi	5	5
14	Kemudahan dalam memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	5	5
Jumlah		65	70

Hasil dari penilaian validasi ahli media di atas diperoleh nilai, sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 = \frac{65}{70} \times 100 = 92,8\%$$

b. Validasi Ahli Materi

Sebelum media buku cerita digital diimplementasikan dalam proses pembelajaran, terlebih dahulu melalui proses validasi ahli, berikut hasilnya:

Tabel 4. 8: Nilai Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Jumlah Skor	
		$\sum x$	$\sum xi$
1	Relevansi tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran	4	5
1	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran	4	5
2	Penggunaan Bahasa dalam media pembelajaran bersifat interaktif dan mudah dipahami	4	5
3	Media pembelajaran disajikan dengan menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa	4	5
4	Media pembelajaran mampu memfasilitasi siswa dalam menguasai materi	4	5
5	Ketepatan evaluasi dengan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran	4	5
6	Latihan-latihan yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	3	5
7	Penggunaan materi sesuai dengan kurikulum yang ada	4	5
8	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran sesuai dengan perkembangan siswa	4	5
9	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran membuat cara berpikir siswa runtut sesuai alurnya	4	5
Jumlah		35	45

Hasil dari penilaian validasi ahli media di atas diperoleh nilai, sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 = \frac{35}{45} \times 100 = 77,7\%$$

3. Revisi Produk

Hasil penilaian para validator terhadap media buku cerita digital ini untuk menentukan apakah media buku cerita digital sudah sesuai dengan standar yang ada atau tidak menunjukkan bahwa beberapa bagian perlu diperbaiki untuk membuatnya lebih efektif. Oleh karena itu, para validator dapat memberikan rekomendasi untuk perbaikan yang dapat digunakan peneliti untuk melakukan revisi produk. Berikut ini adalah beberapa perubahan yang dilakukan peneliti berdasarkan rekomendasi para validator:

Tabel 4. 9: Revisi Produk

No	Sebelum Revisi	Kritik dan Saran	Setelah Revisi
1		Menyesuaikan nomor halaman.	
2		- Menambahkan materi terkait rumah adat, lagu/alat musik, baju daerah. - Menyesuaikan elemen pada setiap suku.	
		- Menambahkan bahan evaluasi siswa dengan soal analisa mengenai terjadinya	

		keragaman di Indonesia	
--	--	---------------------------	--

Data Uji Coba

a. Uji Validitas

Tabel 4. 10: Uji Validitas Butir Soal

NO	R Tabel	R Hitung	Keterangan
1	,381	.897	VALID
2	,381	.755	VALID
3	,381	.755	VALID
4	,381	.842	VALID
5	,381	.840	VALID
6	,381	.840	VALID
7	,381	.892	VALID
8	,381	.840	VALID
9	,381	.840	VALID
10	,381	.897	VALID
11	,381	.847	VALID
12	,381	.890	VALID
13	,381	.755	VALID
14	,381	.755	VALID
15	,381	.840	VALID
16	,381	.895	VALID
17	,381	.871	VALID
18	,381	.823	VALID
19	,381	.840	VALID
20	,381	.897	VALID
21	,381	.897	VALID
22	,381	.897	VALID

NO	R Tabel	R Hitung	Keterangan
23	,381	.814	VALID
24	,381	.897	VALID
25	,381	.884	VALID
26	,381	.752	VALID
27	,381	.846	VALID
28	,381	.895	VALID
29	,381	.670	VALID
30	,381	.631	VALID

b. Uji Reliabilitas

Tabel 4. 11: Uji Reliabilitas Butir Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.732	31

Hasil uji reliabilitas, yang mencakup 30 soal menggunakan IBM SPSS 25, berada dalam kategori tinggi dengan nilai cronbach's alpha 0,732.

c. Uji Normalitas

Tabel 4. 12: Uji Normalitas

N		Unstandardized Residual
		27
Normal Parameters	Mean	14.00
	Std. Deviation	7.937
Most Extreme Difference	Absolute	.071
	Positive	.071
	Negative	-.071
Test Statistic		.071
Asymp. Sig (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai Sig. 2 tailed adalah 0,200 lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data terdistribusi normal.

d. Uji Homogenitas

Tabel 4. 13: Uji Homogenitas

ANOVA					
Hasil	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2006.340	1	2006.340	7.307	.293
Within Groups	14003.319	51	274.575		
Total	16009.659	52			

Hasil uji homogenitas menunjukkan angka Sig. adalah 0,293 atau lebih dari 0,05 artinya data di atas adalah homogen

e. Uji T

Tabel 4. 14: Nilai Sebelum dan Sesudah Media

Nama	Pre Test	Post Test
	Nilai	Nilai
AAJ	86,6	93,3
AFR	96,6	93,3
DNA	73,3	83,3
MPA	73,3	80
FM	86,6	96,6
RS	80	86,6
A	86,6	90
YF	83,3	96,6
LPN	86,6	93,3
AMI	83,3	83,3
ER	36,3	80
SR	40	93,3
NLQ	96,6	96,6
IKJ	96,6	93,3

Nama	Pre Test	Post Test
	Nilai	Nilai
WNT	93,3	93,3
ADPP	90	93,3
MSH	90	96,6
DCS	80	90
GDR	90	96,6
GMM	80	83,3
DPS	93,3	93,3
FMZ	56,6	76,6
AMI	43,3	80
YFR	33,3	76,6
YM	33,3	80
MSBD	40	80
AAS	46,6	50

Tabel 4. 15: Paired Sample Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	74.696	26	21.2936	4.1760
	Posttest	87.404	26	10.1103	1.9828

Tabel 4. 16: Paired Sample Corelation

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	26	.651	.000

Tabel 4. 17: Paired Sample Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-12.7077	16.5996	3.2554	-19.4124	-6.0030	-3.904	25	.001

1. Paired Samples Statistics

Melalui penerapan uji t-test menggunakan SPSS, analisis data terhadap 26 siswa menunjukkan hasil nilai pre-test dan post-test. Rata-rata nilai pre-test tercatat sebesar 74,696 dengan standar deviasi 21,2936 dan standar error rata-rata 4,1760. Sementara itu, rata-rata nilai post-test adalah 87,404 dengan standar deviasi 10,1103 dan standar error rata-rata 1,8828.

Temuan ini menunjukkan bahwa nilai pre-test (74,696) rata-rata lebih rendah daripada nilai post-test (87,404), sehingga penerapan media digital secara deskriptif berdampak positif pada hasil belajar siswa.

2. Paired Samples Correlations

Hasil ini menunjukkan hubungan antara data sebelum dan sesudah penerapan media. Terdapat korelasi yang kuat dan signifikan antara nilai pre-test dan post-test setelah penggunaan media digital, dengan nilai korelasi 0,651 dan nilai signifikansi 0,000.

3. Paired Samples Test

Hipotesis

- H₀: Tidak terdapat perbedaan rerata antara hasil pre-test dan post-test.
- H_a: Terdapat perbedaan rerata yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test.

Dasar Pengambilan Keputusan

- Jika nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak (ada perbedaan)
- Jika nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima (tidak ada perbedaan)

Pengambilan Keputusan

Nilai t-hitung sebesar -3,904 dengan nilai sig. dua arah $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media digital.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Desain Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa

Pembelajaran digital telah mentransformasi lanskap pendidikan secara signifikan. Hal ini dikarenakan kemampuannya dalam menghadirkan konten pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa, sekaligus membuatnya lebih menarik, interaktif, dan disesuaikan dengan lingkungan belajar siswa. Penelitian ini mengidentifikasi bahwa inovasi dalam pembelajaran digital mencakup pengembangan buku cerita digital berbasis audio-visual. Buku cerita ini dirancang untuk materi yang mencakup keragaman sosial, budaya, dan kemasyarakatan. Lebih dari sekadar media informasi, media ini berfungsi sebagai jembatan antara kebutuhan akademis siswa dan realitas sosial serta budaya yang berlaku di lingkungan sekitar mereka.

Memadukan nilai-nilai dan makna keberagaman yang ada di Indonesia dalam pembelajaran agar siswa mampu memahami indahnya keberagaman, menghargai perbedaan, bangga serta memiliki kesadaran penuh akan pentingnya menjaga warisan budaya yang dimiliki. Hal ini didukung dalam penelitian⁴⁸, yang menyatakan bahwa pentingnya penguatan pemahaman mengenai kebudayaan tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar secara akademik, akan tetapi juga bertujuan

⁴⁸ Muh. Fahrozi, Pembelajaran Berbasis Budaya: Model Inovasi Pembelajaran dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi.

untuk membentuk wawasan yang utuh, mampu membentuk karakter siswa, dan menumbuhkan kesadaran sosial budaya bagi siswa.

Berdasarkan observasi awal, teridentifikasi bahwa mayoritas siswa kelas VII-B MTs. Hasyim Asy'ari menunjukkan tingkat keaktifan yang cukup tinggi dalam berbagai aspek, termasuk partisipasi dalam proses pembelajaran, keterlibatan dalam diskusi, dan juga kecenderungan untuk menyibukkan diri. Lebih lanjut, pendidik IPS di sekolah menginformasikan bahwa sebagian besar siswa menghadapi kesulitan dalam mencerna materi pelajaran. Sebagai respons terhadap temuan ini, penelitian oleh Mella dan Hera merancang sebuah media pembelajaran inovatif berupa buku cerita digital yang diperkaya dengan elemen audio visual. Media ini menampilkan konten visual dan audio yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone*⁴⁹. Studi ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media yang menyertakan unsur visual dan auditori memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran, salah satunya adalah peningkatan pemahaman kognitif siswa terhadap materi. Penyajian media audio visual terbukti efektif dalam menarik minat belajar siswa serta memfasilitasi visualisasi konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dicerna⁵⁰.

Proses pengembangan media pembelajaran buku cerita digital berbasis audio-visual ini mengikuti lima tahapan dalam model ADDIE, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap pertama melibatkan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran siswa. Setelah mengetahui kebutuhan, tahap

⁴⁹ Mita Asmiati Putri and Hella Jusra, 'PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN ANIMASI'.

⁵⁰ Laila Naililmuna, 'Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', 8.2 (2025), pp. 549–63.

selanjutnya melakukan rancangan desain media yang akan disajikan berdasarkan isi materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang ada. Setelah memiliki rancangan media, tahap selanjutnya adalah pengembangan dengan memasukkan komponen multimedia seperti gambar, teks, audio, serta komponen lain yang dibutuhkan.

Setelah melakukan proses pengembangan, tahap selanjutnya adalah implementasi media buku cerita digital melalui uji coba media dalam pembelajaran di kelas. Evaluasi merupakan tahap akhir setelah media diuji cobakan, tahap ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran. Model pengembangan ini relevan dengan teori Richey dan Klein (2007) yang menyatakan bahwa model ADDIE memudahkan dalam merancang dan mengevaluasi suatu pengembangan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga dapat diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital.⁵¹

Pemilihan tema buku cerita digital tentang keragaman sosial budaya masyarakat berdasarkan temuan wawancara dan rekomendasi guru mata pelajaran IPS, hal ini sulit memahami suatu materi yang kompleks dan terdiri dari berbagai macam pembahasan, dimana materi keragaman sosial budaya masyarakat, siswa akan mempelajari segala aspek keberagaman seperti suku, adat istiadat, bahasa, budaya, agama bahkan hingga jenis mata pencaharian yang ada di berbagai wilayah di Indonesia.

⁵¹ Jurnal Hasil and others, 'Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)', 3.2 (2025), pp. 85–100.

Materi keragaman sosial budaya penting untuk disampaikan secara menyeluruh kepada siswa dengan memuat nilai-nilai sosial dan budaya agar dapat melekat pada kepribadian siswa akan pentingnya bangga dan cinta budaya yang dimiliki. Selain itu, materi ini juga mampu memberikan pembelajaran afektif dan pendidikan karakter siswa, seperti memperkuat identitas diri, menghargai perbedaan, dan toleransi. Berdasarkan penelitian⁵² yang menyatakan bahwa keragaman budaya sangat penting dipelajari siswa sejak dini agar siswa mampu memahami akan perbedaan-perbedaan yang ada di lingkungan akan terus beriringan. Materi ini juga memiliki peran penting untuk mengurangi sikap intoleransi, diskriminasi, dan stereotip siswa terhadap orang-orang yang memiliki latar belakang berbeda.⁵³

Tahapan desain visual media buku cerita digital disusun secara runtut dan terstruktur agar dapat mewujudkan pembelajaran yang sistematis, menarik, dan mudah dipahami bagi siswa. Desain media pembelajaran buku cerita ini mencakup pendahuluan, petunjuk penggunaan media, pemaparan materi yang disajikan dalam bentuk percakapan sederhana yang disertai dengan audio, gambar visual yang mendukung, bahan evaluasi siswa dan refleksi. Pemilihan tema, tata letak, penempatan karakter hingga penyesuaian warna sesuai dengan menyesuaikan estetika dan konteks tipografi (*Legibility and Readability*). Hal ini didukung oleh teori Richard E. Mayer yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang mengkombinasikan kata-kata (verbal) dan gambar (visual) serta suara (audio) tidak hanya menyampaikan informasi,

⁵² Ariya Saputra and others, 'Pentingnya Mengenalkan Keragaman Budaya Di Sekolah Dasar', 11.1 (2025), pp. 116–25.

⁵³ Agnes Vanesia and others, 'Jurnal Dinamika Sosial Budaya Pentingnya Nilai-Nilai Pendidikan Ultikultural Dalam Masyarakat', 25.1 (2023), pp. 242–51.

tetapi dapat melibatkan kognitif siswa dalam menangkap dan memahami informasi secara visual dan verbal sehingga mampu membentuk pemahaman bermakna bagi siswa.⁵⁴

Media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk buku cerita digital flipbook. Flipbook berisi rangkaian gambar, teks, animasi yang merujuk pada publikasi digital yang lebih menarik dan interaktif dengan memadukan teks, gambar, video, hingga audio. Buku digital menyajikan materi keragaman sosial, yang dilengkapi dengan visualisasi keberagaman budaya secara nyata di dalamnya agar siswa dapat mengeksplor dan mendalami berbagai macam budaya yang ada secara mandiri. Sajian media dalam bentuk flipbook bertujuan agar media buku cerita ini dapat mendampingi proses belajar siswa secara mandiri karena media ini memiliki aksesibilitas yang mudah. Selain itu, flipbook juga sebagai sarana penyempai informasi yang relevan dalam pembelajaran karena dapat sebagai alat belajar yang kontekstual, komunikatif, interaktif, dan fleksibel. Temuan dalam penelitian oleh Putri Eodytha dan lainnya menyebutkan bahwa penggunaan flipbook dalam pembelajaran merupakan suatu inovasi pengembangan keterampilan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, efektif, dan lebih modern sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital⁵⁵.

⁵⁴ D A N Implikasi and Desain Instruksional, 'TEORI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN : LANDASAN KOGNITIF', 1 (2025), pp. 91–117.

⁵⁵ Putri Eodytha and others, 'Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21 Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21', 4.11 (2024), pp. 2001–15.

B. Efektivitas Penerapan Media Buku Cerita Digital Berbasis Audio-Visual

Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa

Pemanfaatan buku cerita digital yang dilengkapi dengan elemen audio-visual sebagai media pembelajaran materi keragaman sosial, budaya, dan masyarakat telah menunjukkan peningkatan yang berarti dalam pemahaman para siswa. Media pembelajaran ini, yang melampaui format teks konvensional dengan mengintegrasikan unsur visual berupa gambar dan unsur audio, mampu menyajikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Interaksi ini secara efektif memperdalam pemahaman serta meningkatkan penguasaan materi yang diajarkan kepada siswa.

Buku cerita digital memiliki akses yang mudah tanpa ada batasan waktu dan tempat bagi siswa, sehingga siswa dapat mempelajari dan mengeksplorasi materi secara mandiri tidak hanya di kelas pada saat jam pelajaran. Pada saat pembelajaran dengan menayangkan buku cerita digital di layar proyektor, sebagian besar siswa tertarik dan menyimak pembelajaran serta menelaah materi yang disampaikan melalui teks dan gambar yang disajikan dalam media tersebut. Guru mata pelajaran IPS mengatakan bahwa cara pengajaran menggunakan media digital ini masih baru bagi mereka dan siswa karena belum pernah digunakan dalam pembelajaran IPS sebelumnya, terutama tentang materi yang berkaitan dengan keragaman sosial, budaya, dan masyarakat. Pernyataan-pernyataan ini mendukung penelitian⁵⁶ yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan buku cerita mampu meningkatkan

⁵⁶ Cinta Avril Lavina and others, 'EFEKTIVITAS MODEL CIRC BERBANTUAN BUKU CERITA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR', 11 (2026).

kemampuan pemahaman siswa lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa. Pembelajaran dengan media buku cerita digital terbukti efektif sebagai media pembelajaran karena penyajian materi dalam bentuk teks bergambar mampu meningkatkan imajinasi dan fokus siswa serta menjadikan pembelajaran tidak membosankan.⁵⁷

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa peserta didik mengikuti pembelajaran materi dengan baik serta menunjukkan pemahaman mendalam terhadap materi tersebut. Fakta ini diperoleh dari hasil uji paired sample t-test yang menghasilkan nilai signifikansi 0,001 dengan t-hitung -3,904, yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media. Pernyataan ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran materi melibatkan teknologi dapat meningkatkan pemahaman siswa, karena materi disajikan dalam bentuk cerita yang terasa dekat dengan siswa, sehingga memicu keterlibatan emosional dan menciptakan pembelajaran yang bermakna⁵⁸.

Peningkatan skor tersebut juga selaras dengan penelitian⁵⁹ yang memaparkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran materi sudah sesuai dengan perkembangan teknologi, di mana peran teknologi digital memfasilitasi siswa untuk memahami konsep kompleks secara lebih mudah dan bermakna. Media digital mampu

⁵⁷ Muhammad Solihudin and others, 'Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Nilai Empati Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar', 11 (2026) Meningkatkan Literasi, Membaca Siswa, and Sekolah Dasar, '1, 2 1', 11 (2026).

⁵⁸ Maecha Kusuma Wardani and others, 'KEEFEKTIFAN MULTIMEDIA BERBASIS STORYTELLING', 11.2 (2026), pp. 1993–2002.

⁵⁹ Jurnal Pendidikan and others, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MATA', 8 (2023), pp. 22–35.

memenuhi kebutuhan pembelajaran modern dengan melibatkan peran teknologi. Penelitian lain menegaskan bahwa penggunaan media digital mampu menyampaikan materi lebih variatif dengan menggabungkan teks, gambar, video, dan kuis interaktif sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih beragam dan tidak monoton.⁶⁰

Efektivitas pembelajaran dengan menggunakan buku cerita digital ditunjukkan dengan ketercapaian beberapa indikator pada teori pemahaman siswa menurut Teori Pembelajaran Kognitif, dimana selama pembelajaran dengan menggunakan media buku cerita digital, siswa mampu menganalisis suatu kebudayaan yang masih dilestarikan di lingkungan tempat tinggal, mampu menyimpulkan makna dari percakapan antar tokoh yang ada dalam buku cerita digital, dan siswa mampu menjelaskan ulang mengenai konsep keberagaman budaya dengan bahasa sendiri.

Pernyataan tersebut didukung oleh Teori Apos⁶¹ yang menyebutkan bahwa pemahaman siswa akan meningkat jika sudah mampu melihat konsep dengan konsep lain secara menyeluruh. Teori lain menurut Van Hiele⁶² memaparkan bahwa pemahaman siswa dapat diukur jika siswa mampu mendefinisikan konsep dengan baik melalui lisan atau tulisan, menyajikan konsep dalam bentuk lain, mampu menghubungkan konsep dengan fenomena yang ada secara mandiri.

⁶⁰ Ni Kadek and others, 'Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya', 6.1 (2022), pp. 127–36.

⁶¹ Fatimatuz Zahroh and others, 'Deskripsi Pemahaman Siswa Berdasarkan Teori Apos Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor', *Natural Science Education Research*, 4.1 (2021), pp. 77–83, doi:10.21107/nser.v4i1.8484.

⁶² Miftahul Khoiri, 'Pemahaman Siswa Pada Konsep Segiempat Berdasarkan Teori Van Hiele', *Pemahaman Siswa Pada Konsep Segiempat Berdasarkan Teori van Hiele*, 1 (1).Universitas Jember (2014), pp. 262–67.

Hasil pengamatan di kelas dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS dapat memperkuat temuan ini. Guru menyampaikan bahwa pada saat pembelajaran dengan menggunakan media buku cerita digital siswa sebagian siswa lebih semangat, aktif, dan terlibat dalam diskusi kelompok. Siswa mampu menganalisis dan mengaitkan materi dengan fenomena yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu, siswa juga lebih berani dan bangga untuk menunjukkan dan menceritakan tradisi di tempat tinggal masing-masing. Pernyataan tersebut diperkuat dengan teori menurut MC Martin⁶³ bahwa pembelajaran kontekstual mempermudah peserta didik dalam memahami makna materi yang dipelajari serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran kontekstual mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menciptakan pengetahuan berdasarkan pengalaman dan pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil analisis data statistik, landasan teori pemahaman siswa, dan teori pembelajaran, serta diperkuat oleh bukti temuan empiris penelitian sebelumnya, terdapat kesimpulan bahwa media buku cerita digital, berfokus pada materi keragaman sosial budaya masyarakat dapat digunakan dengan efektif dalam pembelajaran IPS. Keberhasilan ini tidak hanya terlihat pada penyampaian materi secara kognitif, melainkan dari hasil penilaian pada instrumen uji coba yang telah memuat indikator-indikator paham kognitif dengan mengkolaborasikan kemampuan memahami, mengaplikasikan, mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi siswa dalam bentuk penerapan tingkatan ranah kognitif Taksonomi Bloom⁶⁴.

⁶³ Hasanuddin Chaer, Mahmudi Efendi, and Universitas Mataram, 'Pembelajaran Kontekstual 1-4', 21.1 (2025), pp. 14–28.

⁶⁴ D A N Penilaian, 'TAKSONOMI BLOOM – REVISI RANAH KOGNITIF: KERANGKA LANDASAN UNTUK PEMBELAJARAN, PENGAJARAN, DAN PENILAIAN', no. 1, pp. 98–117.

Hasil pengukuran pada instrumen Hal ini yang menjadikan sebuah materi yang sebelumnya memiliki cakupan sangat luas, kompleks, dan dianggap sulit menjadi terorganisir, kontekstual, dan mudah dipahami. Dengan demikian, media buku cerita digital ini mampu menjadikan proses pembelajaran lebih inovatif, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah buku cerita digital audio-visual yang diperuntukkan sebagai media pembelajaran mengenai keragaman sosial, budaya, dan kemasyarakatan, serta untuk mengkaji efektivitasnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan secara terstruktur dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa melalui serangkaian tahapan, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, uji coba lapangan, dan proses implementasi media, disimpulkan bahwa buku catatan digital audio-visual tersebut efektif. Berikut merupakan ringkasan dari temuan penelitian pengembangan ini:

1. Menunjukkan kualitas yang sangat baik dalam hal media pembelajaran, yang mencakup beberapa aspek seperti kemudahan penggunaan media, sajian media, dan kebahasaan. Validasi dari ahli media memperoleh skor 92,8%, sementara validasi ahli materi mencapai 77,7%, yang mengindikasikan bahwa sajian media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran serta relevan dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, guru mata pelajaran IPS juga memberikan tanggapan mengenai media pembelajaran ini dengan beberapa catatan seperti menambahkan bahan evaluasi siswa lebih banyak lagi yang lebih interaktif, seperti quiz dan soal-soal analisa (HOTS).

2. Peningkatan yang substansial antara nilai prauji dan paskauji mengindikasikan bahwa pemanfaatan media buku cerita digital dalam proses pembelajaran berkontribusi pada peningkatan pemahaman peserta didik mengenai topik keragaman sosial, budaya, dan kemasyarakatan. Hasil uji normalitas telah mengonfirmasi distribusi data yang normal. Analisis Uji-T berpasangan, dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$), menunjukkan adanya perbedaan yang berarti dalam tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran tersebut. Koefisien korelasi sebesar 0,651, dengan tingkat signifikansi 0,000, mengindikasikan adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara skor prauji dan skor paskauji.

Berdasarkan temuan penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan buku cerita digital yang mengintegrasikan elemen audio-visual, khususnya yang mengangkat tema keragaman sosial, budaya, dan kemasyarakatan, secara signifikan berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa. Media pembelajaran ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar peserta didik, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kepercayaan diri mereka serta penanaman nilai-nilai kemasyarakatan. Dengan demikian, buku cerita digital ini pantas diusulkan sebagai instrumen pembelajaran yang progresif dan partisipatif dalam konteks era digital yang didominasi oleh komputer dan internet.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan para peneliti, teridentifikasi bahwa buku cerita digital yang dilengkapi elemen audio-visual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang mencakup keragaman sosial, budaya, dan kemasyarakatan. Kendati demikian, kolaborasi dari berbagai pemangku kepentingan diperlukan untuk menjamin kelancaran implementasi program ini. Artikel ini akan menguraikan beberapa saran guna mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berupa buku cerita digital audio-visual untuk materi keragaman sosial, budaya, dan masyarakat.

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mampu mendukung terhadap penggunaan media pembelajaran digital berbasis audio visual, dengan meningkatkan kualitas fasilitas sekolah seperti jaringan internet yang masih kurang stabil, menambah perangkat elektronik di dalam kelas. Serta memberikan pelatihan kepada guru mengenai pembuatan media pembelajaran digital yang lebih kreatif dan inovatif.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan berperan aktif dalam menggunakan media pembelajaran digital dengan menggunakan metode, model, dan strategi pembelajaran yang lebih menarik agar media pembelajaran dapat digunakan lebih optimal dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif seperti

eksplorasi mandiri, diskusi kelompok, dan presentasi budaya agar siswa dapat terdorong untuk lebih aktif dan berkolaboratif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat dengan efektif menggunakan buku cerita digital berbasis audio visual sebagai alat pembelajaran untuk materi yang berkaitan dengan keragaman sosial budaya masyarakat. Siswa juga diharapkan dapat memberikan *feedback* terhadap penggunaan media pembelajaran ini, sehingga dapat menjadi acuan dalam pengembangan lebih lanjut.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan agar peneliti selanjutnya mengembangkan media pembelajaran digital ini dengan memasukkan lebih banyak keragaman sosial dan budaya yang lebih lengkap dan lebih mengaitkan materi dengan fenomena sosial yang ada dan relevan sehingga buku cerita digital dapat digunakan untuk mengajar IPS tentang materi keragaman sosial budaya masyarakat. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan fitur-fitur yang digunakan agar lebih mudah dan efisien saat media efisien saat digunakan.

5. Bagi Pembaca

Untuk pembaca yang ingin mengembangkan media pembelajaran digital berbasis audio visual, terutama yang berkaitan dengan topik keragaman sosial budaya masyarakat. Seseorang dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi saat membangun alat bantu pendidikan digital yang inovatif, variatif, dan relevan. Melalui proses pendidikan kontekstual, diharapkan pembaca dapat

menghargai dan bangga akan keberagaman sosial budaya yang ada di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, Sofian, and Muh. Husen Arifin, 'Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6.4 (2023), pp. 1610–23, doi:10.31949/jee.v6i4.7200
- Adnyana, I Ketut Suar, 'Jurnal Retorika Vol . 5 No . 1 Juni 2024 Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Flores Implementasi Pendekatan Deep Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia', 5.1 (2024), pp. 1–14
- Afi Nuraida, Afi Nuraida, and Khaerunnisa Khaerunnisa, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Baca Dongeng Anak Di Daerah Perkotaan', *Journal Educational of Indonesia Language*, 2.2 (2021), pp. 45–53, doi:10.36269/jeil.v2i2.603
- Aldora Pratama, and others, 'Media Pembelajaran Berbasis Digital', *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 8.1 (2025), pp. 128–33, doi:10.31851/wdk.v8i1.19451
- Allawiyah, Leti Nur, Tin Rustini, and Asep Rudi Nurjaman, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Android Materi Keragaman Budaya Kelas Iv Sekolah Dasar', *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 3.1 (2023), p. 29, doi:10.26418/skjp.v3i1.57209
- Andi Rustandi, and Rismayanti, 'Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda', *Jurnal Fasilkom*, 11.2 (2021), pp. 57–60, doi:10.37859/jf.v11i2.2546
- Anggoro, Duta, and others, 'Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist', *Journal of Student Research*, 1.5 (2023), pp. 286–306
- Anggraini, Putri Nur, Muzayanah Muzayanah, and Sasongko Ary Daru, 'Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat', *Journal of Education Research*, 5.3 (2024), pp. 3723–30, doi:10.37985/jer.v5i3.1069
- Dinata, Galih Ahmad, and others, 'Bahan Ajar Teks Cerita Pendek Berbasis Digital Untuk Sma', *Jurnal Tuturan*, 12.1 (2023), p. 51, doi:10.33603/jurnaltuturan.v12i1.8720
- Elfrida Fitriani, La Ode Safiun Arihi, and Iman Ashari, 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

- Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Iv', *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6.1 (2024), pp. 68–79, doi:10.36709/jipsd.v6i1.53
- Erni, Sukma, Lidiawita Darnelia, and M. Rifqi Romadhona, 'Capaian Hasil Belajar Ips Melalui Problem Based Learning (Pbl) Siswa Mts Darul Hikmah Pekanbaru', *TSAQIFA NUSANTARA: Jurnal Pembelajaran Dan Isu-Isu Sosial*, 3.1 (2024), p. 60, doi:10.24014/tsaqifa.v3i1.30022
- Febriani, Meli, 'IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi)', *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7.1 (2021), p. 61, doi:10.37905/aksara.7.1.61-66.2021
- Harahap, Nurul F, and others, 'Peran Pembelajaran IPS Dalam Pembentukan Karakter Siswa SMP 35 Medan', *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 4.2 (2023), pp. 157–66 <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa>
- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini, 'Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu', *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2020), pp. 3(2), 524–32 <https://journal.uui.ac.id/ajje/article/view/971>
- Ifrocha, Tsalitsa, Siti Istiyati, and Septi Yulisetiani, 'Pengaruh Media Audiobook Cerita Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia Terhadap Keterampilan Menyimak Peserta Didik Kelas V SD Se-Kecamatan Banjarsari', *Didaktika Dwija Indria*, 12.1 (2024), pp. 8–13, doi:10.20961/ddi.v12i1.82150
- Ilyas, 'Strategi Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Ilyas', *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2.Nomor 1 (2022), pp. 36–40
- Indonesia, Republik, 'Undang-Undang Ri. No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional', *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 9.1 (2022), pp. 46–50 <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v9i1.2353>
- Ips, Pembelajaran, and Berbasis Kearifan, 'Jurnal Mudabbir', 4 (2024), pp. 297–306
- Irianto, Okto, Henie Poerwandar Asmaningrum, and Daud Andang, 'Developing Financial Literacy Storybooks for Junior High School Students: A Fuzzy Delphi Need Analysis', no. February (2025), doi:10.58230/27454312.1493
- Kadir, Nurusalarn, 'Peningkatan Hasil Belajar Materi Keragaman Sosial Dan Budaya Indonesia Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe SAL Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri I Soppeng Riaja Kabupaten Barru', *EDUKASI Bimbingan Dan Konseling*, 7.1 (2021), pp. 15–26
- Khoiri, Miftahul, 'Pemahaman Siswa Pada Konsep Segiempat Berdasarkan Teori Van

- Hiele', *Pemahaman Siswa Pada Konsep Segiempat Berdasarkan Teori van Hiele*, 1 (1).Universitas Jember (2014), pp. 262–67
- Meliyani, Azzah Risti, and others, 'Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran Yang Efektif Dan Siswa Aktif', *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2.02 (2022), pp. 264–74, doi:10.57008/jjp.v2i02.179
- Mulyaningsih, Neng Nenden, and Dandan Luhur Saraswati, 'Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5.1 (2017), p. 25, doi:10.24127/jpf.v5i1.741
- Mulyaningsih, S., Baihaqi, A. R., Dayat, D., 'Media Dan Sarana Pengajaran Perspektif Al-Qur'an', 11.1 (2025), pp. 298–315
- Nelga, Isma Cut, Rahmi Rina, and Hanifuddin Jamin, 'Urgensi Digitalisasi Pendidikan Sekolah', *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 14.2 (2022), pp. 129–41
- Nisaurasyidah, Ida, Z. S. Soeteja, and Nanang G. Prawira, *Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp, Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 2021, x, doi:10.24114/gr.v10i2.27502
- Putri, Andini Eka, J. Julia, and Nurdinah Hanifah, 'Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dengan Konsep IPSAC Menggunakan Powerpoint Interaktif Materi ASEAN Country', *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9.2 (2024), pp. 809–14, doi:10.51169/ideguru.v9i2.979
- Rismayani, Luh Dessy, I Wayan Kertih, and Luh Putu Sendratari, 'Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Singaraja', *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4.1 (2020), pp. 8–15, doi:10.23887/pips.v4i1.3164
- Rizki, Najrul jimatul, 'Teori Perkembangan Sosial Dan Kepribadian Dari Erikson (Konsep, Tahap Perkembangan, Kritik & Revisi, Dan Penerapan)', *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1.2 (2022), pp. 153–72, doi:10.70287/epistemic.v1i2.13
- Safitri, S, 'Tantangan Pembelajaran IPS Dalam Pembelajaran Inovatif', *Jurnal BERSATU*, [volume ti.[nomor edisi tidak disebutkan] (2024), p. [halaman tidak tersedia] <https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/bersatu/article/download/1036/865>
- Saleh, M. S, and others, 'Media Pembelajaran', 2023 <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>

- Santoso, Kuku, 'VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam Volume 5 Nomor 1 Tahun 2020 P-ISSN: 2087-0678X', *Pendidikan Islam*, 5.2 (2020), pp. 17–23
- Sari, Lucia Dewi Kartika, and Krisma Widi Wardani, 'Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), pp. 1968–77, doi:10.31004/basicedu.v5i4.1138
- Sulhan, Sulhan, 'Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips “Keragaman Sosial, Budaya, Ekonomi, Etnis Dan Agama”', *Journal of Education Action Research*, 4.1 (2020), p. 52, doi:10.23887/jeaar.v4i1.23661
- Sumarni, Sri, 'Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)', *Riset & Pengembangan*, 2019, pp. 25–26
- Sumiati, Ni Ketut, and Luh Ayu Tirtayani, 'Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual Terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9.2 (2021), p. 220, doi:10.23887/paud.v9i2.35514
- Switaningsih Handayani, Christiana, Materi Keragaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia Pada Siswa Kelas, and Sekolah Dasar Pena Edukasia, 'Tantangan Dan Peluang Pembelajaran IPS Materi Keragaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar', 2.3 (2024), pp. 109–16 <https://journal.cvsupernova.com/index.php>
- Waruwu, Marinu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), pp. 1220–30, doi:10.29303/jipp.v9i2.2141
- Yeni, Dewi Fitri, and others, 'The Effect of Digital Learning Media Use on Student Learning Outcomes (Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa)', *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1.2 (2023), pp. 93–102
- Zahroh, Fatimatuz, and others, 'Deskripsi Pemahaman Siswa Berdasarkan Teori Apos Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor', *Natural Science Education Research*, 4.1 (2021), pp. 77–83, doi:10.21107/nser.v4i1.8484

LAMPIRAN

Lampiran 1: Soal Pretest-Posttest

Nama : _____
 Kelas : _____

Berilah tanda (X) pada huruf a, b atau c pada jawaban yang paling tepat!

1. Pada acara pentas unjuk budaya, guru meminta Andi dan Jefri untuk memperkenalkan makanan tradisional masing-masing. Andi memperkenalkan *papeda* yang merupakan makanan tradisional dari Papua. Sedangkan Jefri memperkenalkan *Gulag* dari Yogyakarta. Jika kamu berada di antara Andi dan Jefri yang saling berbagi tentang makanan khas daerahnya, sikap yang kamu lakukan adalah...
 a. Mencoba makanan yang disukai saja
 b. Menolak pemberian salah satu teman
 c. Menghargai dan mencoba makanan khas daerah lain
 d. Membandingkan rasa mana yang lebih enak
2. Keseluruhan dari sikap dan pola perilaku serta pengetahuan yang merupakan suatu kebiasaan yang diwariskan dalam suatu masyarakat disebut...
 a. Agama
 b. Budaya
 c. Sikap spiritual
 d. Nilai sosial
3. Keberagaman masyarakat Indonesia merupakan suatu keunikan yang dapat memperkaya budaya nasional, tetapi juga dapat mengancam persatuan karena...
 a. Indonesia yang terdiri dari banyak pulau
 b. Masyarakat majemuk terdiri dari berbagai kelompok kultural
 c. Semua masyarakat Indonesia memiliki kedudukan yang sama
 d. Perbedaan etnis tidak membuat perbedaan warga negara berbeda
4. 1) Tidak mengolok teman yang mendapat nilai jelek
 2) Tidak ikut campur urusan agama orang lain
 3) Selalu rukun dengan teman dari berbagai agama
 4) Menghormati agama lain untuk merayakan hari besarnya
 5) Menghina tetangga yang berbeda keyakinan
 Berdasarkan pernyataan di atas, sikap toleransi agama dalam kehidupan sehari-hari ditunjukkan pada nomor...
 a. 1, 2, dan 3
 b. 2, 3, dan 4
 c. 1, 3, dan 5
 d. 3, 4, dan 5
5. Satria berasal dari Dayak, dia menceritakan bahwa Dayak memiliki alat musik daerah yang bernama *Sampeq*, sebuah gitar kecil yang dimainkan pada saat pertunjukan seni. Sedangkan, Mila berasal dari suku Sunda juga menceritakan bahwa di daerahnya terdapat alat musik yang bernama *Angklung*, terbuat dari bambu kecil dengan cara memainkannya digoyang-goyang. Bagaimana kamu menilai sikap yang dilakukan oleh Mila dan Satria?
 a. Mereka saling menjatuhkan alat musik daerahnya
 b. Mereka bangga memperkenalkan alat musik daerah masing-masing
 c. Mereka acuh tak acuh dengan budaya orang lain

- d. Mereka menonjolkan budaya sendiri
6. Winda berasal dari Jakarta. Pada saat perayaan pesta rakyat, terdapat pertunjukan khas suku Betawi berupa boneka raksasa yang ditirai dengan tanduk. Pertunjukan seni yang dimaksud adalah...
- Pencak silat
 - Ondel-ondel
 - Rebana
 - Maypasi
7. Apa nama makan tradisional Papua yang terbuat dari sagu dan disajikan dengan ikan kuah kuning?
- Gudeg
 - Ketupak
 - Papeda
 - Rendang
8. Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak sekali kekayaan budaya, mulai dari kesenian, makanan khas, alat musik daerah, dan masih banyak lagi. Jika kamu diminta guru untuk membuat sebuah pertunjukan dengan tema "Indahnya Keragaman Kalender Indonesia", kegiatan apa yang sesuai dengan bacaan singkat di atas?
- Menampilkan satu jenis makanan yang paling populer
 - Membuat pameran makanan khas dari berbagai daerah di Indonesia
 - Mengundang juri dari luar negeri untuk menilai makanan Indonesia
 - Membuat lomba masak western food
9. Tarian tradisional suku batak yang ditirai dengan alat musik gondang dan biasanya ditampilkan pada saat pesta adat disebut...
- Tari Kecak
 - Tari Japong
 - Tari Toror
 - Tari Piring
10. Sebagian besar masyarakat yang tinggal di daerah daerah tinggi bekerja sebagai seorang petani. Sedangkan, masyarakat yang tinggal di daerah pesisir utara bekerja sebagai seorang nelayan. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa jenis pekerjaan masyarakat dipengaruhi oleh...
- Letak geografis
 - Curah hujan suatu daerah
 - Pengaruh iklim
 - Kelambatan udara
11. Mengapa memahami makanan tradisional penting dalam melestarikan warisan budaya?
- Karena makanan tradisional mahal dan sulit ditemukan
 - Karena makanan tradisional hanya cocok di lidah orang tua
 - Karena makanan tradisional merupakan bentuk warisan budaya bangsa
 - Karena makanan tradisional dianggap mewah
12. Seorang turis manca negara sedang *traveling* keliling daerah di Indonesia. Kemudian dia mengatakan bahwa "Seru sekali tinggal di Indonesia, maknanya beragam!". Sebagai orang Indonesia tentunya kamu harus bangga terhadap kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia. Dari bacaan singkat di atas, bantulah kegiatan sekolah yang dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal!
- Mengadakan festival budaya dengan mengundang teman-teman dari daerah lain
 - Mengadakan lomba *dance*
 - Menghapus pelajaran tentang budaya daerah

- d. Mengundang chef asing untuk memperkenalkan hidangan internasional
13. Markus merupakan seorang pelajar dari suku asmat. Ia berkenan baik dengan uji yang berasal dari suku bugis. Meskipun mereka berasal dari daerah yang berbeda, mereka selalu hidup rukun. Berdasarkan dari cerita singkat di atas, yang menjadi penyebab keragaman sosial budaya di suatu negara adalah...
- Homogenitas
 - Toleransi
 - Pengacilan
 - Diskriminasi
14. 1) Bahasa
2) Sistem kepercayaan
3) Kondisi geografis
4) Sistem politik
5) Kesenian
- Berdasarkan pernyataan di atas, yang merupakan unsur-unsur kebudayaan secara universal ditunjukkan pada nomor...
- 1, 2, dan 3
 - 3, 4, dan 5
 - 1, 2, dan 5
 - 1, 2, dan 4
15. Alat musik tradisional terbuat dari bambu dari Jawa Barat yang dimainkan dengan cara digoyang adalah...
- Gamelan
 - Kecapi
 - Angklung
 - Sampek
16. Suku Asmat berasal dari Provinsi...
- Sulawesi Selatan
 - Kalimantan Timur
 - Papua
 - Sumatera Barat
17. Apa persamaan yang dimiliki dari berbagai macam makanan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia?
- Terbuat dari bahan yang sama
 - Cita rasa yang sama
 - Makanan tradisional hanya disajikan saat upacara adat
 - Sama-sama menunjukkan keunikan dan ciri khas daerah masing-masing
18. Mengapa Indonesia disebut dengan negara yang majemuk?
- Karena Indonesia kayak akan sumber daya alam
 - Karena memiliki sistem politik yang maju
 - Karena memiliki jumlah penduduk yang banyak
 - Karena terdiri dari beberapa suku, bahasa, dan adat istiadat
19. Mengapa Indonesia disebut dengan negara yang majemuk?
- Karena Indonesia kayak akan sumber daya alam
 - Karena memiliki sistem politik yang maju
 - Karena memiliki jumlah penduduk yang banyak
 - Karena terdiri dari beberapa suku, bahasa, dan adat istiadat
20. 1) Kristen
2) Budha
3) Siha
4) Konghucu
- Berdasarkan pernyataan di atas, agama yang resmi diakui di Indonesia ditunjukkan pada nomor...
- 1, 2, dan 3
 - 1, 3, dan 5
 - 3, 4, dan 5
 - 1, 2, dan 5
21. Kitab suci umat Kristen adalah...
- Al-Quran

- b. Injil
c. Tripitaka
d. Wedha
22. Indonesia merupakan negara dengan sistem kepercayaan yang berbeda-beda. Oleh karena itu warga negara yang baik, kita harus hidup rukun sesama. Apa manfaat hidup rukun antarumat beragama?
- Menyebabkan perpecahan antar warga
 - Membuat suasana damai dan saling menghormati
 - Membatasi pergaulan
 - Menyebabkan masyarakat semakin tertutup
23. Apa makna dari semboyan *Bhinneka Tunggal Ika* dalam konteks hidup beragama?
- Setiap warga negara harus memiliki agama yang sama
 - Setiap agama harus bersaing agar terlihat kuat
 - Agama tertentu lebih baik dari agama yang lain
 - Walaupun berbeda agama, tetapi kita tetap satu bangsa
24. Saat tetanggamu yang berbeda keyakinan sedang merayakan hari besar agamanya, sikap yang harus kamu lakukan adalah...
- Melarang untuk merayakannya
 - Mengejek karena berbeda keyakinan
 - Datang dan ikut merayakan
 - Menghormati dan mengucapkan selamat dengan sopan
25. Di sekolah, kamu melihat temamu yang berbeda keyakinan sedang beribadah. Sikap yang seharusnya kamu lakukan adalah...
- Menertawakan karena berbeda cara dalam beribadah
 - Menghormati dengan menjaga ketenangan
 - Meninggalkan tempat dengan marah
 - Mengganggu agar dia tidak bisa beribadah
26. Jika kamu sedang melihat teman sekelasmu sedang menampilkan tari tradisional dari daerahnya. Apa sikap yang harus kamu lakukan?
- Acuh tak acuh
 - Membandingkan dengan tari tradisional daerahmu
 - Menghormati dan menanyakan maknanya dengan sopan
 - Mengejek karena berbeda
27. Pada acara kenorolekan, kamu diminta untuk menampilkan budaya daerahmu. Apa yang seharusnya kamu lakukan?
- Meniru budaya sebelah agar tampil beda
 - Buang menampilkan budaya sendiri
 - Menolak karena malu
 - Tidak ikut berpartisipasi
28. Penutup kepala pada laki-laki bernama "Blangkon" merupakan salah satu pakaian tradisional yang berasal dari suku...
- Sunda
 - Jawa
 - Bali
 - Papua
29. *Ngaliwer* merupakan sebuah tradisi yang dilestarikan di Suku Sunda, makan nasi liwet bersama-sama sambil duduk berjajar. Sedangkan di suku Bugis terdapat tradisi *mappari*, yaitu sebuah acara pemberian doa dan restu menjelang pernikahan. Kedua tradisi tadi, memiliki kesamaan dalam hal...
- Membandingkan dua tradisi dari suku yang berbeda
 - Menunjukkan kemewahan dalam suatu tradisi
 - Menunjukkan rasa kebersamaan

- d. Tradisi yang harus dilakukan oleh ruku manapun
30. Aji : Wah, keren sekali! Di daerahku sering ada pertunjukan wayang kulit, suaranya merdu karena diiringi gamelan.
- Markus: Menarik ya Aji. Kalo di suku Aumat yang terkenal adalah seni ukir kayu. Biasanya ukirannya mengandung makna tentang kehidupan sekitar.
- Dari percakapan antara Aji dan Markus, dapat diketahui bahwa daerah mereka memiliki kesenian berbeda yang sama-sama menggambarkan...
- Kehidupan dan keindahan budaya masing-masing
 - Keagungan sebuah kerajaan
 - Gaya hidup masyarakat modern
 - Kekurnggun dari kesenian masing-masing

Lampiran 2: Hasil Pretest

80

Nama : Yuda Cera Septa
Kelas : VIB

Berilah tanda (X) pada huruf a, b atau c pada jawaban yang paling tepat!

- Pada acara pentas unik budaya, guru meminta Andi dan Jefi untuk memperkenalkan makanan tradisional masing-masing. Andi memperkenalkan papeda yang merupakan makanan tradisional dari Papua. Sedangkan Jefi memperkenalkan Gudeg dari Yogyakarta. Jika kamu berada di antara Andi dan Jefi yang saling berbagi tentang makanan khas daerahnya, sikap yang kamu lakukan adalah...
 a. Mencoba makanan yang diuska saja
 b. Menolak pemberian salah satu teman
 c. Menghargai dan mencoba makanan khas daerah lain
 d. Menhardingkan rasa mana yang lebih enak
 Keseluruhan dari sikap dan pola perilaku serta pengetahuan yang merupakan suatu kebiasaan yang diwariskan dalam suatu masyarakat disebut...
 a. Agama
 b. Budaya
 c. Sikap spiritual
 d. Nilai sosial
- Keberagaman masyarakat Indonesia merupakan suatu kekuatan yang dapat memperkaya budaya nasional, tetapi juga dapat mengancam persatuan karena...
 a. Indonesia yang terdiri dari banyak pulau
 b. Masyarakat majemuk terdiri dari berbagai kelompok kultural
 c. Semua masyarakat Indonesia memiliki kedudukan yang sama
 d. Perbedaan etnis tidak membuat kedudukan warga negara berbeda
- Tidak mengolek teman yang mendapat nilai jelek
 2) Tidak ikut campur urusan agama orang lain
 3) Selalu rukun dengan teman dari berbagai agama
 4) Menghormati agama lain untuk merayakan hari besarnya
 5) Menghina tetangga yang berbeda keyakinan
 Berdasarkan pernyataan di atas, sikap toleransi agama dalam kehidupan sehari-hari ditunjukkan pada nomor...
 a. 1, 2, dan 3
 b. 2, 3, dan 4
 c. 1, 3, dan 5
 d. 3, 4, dan 5
- Satria berasal dari Dayak, dia menceritakan bahwa Dayak memiliki alat musik daerah yang bernama Sampoq, sebuah gitar kecil yang dimainkan pada saat pertunjukan seni. Sedangkan, Mila berasal dari suku Sunda juga menceritakan bahwa di daerahnya terdapat alat musik yang bernama Angklung, terbuat dari bambu kecil dengan cara memainkannya digoyang-goyang. Bagaimana kamu menilai sikap yang dilakukan oleh Mila dan Satria?
 a. Mereka saling menjajalkan alat musik daerahnya
 b. Mereka bangga memperkenalkan alat musik daerah masing-masing
 c. Mereka acuh tak acuh dengan budaya orang lain

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 3: Hasil Posttest

80

Nama : Yuda Cera Septa
Kelas : VIB

Berilah tanda (X) pada huruf a, b atau c pada jawaban yang paling tepat!

- Pada acara pentas unik budaya, guru meminta Andi dan Jefi untuk memperkenalkan makanan tradisional masing-masing. Andi memperkenalkan papeda yang merupakan makanan tradisional dari Papua. Sedangkan Jefi memperkenalkan Gudeg dari Yogyakarta. Jika kamu berada di antara Andi dan Jefi yang saling berbagi tentang makanan khas daerahnya, sikap yang kamu lakukan adalah...
 a. Mencoba makanan yang diuska saja
 b. Menolak pemberian salah satu teman
 c. Menghargai dan mencoba makanan khas daerah lain
 d. Menhardingkan rasa mana yang lebih enak
 Keseluruhan dari sikap dan pola perilaku serta pengetahuan yang merupakan suatu kebiasaan yang diwariskan dalam suatu masyarakat disebut...
 a. Agama
 b. Budaya
 c. Sikap spiritual
 d. Nilai sosial
- Keberagaman masyarakat Indonesia merupakan suatu kekuatan yang dapat memperkaya budaya nasional, tetapi juga dapat mengancam persatuan karena...
 a. Indonesia yang terdiri dari banyak pulau
 b. Masyarakat majemuk terdiri dari berbagai kelompok kultural
 c. Semua masyarakat Indonesia memiliki kedudukan yang sama
 d. Perbedaan etnis tidak membuat kedudukan warga negara berbeda
- Tidak mengolek teman yang mendapat nilai jelek
 2) Tidak ikut campur urusan agama orang lain
 3) Selalu rukun dengan teman dari berbagai agama
 4) Menghormati agama lain untuk merayakan hari besarnya
 5) Menghina tetangga yang berbeda keyakinan
 Berdasarkan pernyataan di atas, sikap toleransi agama dalam kehidupan sehari-hari ditunjukkan pada nomor...
 a. 1, 2, dan 3
 b. 2, 3, dan 4
 c. 1, 3, dan 5
 d. 3, 4, dan 5
- Satria berasal dari Dayak, dia menceritakan bahwa Dayak memiliki alat musik daerah yang bernama Sampoq, sebuah gitar kecil yang dimainkan pada saat pertunjukan seni. Sedangkan, Mila berasal dari suku Sunda juga menceritakan bahwa di daerahnya terdapat alat musik yang bernama Angklung, terbuat dari bambu kecil dengan cara memainkannya digoyang-goyang. Bagaimana kamu menilai sikap yang dilakukan oleh Mila dan Satria?
 a. Mereka saling menjajalkan alat musik daerahnya
 b. Mereka bangga memperkenalkan alat musik daerah masing-masing
 c. Mereka acuh tak acuh dengan budaya orang lain

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 4: Lembar Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA BUKU CERITA DIGITAL
BERBASIS AUDIO-VISUAL "MENGENAL INDONESIA"**

A. Informasi Umum

Peneliti : Rohadatul Aisy Mahdiyah
 Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Audio-Visual Untuk
 Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Sosial
 Budaya Masyarakat
 Sasaran : Siswa Kelas VII-AMTs. KH. Hasyim Asyari
 Materi : Keragaman Sosial Budaya

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media dari segi materi.

C. Petunjuk Penilaian

- Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian pada media buku cerita digital.
- Mohon diberikan tanda *checklist* (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Berikut rentang skala penilaian:

No	Keterangan	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Netral	3
4	Kurang Setuju	2
5	Tidak Setuju	1

- Mohon Bapak/Ibu memberikan saran dan kesimpulan pada tempat yang disediakan.
- Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan/Saran dari Bapak/Ibu sangat berharga dan menjadi bahan perbaikan kami.

CS Dipindai dengan CamScanner

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA BUKU CERITA DIGITAL BERBASIS AUDIO-
VISUAL "MENGENAL INDONESIA"**

A. PENILAIAN

Berikut indikator penilaian dari aspek media (Kemudahan penggunaan media, Sajian Media, Ketahanan):

No.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		5	4	3	2	1
1.	Kemudahan dalam mengakses media pembelajaran	✓				
2.	Media pembelajaran bersifat interaktif		✓			
3.	Kelengkapan isi petunjuk penggunaan media pembelajaran	✓				
4.	Isi media pembelajaran mudah dipahami	✓				
5.	Proporsional tata letak dalam media pembelajaran		✓			
6.	Kesesuaian isi media pembelajaran dengan materi	✓				
7.	Materi dalam media pembelajaran disajikan dengan menarik	✓				
8.	Pemilihan elemen gambar dan karakter dalam media pembelajaran sesuai dengan materi		✓			
9.	Penyajian elemen gambar, karakter, teks, dan warna dalam materi membangkitkan semangat belajar siswa		✓			
10.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami	✓				
11.	Kefektifan penggunaan kalimat dalam media pembelajaran	✓				
12.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tidak menyebabkan ambigu		✓			

CS Dipindai dengan CamScanner

No.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		5	4	3	2	1
13.	Kesesuaian pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	✓				
14.	Kemudahan dalam memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	✓				

B. SARAN

Itu lebih ke guru dulu diperbaiki lagi

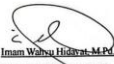
C. KESIMPULAN

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

.....

Ahli Media,


 Imam Wahba Hidayat, M.Pd.
 NIP. 198902072094001012

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 5: Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA BUKU CERITA DIGITAL BERBASIS AUDIO-VISUAL "MENGENAL INDONESIA"

A. Informasi Umum

Peneliti : Rohadatul Aisy Mahdiyah
 Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat
 Sasaran : Siswa Kelas VII-AMTB, KH. Hasyim Asyari
 Materi : Keragaman Sosial Budaya

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media dari segi materi.

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian pada media buku cerita digital.
2. Mohon diberikan tanda *checklist* (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.
 Berikut rentang skala penilaian:

No	Keterangan	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Netral	3
4	Kurang Setuju	2
5	Tidak Setuju	1

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran dan kesimpulan pada tempat yang disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan/Saran dari Bapak/Ibu sangat berharga dan menjadi bahan perbaikan kami.

CS Dipindai dengan CamScanner

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI BUKU CERITA DIGITAL BERBASIS AUDIO-VISUAL "MENGENAL INDONESIA"

A. PENILAIAN

Berikut indikator penilaian dari aspek materi (Kesesuaian isi dengan materi, Relevansi isi media dengan materi, Kebahasaan).

No.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		5	4	3	2	1
1.	Relevansi tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran	✓				
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran	✓				
3.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran bersifat interaktif dan mudah dipahami	✓				
4.	Media pembelajaran disajikan dengan menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa	✓				
5.	Media pembelajaran mampu memfasilitasi siswa dalam menguasai materi	✓				
6.	Ketepatan evaluasi dengan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran	✓				
7.	Latihan-latihan yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai		✓			
8.	Penggunaan materi sesuai dengan kurikulum yang ada		✓			
9.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran sesuai dengan perkembangan siswa		✓			

CS Dipindai dengan CamScanner

B. SARAN

Bila ditambahkan materi terkait rumah adat, lagu daerah, analisis terjadinya keragaman dan dampak yang ditimbulkan.

C. KESIMPULAN

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk dicobakan
- ② Layak untuk dicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk dicobakan

Makassar, 12 November 2026

Ahli Materi,



Lussy Fimantika M.Pd
NIP. 198701292019032010

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 6: Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
http://rik.uin-malang.ac.id, email: rik@uin-malang.ac.id

Nomor : 1018/Un.03.1/TL.01.04/04/2026 21 April 2026
Lampiran :
Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala MTS Hasyim Asy'ari Kota Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Rohadatul Aisy Mahdiyah
NIM : 220102110049
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2025/2026
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat

Lama Penelitian : April 2026 sampai dengan Juni 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.
Demikian, atas berkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Muhammad Walid, MA
0823 200003 1 002

Tembusan :
1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 7: Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Buku Cerita Digital



Lampiran 8: Surat Pernyataan Selesai Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM KH. HASYIM ASY'ARI
MTs. HASYIM ASY'ARI
 STATUS : TERAKREDITASI B
 NSM : 121235730014 / NPSN : 20583800
 Jl. Laksda Adi Sucipto 300 A Telp. (0341) 488177 Malang
 E-mail : mshu92@gmail.com Website : mshasyimasyari.sch.id

SURAT KETERANGAN No.114/MTs.HA/IV/2026

Yang bertanda tangan, Kepala MTs. Hasyim Asy'ari Pandanwangi Blimbing Malang. Menerangkan :
 Nama : Rohadatul Aisy Mahdiyah
 NIM : 220102110049
 Program studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 bahwa mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian di MTs Hasyim Asy'ari Malang.
 Dengan judul : "Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat".
 Demikian surat keterangan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 22 April 2026


 Suratus Tsaniyah, S.Pd

Lampiran 9: Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized_Residual
N		27
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	14.00
	Std. Deviation	7.937
Most Extreme Differences	Absolute	.071
	Positive	.071
	Negative	-.071
Test Statistic		.071
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Lampiran 10: Uji Validitas dan Reliabilitas

[illegible]

a. Cannot be computed because at least one of the variables is constant.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.732	31

Lampiran 11: Uji T

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	15.552	1	51	.000
	Based on Median	5.763	1	51	.020
	Based on Median and with adjusted df	5.763	1	35.159	.022
	Based on trimmed mean	13.647	1	51	.001

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	74.696	26	21.2936	4.1760
	Posttest	87.404	26	10.1103	1.9828

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	26	.651	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df
					Lower	Upper		
Pair 1	Pretest - Posttest	-12.7077	16.5996	3.2554	-19.4124	-6.0030	-3.904	25
								Sig. (2-tailed)
								.001

Lampiran 12: Bukti Turnitin

 Page 2 of 121 - Integrity Overview Submission ID: 3618138227731

27% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

16%		Internet sources
9%		Publications
23%		Submitted works (Student Papers)