

**PENGEMBANGAN MEDIA *STORYBOOK* DIGITAL PADA PELAJARAN  
PANCASILA DALAM MENUMBUHKAN SIKAP MENGHORMATI  
DI KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 18 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Oleh :**

**BALOIS FARIHA NST**  
**NPM : 2202090123**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umssu.ac.id> E-mail: [fkip@umssu.ac.id](mailto:fkip@umssu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Balqis Fariha Nst  
NPM : 2202090123  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Storybook Digital* pada Pelajaran Pancasila dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Skripsi  
(  ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

Dra. Hj. Syamsuarnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Ismal Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
2. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit
3. Dr. Irfan Dahnil, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Balqis Fariha Nst  
NPM : 2202090123  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Storybook Digital* pada Pelajaran Pancasila dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati di Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan

Sudah layak disidangkan.

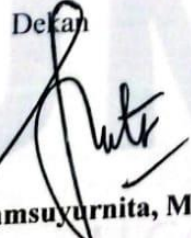
Medan, April 2026

Disetujui oleh:  
Pembimbing

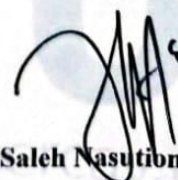
  
Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

  
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd.

Ketua Program Studi

  
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Balqis Fariha Nst  
NPM : 2202090123  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Storybook Digital* pada Pelajaran Pancasila dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati di Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan

| Tanggal       | Materi Bimbingan  | Paraf |
|---------------|---|-------|
| 15 Maret 2026 | Review tujuan Penelitian Pada Bab I                                   |       |
| 25 Maret 2026 | Memperjelas kegiatan teori pada Bab II                                |       |
| 27 Maret 2026 | Menambahkan penelitian relevan di Bab II sebagai visa analisa         |       |
| 30 Maret 2026 | Crosscheck model Penelitian   |       |
| 1 April 2026  | Analisis data pada Bab IV   |       |
| 6 April 2026  | Memasukkan penelitian terdahulu sebagai visa analisa hasil penelitian |       |
| 8 April 2026  | Acc Sidang Mga Hyau   |       |
|               |   |       |

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2026  
Dosen Pembimbing

Dr. Irfan Dahnil, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Balqis Fariha Nst  
NPM : 2202090123  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Storybook Digital* pada Pelajaran Pancasila dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati DI Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media *Storybook Digital* Pada Pelajaran Pancasila Dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati Di Kelas IV Sd Muhammadiyah 18 Medan” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, April 2026  
Yang membuat pernyataan,

**Balqis Fariha Nst**  
NPM: 2202090123

## ABSTRAK

### **Balqis Fariha Nst, NPM : 2202090123. Pengembangan Media *Storybook Digital* Pada Pelajaran Pancasila Dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati Di Kelas IV Sd Muhammadiyah 18 Medan**

*Storybook* digital adalah suatu bentuk kombinasi antara *storybook* dalam bentuk fisik dengan teknologi digital. *Storybook* yang awalnya hanya terdiri atas gambar dan teks narasi kini dapat memiliki audio, musik, dan fitur lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui proses pengembangan media *Storybook Digital* pada pelajaran pancasila dalam menumbuhkan sikap menghormati kelas IV SD, (2) mengetahui tingkat kevalidan media, dan (3) mengetahui tingkat kepraktisan media *Storybook Digital*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *research and Development (R&D)* mengadopsi model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Dissiminate*) Namun, pada penelitian ini peneliti membatasi hanya sampai pada tahap *Dissiminate*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan, dengan jumlah yaitu 22 siswa, siswa laki-laki terdiri dari 8 orang dan siswa perempuan 14 orang. Instrumen pokok dalam pengembangan ini adalah lembar angket validasi dan lembar angket praktis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Storybook Digital* pada materi Sikap Menghormati dinyatakan valid dan praktis. Tingkat kevalidan dan kepraktisan media *Storybook Digital* dilihat berdasarkan pada penilaian oleh validator media diperoleh nilai “96%”, validator materi “90%“, validator bahasa “95%“, dan hasil penilaian kepraktisan media oleh guru menunjukkan hasil nilai yaitu “95%” yang artinya media “Valid” dengan kategory “Sangat Layak” untuk digunakan dalam media pembelajaran. Kemudian penilaian hasil kepraktisan media oleh guru diperoleh nilai “95%” dengan kriteria “Sangat Praktis”, yang artinya media “Layak” untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Sedangkan penilaian hasil kepraktisan media oleh siswa diperoleh nilai “88,9%“ dengan kriteria “Sangat Praktis”, yang artinya media “Layak” untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *storybook digital* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan sikap menghormati di kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Pengembangan, *Storybook Digital*

## KATA PENGANTAR



*Assalamaualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta anugerah yang tiada terkira, shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Rasulullah SAW yang telah mengajarkan suri tauladan, dan yang telah membawa seseorang jaman jahiliyah ke jaman modern seperti yang dirasakan sekarang dengan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Storybook Digital Pada Pelajaran Pancasila Dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati Di Kelas Iv Sd Muhammadiyah 18 Medan”*. Proposal ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan kelulusan studi pada Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Oleh karena itu, hal yang pantas penulis ucapkan adalah kata terimakasih kepada semua pihak yang turut membantu penyelesaian proposal ini, terutama sekali kepada **Ayahanda Ahmad Harmen Nst** dan **Almrh Ibunda Tercinta Ainun Hidayah** yang telah memberikan semangat dan tidak pernah henti berdoa untuk keberhasilan penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala usaha yang penulis lakukan dalam upaya penulisan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya bantuan

dan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Assoc. Prof. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, SS., M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Kepala Program dan Sekretaris Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang penuh perhatian telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi hingga selesai.
7. **Ibu Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.** selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan motivasi pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

8. **Bapak dan Ibu dosen** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT.
9. Kepada seluruh pihak sekolah SD Muhammadiyah 18 Medan yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian serta terbuka kepada penulis selama pengambilan data penelitian.
10. Kepada Abang & Kakak kandung-ku tercinta yaitu **Ahmad Dairoby Alfaruqy Nst, Muhammad Irfan Bahari Nst, M.M., dan Mamta Humairoh Nst, S.Pd** yang senantiasa memberikan dukungan, perhatian, serta motivasi baik secara moril maupun materil selama proses penyusunan skripsi ini.
11. kepada **Yasmine Khalisa Ayuningtias, Siti Khodijah Siregar, Naya Aulia Putri, Lira Nazli, Dwi Saidah Putri, Salsabila Afa Hasibuan, Jihan Azzahra Purba, Yoga Pratama dan Rifqi Dwi Kurniawan** sebagai sahabat yang telah memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan serta motivasi yang diberikan menjadi penyemangat bagi penulis untuk terus berusaha dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
12. Kepada teman-teman kelas VII C (Pagi) PGSD angkatan 22 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan saling mendukung.
13. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yaitu **Balqis Fariha Nst** yang telah berjuang dengan penuh kesabaran dan

ketekunan dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih karena tetap bertahan di tengah rasa lelah, cemas, dan berbagai keterbatasan. Terima kasih telah belajar untuk tidak menyerah, terus berusaha, dan percaya bahwa setiap proses memiliki makna. Semoga pencapaian ini menjadi pengingat bahwa kerja keras, doa, dan keikhlasan akan selalu membuahkan hasil.

Akhirnya penulis berharap semoga uraian dalam skripsi ini akan menambah ilmu pengetahuan, semoga skripsi ini dapat berguna dan memberi manfaat bagi para pembaca dan dunia pendidikan. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian proposal ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu semoga Allah membalas kebaikan kalian semua. Aamiin

*Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*

Medan, April 2026

Penulis

Balqis Fariha Nst  
NPM: 2202090123

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                             | <b>i</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                       | <b>ii</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                           | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                        | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                        | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                     | <b>x</b>    |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                         |             |
| 1.1 Latar Belakang .....                         | 1           |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....                   | 5           |
| 1.3 Batasan Masalah .....                        | 6           |
| 1.4 Rumusan Masalah .....                        | 6           |
| 1.5 Tujuan Penelitian .....                      | 7           |
| 1.6 Manfaat Penelitian .....                     | 7           |
| 1.6.1 Manfaat Teoritis .....                     | 7           |
| 1.6.2 Manfaat Praktis .....                      | 8           |
| 1.7 Spesifikasi Produk.....                      | 9           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>                   |             |
| 2.1 Kerangka Teoritis.....                       | 10          |
| 2.1.1 Media Pembelajaran.....                    | 10          |
| 2.1.2 Media Pembelajaran Storybook Digital ..... | 17          |
| 2.1.3 Pembelajaran Pancasila .....               | 25          |
| 2.1.4 Pengertian Sikap Menghormati.....          | 27          |
| 2.2 Penelitian Relevan.....                      | 28          |
| 2.3 Kerangka Konseptual .....                    | 29          |
| 2.4 Hipotesis.....                               | 31          |
| <b>BAB III PROSEDUR PENELITIAN</b>               |             |
| 3.1 Metode Penelitian .....                      | 33          |
| 3.2 Tahapan Penelitian .....                     | 34          |
| 3.2.1 Lokasi Penelitian.....                     | 34          |
| 3.2.2 Sumber Data Penelitian.....                | 34          |

|                                      |           |
|--------------------------------------|-----------|
| 3.2.3 Instrumen Penelitian .....     | 35        |
| 3.2.4 Analisis Data Penelitian ..... | 38        |
| 3.3 Rancangan Produk .....           | 43        |
| 3.3.1 Pengujian Internal .....       | 44        |
| 3.3.2 Pengujian Eksternal.....       | 44        |
| 3.4 Tahapan Pengembangan.....        | 44        |
| 3.4.1 Pembuatan Produk .....         | 44        |
| 3.4.2 Pengujian Lapangan .....       | 47        |
| 3.5 Jadwal Penelitian.....           | 47        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>   |           |
| 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian ..... | 49        |
| 4.2 Pembahasan.....                  | 63        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>    |           |
| 5.1 Kesimpulan .....                 | 68        |
| 5.2 Saran.....                       | 69        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>           | <b>70</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>       | <b>76</b> |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2.1 Indikator Menghormati .....   | 27 |
| Tabel 3.1 Subjek Penelitian .....   | 34 |
| Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Desain Media.....                                  | 37 |
| Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi .....                                       | 37 |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa .....                                       | 38 |
| Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kepraktisan Respon Guru .....                                    | 38 |
| Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kepraktisan Respon Siswa.....                                    | 40 |
| Tabel 3.7 Pedoman Pemberian Skor Validasi Oleh Para Ahli dengan<br>Skala Likert .....                 | 41 |
| Tabel 3.8 Kriteria Rata-Rata Skor Presentasi Kelayakan Media .....                                    | 42 |
| Tabel 3.9 Pedoman Pemberian Skor Kepraktisan Untuk Respon Guru dan Siswa<br>dengan Skala Likert ..... | 43 |
| Tabel 3.10 Kriteria Rata-Rata Skor Presentasi Kepraktisan Media .....                                 | 43 |
| Tabel 3.11 Jadwal Penelitian .....  | 48 |
| Tabel 4.1 Tahapan Pembuatan Storybook Digital .....   | 54 |
| Tabel 4.2 Validator Ahli Materi, Media dan Bahasa .....   | 56 |
| Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....  | 57 |
| Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media .....   | 58 |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....  | 59 |
| Tabel 4.6 Inerpretasi Tingkst Kelayakan .....   | 59 |
| Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Respon Guru.....  | 61 |
| Tabel 4.8 Hasil Kepraktisan Respon Guru.....  | 62 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Konseptual .....           | 31 |
| Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan 4D ..... | 45 |
| Gambar 3.2 Tahapan Model Pengembangan 3D ..... | 46 |
| Gambar 4.1 Hasil Rekap Validasi.....           | 60 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 1 : Modul Ajar .....                          | 77  |
| Lampiran 2 : Lembar Validasi Ahli Materi .....         | 83  |
| Lampiran 3: Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Materi..... | 86  |
| Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Media.....           | 87  |
| Lampiran 5: Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Media.....  | 90  |
| Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Bahasa.....          | 91  |
| Lampiran 7: Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Bahasa..... | 94  |
| Lampiran 8 : Lembar Angket Kepraktisan Guru .....      | 95  |
| Lampiran 9: Hasil Angket Kepraktisan Guru .....        | 98  |
| Lampiran 10 : Lembar Angket Kepraktisan Siswa .....    | 99  |
| Lampiran 11: Hasil Angket Kepraktisan Siswa .....      | 105 |
| Lampiran 12 : Lembar Wawancara.....                    | 107 |
| Lampiran 13 : Dokumentasi.....                         | 109 |
| Lampiran 14 : Surat Izin Riset .....                   | 111 |
| Lampiran 15 : Surat Balasan Sekolah .....              | 112 |
| Lampiran 16 : Hasil Turnitin .....                     | 113 |
| Lampiran 17 : Form K1 .....                            | 114 |
| Lampiran 18 : Form K2 .....                            | 115 |
| Lampiran 19 : Form K3 .....                            | 116 |
| Lampiran 20 : Lembar Acara Bimbingan Proposal .....    | 117 |
| Lampiran 21 : Lembar Pengesahan Proposal.....          | 118 |
| Lampiran 22 : Daftar Riwayat Hidup.....                | 119 |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Melalui pendidikan seseorang dapat membentuk diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan bekal hidup dalam menghadapi dunia masyarakat yang kompleks. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Meliala, 2023).

Pendidikan merupakan elemen krusial bagi manusia dalam menjalani kehidupan di dunia ini. Hal ini terbukti dari fakta bahwa hampir seluruh negara menganggap pendidikan sebagai prioritas utama dalam agenda pembangunan nasional. Di Indonesia, pendidikan menempati posisi strategis sebagai salah satu komponen paling esensial dalam upaya pembangunan bangsa. Kondisi ini didasarkan pada kemampuan pendidikan untuk membentuk individu-individu berkualitas. Secara spesifik, pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar mereka dapat menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berpengetahuan luas, kompeten, kreatif, mandiri, serta warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Eka Saputri, 2021).

Pendidikan Pancasila mengajarkan kepada peserta didik tentang nilai-nilai pancasila yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, Pendidikan Kewarganegaraan mengajarkan pada peserta didik segala sesuatu yang berkaitan dengan hak dan kewajiban warga negara, dan Pendidikan Agama mengajarkan pada peserta didik tentang kebaikan, nilai, dan moral. Dari ketiga mata pelajaran tersebut, Pendidikan Pancasila menempati peranan penting dalam pembentukan karakter bangsa karena pancasila merupakan dasar negara Indonesia (Nurgiansah, 2022).

Pendidikan Pancasila diajarkan dengan tujuan memupuk kecintaan pada tanah air, meningkatkan rasa nasionalisme, selain itu menciptakan karakter siswa yang selaras dengan filosofi, dasar negara, ideologi, dan cara hidup, yaitu Pancasila. Nilai-nilai karakter dalam pendidikan Pancasila dikembangkan dalam kehidupan sosial, kebangsaan, dan kenegaraan untuk menghasilkan warga negara yang cerdas dan berakhlak mulia. Siswa yang dibantu orang tua dan guru, mampu mengidentifikasi aturan di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar mereka (Ulfani et al., 2024)

Pada Kurikulum Merdeka, peserta didik diharapkan dapat memiliki keterampilan berkomunikasi dan bernalar melalui berbagai genre teks melalui berbagai media termasuk digital. Pendidik berupaya untuk memfasilitasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik dengan menginovasikan penggunaan media pembelajaran digital untuk dapat memberikan inovasi pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik dalam menulis puisi. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran

digital juga mendukung penerapan Kurikulum Merdeka yang mengarahkan pada digitalisasi pembelajaran (A. Ulfah et al., 2023). Media pembelajaran adalah sarana pengantar pesan atau wahana dari pesan yang mengundang rasa ingin belajar Anak yang berasal dari pesan yang disampaikan seorang guru dan diteruskan kepada penerima pesan yaitu peserta didik agar saat proses pembelajaran berlangsung dengan komunikasi yang lebih objektif dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai (Sari et al., 2024).

Media pembelajaran memiliki manfaat yang baik terutama dalam mendukung suatu proses pembelajaran. Bagi seorang pendidik bukan hanya memiliki kemampuan dalam menyampaikan materi pembelajaran saja, tetapi harus dibekali juga dengan kemampuan menguasai media pembelajaran digital. Kemampuan seorang pendidik dalam menguasai media pembelajaran digital akan mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa, selain itu siswa juga akan merasa antusias dalam pembelajaran dan siswa menjadi tidak bosan dalam proses pembelajaran. Siswa juga dinilai akan lebih mudah dalam menangkap serta memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan bantuan media pembelajaran digital (Kuntari, 2023).

Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berbasis pada karakter dan kontekstual, maka pengembangan *storybook* sebagai salah satu media pembelajaran menjadi semakin relevan dengan kebutuhan peserta didik. Begitu juga dengan pesatnya perkembangan teknologi membuka peluang yang semakin luas bagi peneliti untuk mendesain *storybook* dengan mengintegrasikan teknologi di dalamnya. Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian yang

tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Kehadiran teknologi digital menawarkan berbagai peluang untuk memperkaya pembelajaran, termasuk dalam Pendidikan Pancasila. Teknologi digital dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan siswa, sehingga nilai-nilai Pancasila tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga diinternalisasi dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (Armianti et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu guru kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan pada tanggal 22 November 2025 Peneliti menemukan permasalahan yaitu kurangnya media pada proses pembelajaran Pancasila, dimana seharusnya siswa mampu memahami serta mengamalkan nilai-nilai luhur bangsa seperti sikap menghormati. Namun, kenyataan di lapangan saat peneliti melakukan observasi di SD Muhammadiyah 18 Medan, menunjukkan bahwa nilai-nilai tersebut belum sepenuhnya tertanam kuat pada diri peserta didik sekolah dasar.

Hal ini terlihat dari masih adanya perilaku siswa yang kurang menghormati guru, teman sebaya, maupun lingkungan sekolah. Terlihat juga pada saat pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan buku teks, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang terlibat aktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pancasila belum sepenuhnya menarik dan bermakna bagi peserta didik. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang mampu menarik minat belajar siswa sekaligus menanamkan nilai karakter secara

menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *storybook* digital. *Storybook* digital adalah suatu bentuk kombinasi antara *storybook* dalam bentuk fisik dengan teknologi digital. *Storybook* yang awalnya hanya terdiri atas gambar dan teks narasi kini dapat memiliki audio, musik, dan fitur lainnya. Salah satu keunggulan *storybook* digital adalah mudah diakses sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak (Pasaka et al., 2022). Menurut Afif et al., (2023) *E-Story Book* merupakan buku cerita bergambar yang dikemas dalam bentuk digital yang memiliki gambar, audio, serta tombol navigasi. Jenis media ini dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, beragam pengalaman belajar, menyenangkan, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Storybook* Digital pada Materi Pelajaran Pancasila dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati Di Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan”**. Melalui *storybook* digital, nilai-nilai Pancasila khususnya sikap menghormati dapat disampaikan melalui peran dan alur cerita yang dekat dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memahami konsep menghormati secara teoritis, tetapi juga dapat meneladani perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Mengacu pada latar belakang yang telah di uraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain :

1. Dalam proses pembelajaran masih bersifat *Teacher Centered* sehingga membuat siswa kurang tertarik dan pasif dalam proses belajar.
2. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran pancasila kurang bervariasi.
3. Belum adanya media *storybook* digital yang secara khusus dikembangkan untuk materi Pancasila dengan fokus pada pembentukan sikap menghormati di kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari beberapa identifikasi masalah yang ada, peneliti memberikan batasan-batasan masalah, yaitu :

Berbagai masalah yang telah diidentifikasi sangatlah luas dan kompleks. Agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuannya, maka penulis membatasi masalah penelitian pada : “Pengembangan Media *Storybook* Digital Materi Sikap Menghormati Pada Pembelajaran Pancasila Kelas VI SD Muhammadiyah 18 Medan ”

### **1.4 Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media *Storybook* Digital Pada Mata Pelajaran Pancasila Untuk Menumbuhkan Sikap Menghormati Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan

2. Bagaimana Kevalidan Media *Storybook* Digital Pada Mata Pelajaran Pancasila Untuk Menumbuhkan Sikap Menghormati Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan
3. Bagaimana Kepraktisan penggunaan Media *Storybook* Digital Pada Mata Pelajaran Pancasila Untuk Menumbuhkan Sikap Menghormati Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui Proses Pengembangan Media *Storybook* Digital Pada Mata Pelajaran Pancasila Untuk Menumbuhkan Sikap Menghormati Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan
2. Untuk Mengetahui Kevalidan Media *Storybook* Digital Pada Mata Pelajaran Pancasila Untuk Menumbuhkan Sikap Menghormati Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan
3. Untuk mengetahui Kepraktisan penggunaan Media *Storybook* Digital Pada Mata Pelajaran Pancasila Untuk Menumbuhkan Sikap Menghormati Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori dan kajian ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penggunaan media digital berbentuk *storybook* sebagai

inovasi pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai karakter, terutama sikap menghormati pada siswa sekolah dasar.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Peserta Didik**

Media ini dapat meningkatkan minat belajar dan membantu siswa memahami serta menerapkan sikap menghormati dalam kehidupan sehari-hari melalui cerita dan ilustrasi yang menarik.

### **b. Bagi Guru**

Media *storybook* digital ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi, sehingga membantu guru dalam menyampaikan nilai-nilai Pancasila dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa.

### **c. Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran berbasis digital yang mendukung pendidikan karakter dan sejalan dengan kemajuan teknologi

### **d. Bagi Peneliti**

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan dasar pengembangan lebih lanjut dalam menciptakan media pembelajaran digital yang lebih inovatif dan efektif untuk mata pelajaran lain.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Produk pada penelitian ini ialah mengenai media pembelajaran *Storybook Digital* di desain menggunakan aplikasi book creator dan canva yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, maupun smartphone dengan pemindaian *barcode*. Terdapat fitur interaktif sederhana seperti tombol “lanjut halaman” dan “putar suara”. Karakter ilustrasi dibuat ramah, ekspresif, dan menyerupai anak-anak Indonesia, agar mudah dikenali dan meningkatkan kedekatan emosional siswa. Cerita disusun dengan alur sederhana dan logis, menampilkan situasi yang mencerminkan penerapan nilai-nilai Pancasila serta memuat pesan moral dan nilai karakter, terutama sikap menghormati. Sehingga media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan perhatian dan keantusiasan siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru didalam kelas.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Hakikat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Media merupakan alat untuk berkomunikasi dan menyebarkan informasi kepada masyarakat. Dan kini media memegang peranan sangat penting karena masyarakat dapat mengakses informasi lebih luas dan cepat (Saleh & Syahrudin, 2023).

Media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media ini mencakup segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik, sehingga mampu membangkitkan pemikiran, perasaan, perhatian, serta minat mereka dalam proses belajar (Talizaro, 2023). Media pembelajaran juga memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami. Media dapat berupa media cetak seperti buku dan modul, media visual seperti gambar, diagram, dan video, maupun media digital dan teknologi informasi seperti aplikasi pembelajaran, simulasi interaktif, dan *platform e-learning* (A. B. M. D. Nasution et al., 2025).

Adapun kesimpulan dari pendapat ahli di atas yaitu media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai alat komunikasi yang menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Media yang dirancang secara sistematis dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal dengan membangkitkan perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan peserta didik. Seiring perkembangan zaman, media juga menjadi jembatan penting bagi masyarakat untuk mengakses informasi secara lebih luas dan cepat, sehingga keberadaannya tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan.

#### **2.1.1.2 Pengertian Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran merupakan bagian menyatu dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran menentukan terhadap kegiatan pembelajaran dan merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Ani Daniyati et al., 2023).

Media pembelajaran berasal dari kata media dan pembelajaran. Media pembelajaran dicirikan sebagai saluran pesan atau data pembelajaran untuk mengondisikan individu (peserta didik) untuk belajar atau apa saja yang dapat menyampaikan pesan, dapat menjiwai pertimbangan, kemauan untuk memberdayakan pembelajaran pada peserta didik (Husna & Supriyadi, 2023). Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar.

Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Syamsiani, 2022).

Dari beberapa pengertian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa secara keseluruhan, media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa yang berfungsi untuk menciptakan kondisi belajar yang lebih efektif dan optimal. Media tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai komponen integral dalam sistem pembelajaran yang mampu merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi siswa. Dengan memanfaatkan berbagai saluran penyampai pesan, media pembelajaran membantu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memudahkan siswa memperoleh informasi baru, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

### **2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Secara umum, media pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai sumber belajar, sedangkan fungsi-fungsi lainnya muncul berdasarkan pertimbangan terhadap karakteristik media, bahasa penyampai pesan, serta dampak yang dihasilkan. Karakteristik media mencakup kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan memindahkan suatu peristiwa atau objek. Sementara itu, dampak yang dimaksud terlihat dari perubahan perilaku dan sikap siswa setelah berinteraksi dengan pesan yang disampaikan, baik secara individu maupun kelompok (Sitepu, 2022). Media memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan sekaligus membangkitkan perasaan serta motivasi siswa,

sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri mereka. Namun, penggunaan media perlu dirancang secara kreatif oleh guru agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang menyenangkan (Fadilah et al., 2023).

Selanjutnya menurut (Lubis & Azizan, 2020) media pembelajaran juga sebagai serangkaian proses aktivitas belajar, yang mana peserta didik dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dimengerti dengan mudah. Terdapat fungsi media pembelajaran, yakni:

1. Dapat melampaui batasan ruang belajar.
2. Merangsang rasa ingin tahu peserta didik.
3. Membangkitkan materi pembelajaran sebagai contoh yang konkret .
4. Memberi pengalaman kepada peserta didik.
5. Membangkitkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan pesan yang mampu membangkitkan perasaan, motivasi, dan minat siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, media yang dirancang secara kreatif memungkinkan proses pembelajaran melampaui batas ruang kelas, merangsang rasa ingin tahu, menghadirkan materi secara konkret, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, dan membuat siswa lebih aktif serta mudah memahami materi. Dengan demikian, media pembelajaran berperan

besar dalam meningkatkan kualitas interaksi belajar mengajar dan pencapaian tujuan pembelajaran.

#### **2.1.1.4 Tujuan Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mewujudkan proses belajar mengajar efektif, mengkonkritkan konsep yang abstrak dalam materi ajar, mengurangi pemahaman peserta didik yang bersifat verbalisme dan meningkatkan motivasi siswa pada situasi belajar dan mengajar (Arief, 2021).

Media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan materi agar informasi yang diberikan lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan adanya media, proses belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif, meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa, serta membuat kegiatan pembelajaran lebih efisien dan sejalan dengan tujuan pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Isnaeni & Hildayah, 2020).

Media pembelajaran berperan penting dalam menunjang proses belajar mengajar. Tujuan penggunaannya yaitu sebagai salah satu sumber belajar membantu pendidik dalam menyampaikan materi sehingga pengetahuan peserta didik dapat berkembang. Media yang diterapkan guru dapat menjadi sarana informasi bagi peserta didik, dengan tujuan utama untuk meningkatkan minat serta prestasi belajar mereka melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami (Wijaya et al., 2021).

Berdasarkan beberapa pandangan tersebut, dapat disajikan kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media bertujuan

mengonkretkan materi yang bersifat abstrak, mengurangi verbalisme, serta membantu memperjelas informasi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik. Selain itu, media turut meningkatkan motivasi, minat, dan prestasi belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan komunikatif. Penggunaan media juga memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik, membuat pembelajaran lebih efisien, dan mendukung tujuan pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan sarana strategis dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

#### **2.1.1.5 Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memegang peran penting sebagai alat dalam proses perolehan ilmu pengetahuan. Selain memberikan pengalaman baru bagi siswa dengan berbagai macam media, penggunaan media bisa membantu meningkatkan pengetahuan siswa pada materi pelajaran (B. P. Harahap & Dahnia, 2024). Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi siswa yang aktif. Sehingga membantu guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan (A. Harahap et al., 2022).

Menurut Sutrisno et al., (2023) penggunaan media dalam proses belajar memberikan berbagai manfaat, seperti membantu memfokuskan perhatian siswa, memudahkan mereka memahami materi yang disampaikan oleh guru, membuat materi menjadi lebih konkret, serta mengurangi pola pembelajaran yang sepenuhnya terpusat pada pendidik. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran juga memiliki beberapa tujuan, di antaranya adalah:

1. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif karena tanpa menggunakan media pembelajaran atau alat penunjang pembelajaran maka peserta akan sulit menerima materi pembelajaran.
2. Sebagai sumber belajar para peserta didik yang disiapkan oleh para pendidik sehingga peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dari televisi, surat kabar, modul, gadget, radio, computer dan lainnya.
3. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami prinsip, konsep, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat sesuai dengan bahan ajar yang disampaikan.
4. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda kepada peserta didik karena materi pembelajaran yang disajikan bervariasi sehingga dapat lebih merangsang minat serta motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
5. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti menyimpulkan bahwa, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Penggunaannya membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, memfokuskan perhatian, dan menciptakan pengalaman belajar yang variatif. Selain itu, media mendukung tercapainya kompetensi dasar, mempermudah pemahaman konsep dan keterampilan, serta menumbuhkan minat

bangsa. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan sarana strategis dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. yang variatif. Selain itu, media mendukung tercapainya kompetensi dasar, mempermudah pemahaman konsep dan keterampilan, serta menumbuhkan minat dan kemampuan teknologi siswa.

## **2.1.2 Media Pembelajaran *Storybook* Digital**

### **2.1.2.1 Pengertian Media *Storybook* Digital**

*Storybook* digital merupakan media yang menggabungkan teks dan gambar yang saling mendukung satu sama lain untuk menyampaikan cerita dalam bentuk digital. Media ini bukan hanya menarik, tapi juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri saat membaca dan memahami isi cerita. Dalam proses belajar, media seperti ini mempunyai peran penting, terutama dalam menumbuhkan minat dan meningkatkan keaktifan siswa (Pasaka et al., 2022).

Buku cerita digital merupakan salah satu variasi yang memanfaatkan ilmu teknologi dan pengetahuan. Media pembelajaran berupa buku cerita belum digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan adanya media berupa buku cerita, pengajar merasa terbantu sebab buku cerita yang disajikan menarik (Hidayati & Asteria, 2024).

Media buku cerita bergambar berbasis digital merupakan media yang dibutuhkan dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Media buku cerita bergambar yang disajikan dengan cerita sederhana, gambar

ilustrasi yang sesuai, dan menyajikan audio serta video menjadi media yang menarik minat belajar siswa (Novia & Syafitri, 2024).

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Storybook* digital merupakan media pembelajaran yang efektif karena menggabungkan teks, gambar, audio, dan video secara saling mendukung, sehingga mampu meningkatkan minat, kemandirian, dan keaktifan siswa dalam membaca dan memahami cerita. Media ini tidak hanya menarik, tetapi juga membantu pengajar dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif, serta berperan penting dalam meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman siswa.

#### **2.1.2.2 Tujuan Media *Storybook* Digital**

Tujuan penggunaan media pembelajaran digital interaktif, seperti gambar, video animasi, aplikasi pembelajaran, dan *storybook* digital dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Maharani et al., 2025).

Media pembelajaran digital bertujuan untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran interaktif yang melibatkan peran serta guru serta siswanya. Penguasaan dan pemilihan media digital yang tepat dalam suatu proses pembelajaran di kelas akan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dan menghilangkan rasa bosan pada siswa pada saat belajar di kelas (Kuntari, 2023).

Tujuan peneliti melakukan pengembangan media *storybook* digital yaitu untuk menyajikan cerita secara interaktif dengan dukungan visual dan audio agar

mampu membentuk karakter positif pada peserta didik, seperti sikap menghormati sesuai dengan kompetensi dalam pembelajaran Pancasila. Selain itu, media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga penanaman nilai-nilai Pancasila dapat berjalan lebih optimal dan relevan dengan perkembangan teknologi pada era digital.

### **2.1.2.3 Manfaat Media *Storybook* Digital**

Pemanfaatan buku cerita bergambar digital interaktif memiliki keunggulan tersendiri, seperti kemudahan penggunaan dan fleksibilitas penggunaannya dalam berbagai konteks pengajaran. Buku cerita digital interaktif juga dapat merangsang imajinasi anak dan membantu mereka dalam mengembangkan imajinasi secara lebih dalam (U. F. Nasution & Tambunan, 2024).


Media digital membantu guru menyajikan materi dengan lebih mudah serta memberikan akses informasi yang lebih luas dan terpercaya. Selain itu, penggunaan media digital mampu meningkatkan interaksi, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa melalui penyajian konten yang lebih menarik. Fleksibilitasnya juga memungkinkan peserta didik belajar kapan pun dan di mana pun, sehingga lebih efisien dalam hal waktu dan biaya. Dengan demikian, media digital menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran secara keseluruhan (Azzahra & Prasetyo, 2024).

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, buku cerita digital interaktif merupakan media pembelajaran yang efektif karena mampu

menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan mudah digunakan. Melalui kombinasi elemen visual, audio, animasi, dan interaksi langsung, media ini tidak hanya merangsang imajinasi anak tetapi juga meningkatkan minat baca, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, fleksibilitas media digital memungkinkan pembelajaran berlangsung kapan saja dan di mana saja, sekaligus membantu guru menyampaikan materi secara lebih praktis dan informatif. Dengan demikian, buku cerita digital interaktif berperan penting dalam memperkuat kualitas pembelajaran dan mendukung pemahaman peserta didik secara lebih mendalam.

#### 2.1.2.4 Langkah Langkah Pembuatan

| No | Spesifikasi        | Keterangan  |
|----|--------------------|---|
| 1  | Spesifikasi Produk | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Media pembelajaran <i>Storybook digital</i></b> merupakan media pembelajaran berbasis digital yang menggabungkan teks, gambar, dan audio.</li> <li>2. Dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, maupun smartphone dengan pemindaian barcode</li> </ol>   |
| 2  | Spesifikasi Teknis | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun alur cerita sesuai karakteristik peserta didik.</li> <li>2. Canva → untuk mendesain tampilan dan ilustrasi.</li> <li>3. CapCut → untuk penambahan audio narasi, musik latar.</li> <li>4. Book Creator → untuk penambahan navigasi seperti tombol “lanjut halaman” dan “putar suara” serta publikasi <i>storybook digital</i>.</li> </ol> |

|   |                         |  |
|---|-------------------------|--|
| 3 | Spesifikasi Isi         | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cerita disusun dengan alur sederhana dan logis, menampilkan situasi yang mencerminkan penerapan nilai-nilai Pancasila.</li> <li>2. Terdapat pesan moral dan nilai karakter, terutama sikap menghormati.</li> </ol>   |
| 4 | Spesifikasi Tampilan    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan warna cerah dan menarik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa SD.</li> <li>2. Karakter ilustrasi dibuat ramah, ekspresif, dan menyerupai anak-anak Indonesia, agar mudah dikenali dan meningkatkan kedekatan emosional siswa</li> </ol>    |
| 5 | Spesifikasi Fitur Media | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengandung unsur multimodal berupa:       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Visual: ilustrasi dan animasi ringan.</li> <li>b. Teks: narasi dan dialog yang mudah dibaca.</li> <li>c. Audio: narasi suara dan efek pendukung suasana cerita.</li> </ol> </li> <li>2. Terdapat fitur interaktif sederhana seperti tombol “lanjut halaman” dan “putar suara”.</li> <li>3. Dilengkapi <i>barcode</i> atau tautan digital untuk memudahkan akses melalui berbagai perangkat.</li> </ol> |

### 2.1.2.5 Kelebihan dan Kelemahan Media *Storybook* Digital

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (materi pelajaran) penggunaan dan pemilihan media belajar itu sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar karena media juga dapat menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan belajar mengajar (Susanti et al., 2020). Oleh karena itu, penting untuk memahami secara mendalam bagaimana media *storybook* digital memberikan manfaat dalam proses pembelajaran, sekaligus mengenali berbagai hambatan yang mungkin muncul dalam penggunaannya. Berikut ini akan dipaparkan kelebihan serta kekurangan *storybook* digital sebagai bahan pertimbangan dalam penerapannya di lingkungan pendidikan.

#### a. Kelebihan Media *Storybook* Digital

1. **Menarik dan Interaktif.** *Storybook* digital dilengkapi gambar, suara, musik, dan fitur interaktif yang membuat anak lebih tertarik dan fokus saat membaca atau mendengarkan cerita.
2. **Meningkatkan Motivasi Belajar.** Warna yang cerah, animasi, serta efek suara mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih bersemangat mengikuti kegiatan literasi.
3. **Memudahkan Pemahaman Cerita.** Adanya ilustrasi yang jelas, narasi suara, dan highlight teks membantu anak memahami alur cerita, tokoh, serta pesan yang disampaikan dengan lebih baik.

4. **Melatih Literasi Awal.** Anak dapat belajar mengenal huruf, kata, dan kosakata baru melalui fitur baca-otomatis atau membaca mandiri dengan panduan visual.
5. **Dapat Diakses Kapan Saja dan Di Mana Saja.** *Storybook* digital mudah diakses melalui perangkat seperti tablet, komputer, atau ponsel, sehingga pembelajaran dapat dilakukan di sekolah maupun rumah.
6. **Mendukung Pembelajaran Mandiri.** Anak dapat mengulang membaca, mendengarkan cerita, atau memainkan fitur interaktif sesuai kebutuhan dan kecepatan belajarnya.
7. **Meningkatkan Keterampilan Digital Anak.** Melalui penggunaan *storybook* digital, anak belajar mengenal perangkat teknologi secara aman dan terarah sejak dini.
8. **Efisien bagi Guru.** Guru dapat menyiapkan pembelajaran dengan lebih cepat karena *storybook* digital mudah disajikan, disesuaikan, dan digunakan berulang kali.

**b. Kelemahan Media *Storybook* Digital**

1. **Ketergantungan pada perangkat dan teknologi.** *Storybook* digital membutuhkan perangkat seperti tablet, laptop, atau smartphone serta akses listrik dan kadang internet. Jika fasilitas terbatas, penggunaannya menjadi terhambat.
2. **Masalah gangguan dan distraksi.** Fitur interaktif yang terlalu banyak (suara, tombol klik) dapat membuat anak lebih fokus pada bermain daripada memahami isi cerita.

3. **Potensi kelelahan mata (*eye strain*).** Penggunaan layar dalam waktu lama dapat menyebabkan kelelahan mata, terutama pada anak-anak.
4. **Kurangnya sentuhan emosional dan pengalaman fisik.** Berbeda dengan buku cetak, buku digital tidak memberikan pengalaman menyentuh, membalik halaman, atau tekstur buku yang dapat menumbuhkan kedekatan emosional dan kebiasaan membaca tradisional.
5. **Keterbatasan konsentrasi dan fokus anak.** Anak-anak cenderung cepat berpindah perhatian ketika membaca di perangkat digital karena adanya notifikasi atau aplikasi lain.
6. **Memerlukan literasi digital.** Guru, orang tua, dan siswa perlu memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat. Jika tidak, proses belajar bisa terhambat.
7. **Masalah teknis.** Aplikasi bisa error, perangkat bisa lag, atau file tidak kompatibel, sehingga mengganggu proses pembelajaran

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *storybook* digital merupakan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses, sehingga dapat meningkatkan motivasi, pemahaman cerita, serta kemampuan literasi awal anak. Media ini mendukung pembelajaran mandiri dan membantu anak mengenal teknologi dengan cara yang positif. Namun, penggunaan *storybook* digital juga memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan pada perangkat, potensi distraksi, kelelahan mata, serta kurangnya pengalaman fisik yang biasanya diperoleh dari buku cetak. Selain itu, literasi digital yang terbatas dan kemungkinan munculnya masalah

teknis dapat menjadi hambatan dalam penggunaannya. Oleh karena itu, pemanfaatannya perlu dilakukan secara seimbang dan disesuaikan dengan kebutuhan serta kondisi peserta didik.

### **2.1.3 Pembelajaran Pancasila**

Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuh kembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Pendidikan Pancasila berisi elemen Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila mempunyai kedudukan strategis dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan Pancasila kepada setiap warga negara, dengan menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai bintang penuntun untuk mencapai Indonesia emas (Dewi, 2022).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka adalah mata pelajaran PPKn pada Kurikulum 2013. PPKn sering kali kurang mendapat perhatian serius dari guru. Beberapa alasan dikemukakan karena hampir seluruh siswa mampu mencapai KKM, meskipun dalam pembelajaran peserta didik sering merasa bosan, tidak acuh, kurang sungguh-sungguh. Secara materi tidak masalah, namun dalam pandangan peserta didik menjadi tidak menarik, tidak membawa kesan mendalam, tidak menyenangkan seolah bukan materi yang perlu dipelajari secara serius (Martati et al., 2023).

Dalam kehidupan berbangsa nilai-nilai Pancasila harus dilihat dalam peraturan, perundang-undangan Indonesia saat ini. Karena Pancasila mampu menjadi pedoman bagi seluruh masyarakat dalam regulasi untuk

bertindak sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang menyesuaikan dengan Pancasila. Nilai-nilai Pancasila disekolah dasar bisa kita terapkan melalui pengajaran pelajaran pkn di sekolah dasar. Pendidikan kewarganegaraan dalam sebuah Pendidikan bertujuan agar menjadi masyarakat yang baik "good citizen". Dengan siswa mempelajari pelajaran PKn di SD, siswa dapat mengetahui hak dan kewajibannya. Tujuan dari adanya Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar yaitu untuk mengetahui, memahami, serta menerapkan semua nilai nilai Pancasila. Nilai-nilai pancasila ini harus diberikan sejak kecil pada anak terutama siswa tingkat sekolah dasar. Hal ini bertujuan agar anak dapat menjadikan nilai-nilai dalam Pancasila sebagai pedoman untuk menjalani suatu kehidupan (Syaumi & Dewi, 2022).

Berdasarkan penndapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk karakter warga negara yang cerdas dan berakhlak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Melalui muatan elemen Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI, mata pelajaran ini menjadi landasan dalam menanamkan nilai kebangsaan sejak dini. Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila merupakan pengembangan dari PPKn pada Kurikulum 2013, namun pelaksanaannya masih menghadapi tantangan karena sering dianggap kurang menarik oleh peserta didik.

Nilai-nilai Pancasila harus diwujudkan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara serta tercermin dalam peraturan perundang-undangan. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sangat penting untuk menanamkan pemahaman tentang hak dan kewajiban, serta membentuk peserta

didik menjadi *good citizen*. Penanaman nilai-nilai Pancasila sejak usia dini diharapkan mampu menjadikan Pancasila sebagai pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai bintang penuntun menuju Indonesia Emas.

#### 2.1.4 Pengertian Sikap Menghormati

Sikap saling menghormati atau menghargai adalah suatu sikap di mana seseorang memiliki rasa hormat dan mampu menerima setiap perbedaan yang ada tanpa melihat siapa dan apa yang dimiliki oleh orang lain. Apabila setiap peserta didik memiliki sikap menghargai pendapat orang lain maka akan terjalin kerukunan dan kenyamanan dalam setiap proses pembelajaran (Diana & Aulina, 2024).

Sikap hormat adalah sikap mampu untuk memperlakukan orang lain, dengan indikator yaitu bersikap hormat tanpa membedakan-bedakan, berbicara dengan nada sopan, menghargai diri sendiri dan orang lain, tidak memperbincangkan kejelekan orang lain, menghargai benda miliknya dan milik orang lain, bersikap manis saat mendengarkan orang lain berbicara, sopan, menerima ide orang lain dengan terbuka, serta tidak suka menyumpah (Whardhaya & Nugrahanta, 2020).

**Tabel 2.1 Indikator Sikap Menghormati**

| NO | Indikator                       | Keterangan  |
|----|---------------------------------|---|
| 1  | Hormat tanpa membedakan-bedakan | Kemampuan siswa untuk memperlakukan semua orang secara adil dan setara tanpa memandang perbedaan suku, agama, ras, kemampuan, atau latar belakang lainnya |
| 2  | Berbicara dengan nada sopan     | Sikap ini terlihat dari cara siswa menyampaikan pendapat atau menanggapi orang lain dengan suara yang lembut,   |

|   |   |   |
|---|---|---|
|   |   | tidak meninggikan suara, serta menggunakan pilihan kata yang santun.  |
| 3 | Menghargai diri sendiri dan orang lain                | Kemampuan siswa untuk menjaga martabat diri serta menunjukkan penghargaan terhadap keberadaan, perasaan, dan hak orang lain.  |
| 4 | Tidak memperbincangkan kejelekan orang lain           | Kemampuan siswa menghindari gosip, fitnah, atau membicarakan kekurangan orang lain. Dengan tidak menyebarkan hal negatif, siswa menunjukkan penghormatan terhadap nama baik dan privasi orang lain. |
| 5 | Menghargai benda miliknya dan milik orang lain        | Perilaku siswa yang menjaga, merawat, dan menggunakan barang dengan hati-hati serta tidak merusak atau mengambil barang orang lain tanpa izin.  |
| 6 | Bersikap manis saat mendengarkan orang lain berbicara | Perhatian siswa saat orang lain sedang berbicara, seperti menatap pembicara, tidak memotong pembicaraan, dan menunjukkan antusiasme.  |
| 7 | Sopan   | Kesopanan mencakup perilaku yang sesuai dengan norma sosial dan etika, seperti mengucapkan salam, meminta izin, dan bersikap ramah.   |
| 8 | Menerima ide orang lain dengan terbuka                | Kemampuan siswa untuk mendengarkan, mempertimbangkan, dan tidak menolak pendapat orang lain secara langsung. S  |
| 9 | Tidak suka menyumpah                                  | Tidak menggunakan kata-kata kasar, menghina, atau menyumpahi orang lain. Perilaku ini mencerminkan kemampuan siswa menjaga komunikasi yang bersih dan menghargai perasaan orang lain.               |

## 2.2 Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Murtiyana et al., 2024) yang berjudul **Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Cfe Untuk Meningkatkan Dimensi Bernalar Kritis Dan Pemahaman Membaca Siswa**

**Kelas V Sekolah Dasar**, menyimpulkan bahwa pengembangan buku cerita digital berbasis Canva menggunakan model ADDIE terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Menghasilkan media valid dengan validasi materi rata-rata 4,80 dan desain 4,75. Uji coba menunjukkan respon siswa “sangat baik”. Buku cerita digital ini menjadi alternative inovatif untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan dan efektif interaktif, dan mendukung pembelajaran mandiri siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Asti Islamiati et al., 2024) dengan judul **Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar**, menunjukkan bahwa media yang digunakan sangat valid dengan persentase yang diperoleh yakni 93% ahli media, 75% dengan kriteria layak dari ahli bahasa, persentase 93% dari ahli materi, serta persentase 82% ahli bahasa. Hal ini menunjukkan buku cerita bergambar berbasis digital yang dikembangkan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

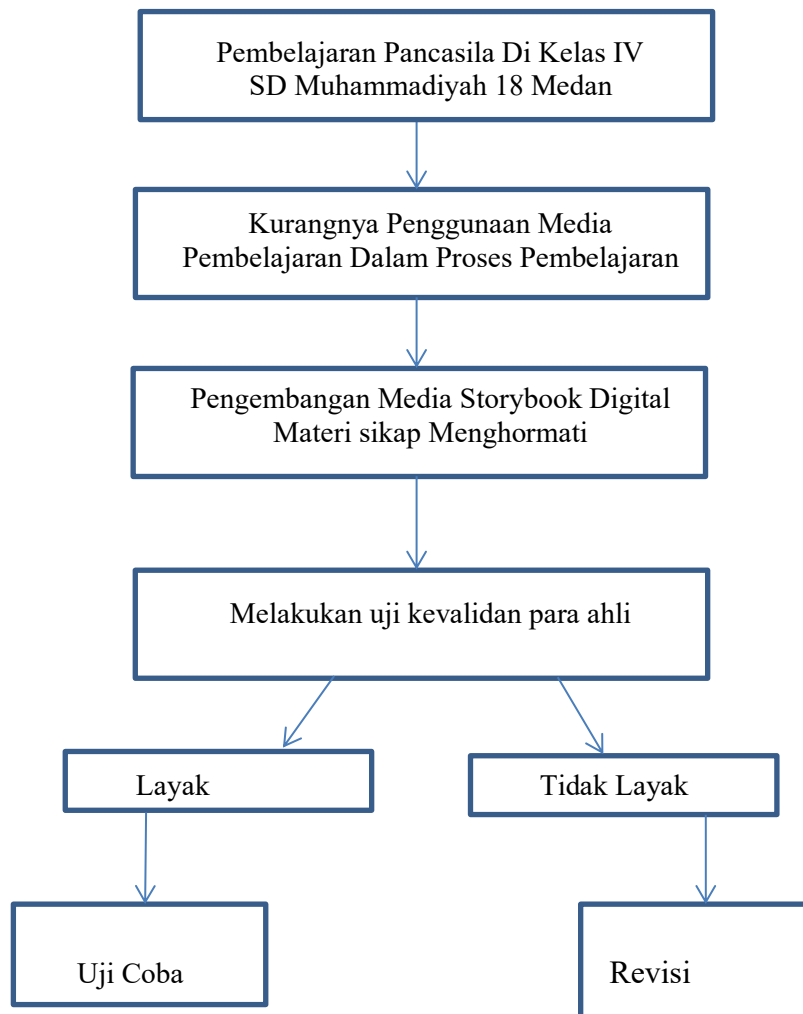
### **2.3 Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual atau disebut juga kerangka konsep adalah kerangka berpikir yang memiliki fungsi untuk menjelaskan alur pemikiran yang terhubung antara konsep yang satu dengan konsep yang lain, dengan tujuan untuk memberikan suatu ilustrasi atau gambaran berupa asumsi yang terkait dengan variabel-variabel yang akan diteliti nantinya (Ahmad, et al., 2023).

Pada penelitian ini masalah yang terdapat dalam SD Muhammadiyah 18 Medan kelas IV adalah pada pelaksanaan pembelajaran, keaktifan peserta didik di kelas sangat kurang dan terdapat peserta didik yang kurang aktif pada

pembelajaran Pancasila. Seperti sebagian peserta didik kurang fokus ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, seperti mengantuk, berbicara, dan juga asik dengan hal lain yang dapat mengganggu kegiatan belajar. Situasi tersebut terjadi karena pendekatan pengajaran masih terfokus pada penjelasan, seperti pendidik dominannya menggunakan metode ceramah oleh guru dan kurang dalam menggunakan media bervariasi yang menyebabkan keterlibatan peserta didik tidak begitu aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Dengan demikian peneliti ingin mengatasi permasalahan diatas dengan mendesain atau merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti memberikan solusi yaitu melakukan pengembangan media pembelajaran *Storybook Digital* pada materi sikap menghormati. Hal tersebut bertujuan untuk menumbuhkan sikap menghormati dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.



**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah susunan dua kata yaitu hupo dan thesis, hupo mempunyai arti “sementara atau lemah kebenarannya” sedangkan kata thesis sendiri memiliki arti pernyataan/teori, dengan demikian maka pengertian hipotesis ini adalah pernyataan sementara yang nantinya perlu dilakukan uji kebenarannya (Syamsul et al., 2023). Hipotesis mempunyai makna yang sangat sederhana yaitu “jawaban sementara”, dugaan atas hasil penelitian” ataupun “perkiraan pasca

pengujian” sehingga hipotesis ini menjadi sesuatu yang penting yang harus dipaparkan dalam penelitian guna menghasilkan penelitian yang baik serta bisa membangun teori apabila perumusan hipotesis tersebut dinyatakan benar (Hamdani & Sa’diyah, 2025).

Berdasarkan sajian rumusan masalah dan tujuan diatas, hipotesis penelitian ini mencakup tiga jenis hipotesis. Ketiga hipotesis tersebut antara lain:

1. Media *Storybook* Digital yang dikembangkan dapat mengetahui tingkat kevalidan untuk digunakan
2. Media *storybook* digital yang dikembangkan dapat mengetahui tingkat kepraktisan untuk digunakan

## BAB III

### PROSEDUR PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *research and Development* (R&D). Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji efektivitas suatu produk tertentu, baik berupa perangkat lunak, perangkat keras, media pembelajaran, kurikulum, maupun model instruksional. Pendekatan ini menekankan pada pengembangan berbasis data empiris yang teruji melalui serangkaian tahapan sistematis (Rahayu, 2025).

Penelitian pengembangan (R & D) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian (Slamet, 2022). Tujuan dari penggunaan metode R&D dalam dunia pendidikan untuk perbaikan, pengembangan dan evaluasi sistem pendidikan. Berdasarkan ciri ciri metode R&D itu sendiri harus memiliki ciri ciri sebagai berikut 1) naratif deskriptif (2) prosedur atau langkah logis (3) spesifik tujuan(4) keberhasilan yang terukur; dan (5) perwakilan dari suatu sistem (Yuliani & Banjarnahor, 2021).

## 3.2 Tahapan Penelitian

### 3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 18 Medan yang beralamat di JL.Pelita 2 No.3-5, Sidorame Barat I, Kecamatan Medan Perjuangan, Kota Medan, Sumatera Utara. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Februari-Maret 2026 di semester genap siswa kelas IV SD. Muhammadiyah 18 Medan.

### 3.2.2 Sumber Data Penelitian

#### 3.2.2.1 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Storybook Digital pada materi sikap menghormati di kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan. Dengan melakukan pengujian kevalidan media yaitu satu orang dosen ahli media, satu orang dosen ahli bahasa dan satu orang dosen ahli materi, serta melakukan uji kepraktisan dengan mengumpulkan masukan dari pendidik dan peserta didik.

**Tabel 3.1 Subjek Penelitian**

| <b>Tahap Penelitian</b> | <b>Subjek</b> | <b>Jumlah</b> |
|-------------------------|---------------|---------------|
| Validasi Ahlli Materi   | Dosen         | 1 Orang       |
| Validasi Ahlli Bahasa   | Dosen         | 1 Orang       |
| Validasi Ahlli Media    | Dosen         | 1 Orang       |
| Respon Guru             | Guru Kelas IV | 1 Orang       |
| Respon Peserta Didik    | Peserta Didik | 22 Orang      |

### 3.2.2.2 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Storybook Digital pada materi silkap menghormati untuk kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan, yang terdiri atas 22 peserta didik.

### 3.2.3 Instrumen Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa instrumen penilaian untuk menguji produk yang telah dikembangkan, instrumen pokok yang digunakan untuk mengumpulkan data selama proses pengembangan adalah lembar angket validasi dan lembar angket praktis.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu meliputi :

1) Angket validasi ahli materi ; 2) Angket validasi ahli media ; 3) Angket validasi ahli bahasa. Serta lembar angket kepraktisan meliputi : lembar respon guru dan siswa. Angket validasi oleh ahli materi digunakan untuk mengumpulkan data terkait kualitas materi pembelajaran, yang dievaluasi oleh ahli di bidang materi. Angket validasi oleh ahli desain digunakan untuk mendapatkan penilaian mengenai kualitas media pembelajaran dari ahli media. Kuesioner validasi bahasa digunakan untuk mendapatkan penilaian tentang kualitas bahasa yang digunakan dari ahli bahasa.

#### 1. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media digunakan untuk mengukur kevalidan desain media *Storybook* Digital, serta untuk mendapatkan saran atau masukan

dari validator terhadap tampilan desain pada media *Storybook* Digital.

Adapun kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli media yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Rincian Kisi Kisi Instrumen Kevalidan Media**

| No | Aspek                             | Indikator                              | No Butir |
|----|-----------------------------------|--|----------|
| 1  | Penyajjian                        | Media mudah dipahami                   | 1        |
|    |                                   | Kejelasan suara                        | 2        |
|    |                                   | Bahasa yang mudah dipahami             | 3        |
| 2  | Desain                            | Kesesuaian gambar                      | 4        |
|    |                                   | Animasi menarik                        | 5        |
|    |                                   | Pemilihan huruf                        | 6        |
|    |                                   | Pemilihan warna dan background menarik | 7        |
| 3  | Dapat digunakan klasikal/individu | Media tidak mudah rusak                | 8        |
|    |                                   | Media mudah untuk diperbanyak          | 9        |
|    |                                   | Media aman digunakan                   | 10       |

(Putri, 2023)

## 2. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk menilai tingkat kelayakan isi materi pada media *Storybook* Digital serta memperoleh saran dan masukan dari validator terkait penyajian materi mata pelajaran PPKN tentang sikap menghormati dalam media *Storybook* Digital. Adapun kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli materi disajikan sebagai berikut :

**Tabel 3.3 Rincian Kisi Kisi Instrumen Kevalidan Ahli Materi**

| No | Aspek               | Indikator                        | No Butir |
|----|---------------------|----------------------------------|----------|
| 1  | Isi Materi          | Kesesuaian judul dengan materi   | 1        |
|    |                     | Materi sesuai dengan KD dan KI   | 2        |
|    |                     | Materi dan gambar mudah dipahami | 3        |
| 2  | Keakuratan          | Kedalaman materi                 | 4        |
|    |                     | Keakuratan contoh                | 5        |
| 3  | Kesesuaian Materi   | Materi sesuai kebutuhan siswa    | 6        |
| 4  | Kemutahiran materi  | Materi sesuai kurikulum          | 7        |
| 5  | Materi sesuai IPTEK | Materi sesuai kemajuan           | 8        |

(Putri, 2023)

### 3. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk menilai kelayakan penggunaan bahasa pada media *Storybook* Digital serta memperoleh saran dan masukan dari validator. Adapun kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli bahasa disajikan sebagai berikut :

**Tabel 3.4 Rincian Kisi Kisi Instrumen Kevalidan Ahli Bahasa**

| No | Aspek       | Indikator                             | No Butir |
|----|-------------|---------------------------------------|----------|
| 1  | Lugas       | Kalimat disusun sesuai isi dan jelas. | 1        |
|    |             | Informasi disampaikan secara langsung | 2        |
| 2  | Komunikatif | Penyampaian bahasa menarik            | 3        |

|   |   |  |     |
|---|---|--|-----|
|   |   | Bahasa sesuai dengan usia dan tingkat berpikir siswa | 4   |
|   |   | Bahasa mudah dipahami oleh siswa.                    | 5   |
| 3 | Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia | Struktur kalimat sesuai kaidah Bahasa Indonesia      | 6   |
| 4 | Kesesuaian dengan perkembangan siswa      | Contoh sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa     | 7   |
| 5 | Penggunaan istilah, simbol, dan ikon.     | Penggunaan istilah tepat dan konsisten.              | 8,9 |

Modifikasi (Nugroho & Mawardi, 2021)

#### 4. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui penilaian kepraktisan media pembelajaran *Storybook* Digital oleh guru, serta memperoleh saran dan masukan terhadap media *Storybook* Digital yang telah dikembangkan. Instrumen ini diberikan pada saat proses uji coba produk. Adapun kisi-kisi instrumen kepraktisan untuk respon guru disajikan sebagai berikut :

**Tabel 3.5 Kisi Kisi Instrumen Kepraktisan (Angket Respon Guru)**

| No | Aspek                      | Indikator   | No Butir |
|----|----------------------------|---|----------|
| 1  | Kemudahan penggunaan media | Media mudah dioperasikan oleh guru dalam pembelajaran.        | 1        |
|    |                            | Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.           | 2        |
| 2  | Efisiensi waktu            | Media membantu guru menghemat waktu dalam penyampaian materi. | 3        |

|   |  |  |    |
|---|--|--|----|
|   |  | Media dapat digunakan sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran.      | 4  |
| 3 | kesesuaian dengan materi                     | Materi dalam media sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran. | 5  |
|   |  | Media mendukung penyampaian materi secara runtut.                    | 6  |
| 4 | Mudah diinterpretasikan                      | Informasi yang disajikan mudah dipahami oleh guru dan siswa.         | 7  |
|   |  | Tampilan media tidak menimbulkan penafsiran ganda.                   | 8  |
| 5 | Daya tarik                                   | Tampilan media menarik perhatian siswa.                              | 9  |
|   |  | Media meningkatkan motivasi belajar siswa                            | 10 |
| 6 | Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri | Media dapat digunakan tanpa pendampingan penuh dari guru.            | 11 |
|   |  | Media memungkinkan siswa belajar secara mandiri.                     | 12 |

Modifikasi (Yanto, 2019)

### 5. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui penilaian kepraktisan media pembelajaran *Storybook* Digital oleh siswa, serta memperoleh saran dan masukan terhadap media *Storybook* Digital yang telah dikembangkan. Instrumen ini

diberikan pada saat proses uji coba produk. Adapun kisi-kisi instrumen kepraktisan untuk respon siswa disajikan sebagai berikut :

**Tabel 3.6 Kisi Kisi Instrumen Kepraktisan Siswa (Angket Respon Siswa)**

| No | Aspek                                | Indikator   | No Butir |
|----|--------------------------------------|---|----------|
| 1  | Kemudahan dalam penggunaan           | Penggunaan instruksi tepat dan jelas                          | 1,2      |
|    |                                      | Media mudah dioperasikan                                      | 3,4      |
| 2  | Waktu yang diperlukan sangat singkat | Media dapat digunakan dimana saja                             | 5        |
|    |                                      | Media dapat pakai pada waktu yang lebih lama                  | 6        |
| 3  | Daya tarik produk                    | Teks dibuat dengan jelas                                      | 7,8      |
| 4  | Mudah Diinterpretasikan              | Memberikan kesan kepada peserta didik dalam belajar pancasila | 9        |
| 5  | Penyajian                            | Bahasa yang disajikan mudah dipahami                          | 10       |

(Maudy et al., 2021)

### 3.2.4 Analisis Data Penelitian

Analisis data dalam penelitian pengembangan media *storybook* digital ini dilakukan secara Mixed Method (Metode Campuran) kualitatif dan kuantitatif, sesuai dengan jenis data yang diperoleh pada setiap tahap pengembangan. Teknik analisis data kuantitatif, merupakan teknik pengolahan data dimana datanya merupakan data numerik. Teknik ini akan berfokus pada kuantitasnya dan tidak membutuhkan penjelasan dari setiap jawaban pendek yang diberikan oleh responden. Teknik analisis data kualitatif, merupakan teknik pengolahan data dimana datanya berbentuk non numerik serta terfokus pada kualitas nya. Semakin

lengkap penjelasan yang ada di data tersebut, maka akan semakin bagus datanya (A. K. Ulfah et al., 2022).

Dengan menggabungkan analisis kualitatif dan kuantitatif, peneliti dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kelayakan produk dan kepraktisan media dalam menumbuhkan sikap menghormati pada siswa kelas IV

#### 1. Analisis Hasil Lembar Angket Validasi Media, Materi dan Bahasa.

Terdapat beberapa lembar angket penilaian yang digunakan, yaitu angket analisis validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian kelayakan oleh para ahli tersebut menggunakan skala Likert. Skala pengukuran Likert yang digunakan terdiri atas lima pilihan jawaban, yaitu sangat baik, baik, , cukup baik, kurang baik, sangat kurang baik dengan rentang skor 1–5, di mana skor tertinggi adalah 5. Analisis kevalidan media bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

**Tabel 3.7 Pedoman Pemberian Skor Validasi Oleh Para Ahli dengan Skala Likert**

| Skor | Kriteria penilaian | Keterangan         |
|------|--------------------|--------------------|
| 5    | SB                 | Sangat baik        |
| 4    | B                  | Baik               |
| 3    | CB                 | Cukup baik         |
| 2    | KB                 | Kurang baik        |
| 1    | SKB                | Sangat kurang baik |

(Sugiyono, 2023)

Analisis data yang diperoleh dari angket dengan skala likert dapat dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  = presentase skor

$\Sigma x$  = jumlah jawaban yang diberrikan

$\Sigma xi$  = Jumlah Skor Maksimum

**Tabel 3.8 Kriteria Rata-Rata Skor Presentasi Kelayakan Media**

| <b>Presentase (%)</b> | <b>Kriteria</b>    |
|-----------------------|--------------------|
| 0-20                  | Sangat Tidak Layak |
| 21-40                 | Tidak Layak        |
| 41-60                 | Cukup Layak        |
| 61-80                 | Layak              |
| 81-90                 | Sangat Layak       |

(Khoir et al., 2020).

Apabila hasil persentase penilaian kurang dari 60%, maka media *Storybook* Digital yang dikembangkan dinyatakan belum valid dan perlu dilakukan revisi sebelum digunakan pada uji coba penggunaan. Sebaliknya, jika hasil persentase penilaian lebih dari 60%, maka produk media *Storybook* Digital dinyatakan layak dan valid untuk digunakan pada uji coba penggunaan.

## **2. Analisis Hasil Lembar Angket Penilaian Guru dan Siswa**

Terdapat dua jenis lembar angket yang dianalisis, yaitu angket respon penilaian dari guru dan siswa. Penilaian kelayakan berdasarkan respon guru dan siswa menggunakan skala Likert. Skala pengukuran Likert yang digunakan terdiri atas lima kategori jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, cukup setuju, kurang setuju dan sangat kurang setuju dengan rentang skor 1–5, di mana skor tertinggi adalah 5. Analisis kepraktisan media bertujuan untuk mengetahui apakah media yang

dikembangkan bersifat praktis dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

**Tabel 3.9 Pedoman Pemberian Skor Kepraktisan Oleh Guru dan Siswa dengan Skala Likert**

| Skor | Kriteria Penilaian | Keterangan           |
|------|--------------------|----------------------|
| 5    | SS                 | Sangat setuju        |
| 4    | S                  | Setuju               |
| 3    | CS                 | Cukup setuju         |
| 2    | KS                 | Kurang setuju        |
| 1    | SKS                | Sangat kurang setuju |

(Khoir et al., 2020)

**Tabel 3.10 Kriteria Rata-Rata Skor Presentasi Kepraktisan Media**

| Interval  | Kriteria             |
|-----------|----------------------|
| 81 – 100% | Sangat Praktis       |
| 61 – 81%  | Praktis              |
| 41 – 61%  | Cukup Praktis        |
| 21 -41%   | Kurang Praktis       |
| 0 – 21%   | Sangat Tidak Praktis |

(Millenia & Hendratno, 2023)

Media storybook digitak dapat dikatakan praktis apabila memperoleh nilai sesuai kriteria  $\geq 61\%$ .

### 3.3 Rancangan Produk

Rancangan produk dalam penelitian ini berupa media *Storybook* Digital yang dirancang untuk membantu siswa kelas IV memahami materi Pancasila, khususnya nilai sikap saling menghormati. Rancangan produk meliputi konsep tampilan, isi cerita, struktur halaman, unsur interaktif, serta komponen pendukung lain yang memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

### **3.3.1 Pengujian Internal**

Pengujian internal dilakukan untuk memastikan bahwa media *Storybook Digital* yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebelum diuji cobakan kepada pengguna sebenarnya. Pengujian internal ini berfokus pada proses validasi ahli, yang terdiri atas ahli materi dan ahli media. Melalui pengujian internal, peneliti dapat mengetahui kelemahan, kekurangan, maupun kesalahan pada isi maupun tampilan media sehingga produk dapat disempurnakan sebelum masuk tahap pengujian eksternal.

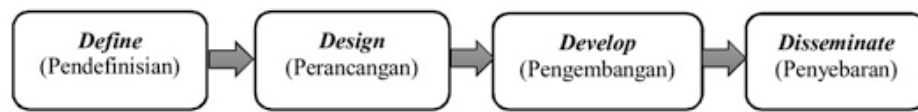
### **3.3.2 Pengujian Eksternal**

Pengujian eksternal dilakukan setelah produk melewati tahap pengujian internal dan direvisi sesuai masukan dari para ahli. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kemenarikan media *Storybook Digital* ketika digunakan oleh pengguna sesungguhnya, yaitu guru dan siswa kelas IV. Pengujian eksternal menjadi tahap penting dalam memastikan bahwa media tidak hanya layak menurut para ahli, tetapi juga layak dan mudah digunakan dalam konteks pembelajaran nyata.

## **3.4 Tahap Pengembangan**

### **3.4.1 Pembuatan Produk**

Tahapan pada penelitian ini menggunakan tahapan 4D. Model pengembangan 4D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Define, Design, Develop dan Disseminate (Sukma et al., 2024).



**Gambar 3.1 Model Pengembangan 4D**

1. Pada **tahap Define**,

Tahap ini merupakan langkah awal untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan masalah yang ada. Selain itu, pada tahap ini dirumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui pengembangan media storybook.

2. Pada **tahap Design**

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan awal media pembelajaran, termasuk *storybook*, ilustrasi, alur cerita, dan konten yang sesuai dengan materi Pancasila.

3. Pada **tahap Develop**

Tahap Develop adalah proses membuat prototipe media storybook berdasarkan rancangan sebelumnya. Prototipe ini diuji kelayakannya melalui validasi ahli materi dan media, serta uji coba terbatas kepada siswa.

4. Pada tahap **Disseminate**

Tahap terakhir adalah menyebarkan media storybook yang telah dikembangkan ke lingkungan sekolah atau kelas. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan evaluasi penggunaan media dalam

pembelajaran nyata untuk mengetahui kepraktisan dan penerimaan siswa.

Penelitian ini membatasi pelaksanaannya hanya sampai pada tahap Development karena fokus utama penelitian adalah mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran sebelum digunakan secara luas. Selain itu, keterbatasan waktu, sumber daya, dan akses ke lingkungan sekolah membuat pelaksanaan tahap Disseminate atau penyebaran dan evaluasi langsung di kelas belum dapat dilakukan dalam lingkup penelitian ini. Maka dari itu peneliti membatasi dengan menggunakan tahapan 3D yaitu define, desain dan develop.



### 3.2 Gambar Model Pengembangan Yang Dibatasi

1. Pada **tahap Define**,

Dilakukan analisis awal untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, memahami karakteristik siswa, menganalisis materi, serta merumuskan tujuan pembelajaran.

2. Pada **tahap Design**,

Peneliti menyusun skenario media storybook yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

### 3. Pada **tahap Develop**

Media digital yang telah dirancang dibuat dalam bentuk buku digital yang berisikan barcode dan divalidasi oleh ahli materi maupun ahli media untuk menilai kelayakan konten. Uji coba terbatas juga dilakukan untuk menilai respons siswa serta kepraktisan media dalam

#### **3.4.2 Pengujian Lapangan**

Penelitian lapangan (field research) adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengambil data di lapangan, misalnya: mengamati dan mencatat kendaraan roda empat di jalan raya, mengamati dan mengambil data ekosistem di pantai dan sebagainya (Slamet Riyanto, 2020). Hasil uji lapangan digunakan untuk melihat tingkat kepraktisan, kelayakan, serta respon siswa terhadap media Storybook Digital sebelum dinyatakan layak digunakan secara luas.

Proses penelitian diawali dengan observasi lapangan, menyusun media sesuai identifikasi siswa kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan, kemudian melakukan uji kelayakan media melalui angket kelayakan ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan angket kepraktisan respon guru serta angket kepraktisan siswa.

### **3.5 Jadwal Penelitian**

Waktu penelitian ini disesuaikan dengan kalender kegiatan belajar mengajar ataupun proses pembelajaran. Rincian waktu dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

**Tabel 3.11 Jadwal Penelitian**

| No | Kegiatan             | Tahun Ajaran 2025/2026 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|----|----------------------|------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|    |                      | Okt                    | Nov | Des | Jan | Feb | Mar | Apr | Mei | Jun | Jul |
| 1  | Pengajuan Judul      | ■                      |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 2  | Acc Judul            | ■                      |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 3  | Penyusunan Propoosal |                        | ■   | ■   |     |     |     |     |     |     |     |
| 4  | Bimbingan Proposal   |                        | ■   | ■   |     |     |     |     |     |     |     |
| 5  | Acc Proposal         |                        |     | ■   |     |     |     |     |     |     |     |
| 6  | Seminar Proposal     |                        |     | ■   |     |     |     |     |     |     |     |
| 7  | Revisi Proposal      |                        |     | ■   | ■   |     |     |     |     |     |     |
| 8  | Penelitian           |                        |     |     |     | ■   | ■   |     |     |     |     |
| 9  | Penyusunan Skripsi   |                        |     |     |     | ■   | ■   |     |     |     |     |
| 10 | Sidang Skripsi       |                        |     |     |     |     |     | ■   |     |     |     |

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang difokuskan untuk pengembangan produk berupa media pembelajaran *Storybook Digital* untuk materi sikap menghormati. Hasil produk media *Storybook Digital* ini telah di validasi oleh dosen yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, untuk menilai kelayakan isi, bahasa dan tampilan *Storybook Digital*. Setelah dinyatakan layak, maka dilakukan uji coba kelompok kecil dengan memperkenalkan media *Storybook Digital* kepada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan, menjelaskan isi dan cara penggunaannya. Selanjutnya peneliti membagikan lembar observasi kepada siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan *Storybook Digital* dalam pembelajaran. Sebelum mengisi, siswa diberi arahan yang jelas dan diberi waktu untuk menyelesaikannya. Hasil dari lembar observasi dikumpulkan dan dianalisis untuk menilai tingkat kepraktisan media *Storybook Digital* yang telah dikembangkan.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Storybook Digital* untuk mata pelajaran Pancasila dengan fokus pada materi sikap menghormati. *Storybook Digital* ini dirancang dengan ringkas, praktis dan mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Selain sebagai sumber informasi, media ini bertujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan siswa, sehingga nilai-nilai Pancasila tidak hanya dipahami secara kognitif,

tetapi juga diinternalisasi dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Keunggulan media *Storybook Digital* ini terletak pada desain yang menarik dan edukatif, disertai dengan warna yang bervariasi yang mampu menarik perhatian siswa sekolah dasar. Materi disusun dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif, disajikan secara terstruktur dan sistematis untuk memudahkan pemahaman. Desain audio visual yang mendukung isi materi membuat siswa lebih mudah memahami konsep cerita dan materi. Dengan kelebihan tersebut, *Storybook Digital* ini diharapkan dapat memfasilitasi dan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran Pancasila.

Pada penelitian ini, dijelaskan pengembangan media *Storybook Digital* menggunakan model pengembangan 4D, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Penyebarluasan). Namun dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti membatasi hanya sampai tahap *Development* (Pengembangan), hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, oleh sebab itu peneliti membatasi hanya sampai pada tahap uji coba kelompok kecil/terbatas. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan langsung media pembelajaran *Storybook Digital* kepada siswa agar bisa digunakan dalam pembelajaran, kemudian setiap siswa diberi lembar angket untuk di isi oleh siswa tersebut.

#### **4.1.1 Define (Pendefinisian)**

Pada tahap define terdiri dari beberapa tahapan analisis yaitu:

### **A. Analisis Kebutuhan**

Penelitian ini dimulai dari observasi ke SD Muhammadiyah 18 Medan dan melakukan pengamatan di kelas IV. Peneliti ikut terlibat langsung pada saat proses pembelajaran di kelas berlangsung dan mengamati tingkah laku siswa selama proses pembelajaran Pancasila (PPKN) berlangsung. Berdasarkan hasil observasi tersebut, ditemukan beberapa fakta diantaranya, guru masih terfokus menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran hanya berpedoman pada guru dan kurang menarik perhatian peserta didik.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa media pembelajaran masih minim khususnya pada pembelajaran PPKN. Sehingga masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperoleh informasi bahwa diperlukan adanya inovasi baru berupa media pembelajaran yang menarik dan kreatif agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi, aktif dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *Storybook Digital* pada materi sikap menghormati.

### **B. Analisis Materi**

Pada tahap analisis materi, penullis menyesuaikan karakteristik materi yang sedang diterapkan dalam proses pembelajaran PPKN, khususnya pada topik

sikap menghormati. Analisis ini mencakup pemahaman terhadap isi materi, kesesuaian dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

Selain itu, penulis juga memperhatikan bagaimana materi tersebut disampaikan selama pembelajaran berlangsung agar dapat mengidentifikasi kekurangan maupun peluang pengembangan yang lebih inovatif. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya menarik dan kreatif, tetapi juga relevan, tepat sasaran, serta mampu mendukung proses pembelajaran agar menjadi lebih aktif dan bermakna bagi peserta didik.

### **C. Analisis Peserta Didik**

Setelah penulis mempelajari secara menyeluruh karakteristik siswa kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan, ditemukan beberapa fakta saat proses pembelajaran berlangsung berdasarkan hasil observasi. Di antaranya, masih banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran, beberapa siswa juga terlihat mengerjakan tugas dari mata pelajaran lain, serta cenderung mengabaikan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa karakteristik belajar siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya media *Storybook Digital*, siswa diharapkan dapat lebih fokus, terlibat aktif, serta memiliki perhatian yang lebih baik terhadap proses pembelajaran.

#### **4.1.2 Design (Perancangan)**

Dalam tahap ini memaparkan rancangan terhadap media pembelajaran. Pada tahap ini memiliki 3 tahapan yaitu :

### 1. Penyusunan Langkah Langkah

Pada rancangan produk atau media pembelajaran, peneliti memiliki cara tersendiri dalam merancang media yang dikembangkan. Dalam penyusunan media peneliti menyusun konsep media yang akan dikembangkan, meliputi penentuan alur cerita, tokoh, latar, serta pesan moral yang berkaitan dengan sikap menghormati. Selain itu, dirancang pula tampilan audio visual, bahasa yang digunakan, serta format penyajian agar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

### 2. Pemilihan Format

Pemilihan format pada pengembangan media *storybook digital* dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar, khususnya di SD Muhammadiyah 18 Medan. Format yang dipilih bertujuan untuk menyajikan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu menumbuhkan sikap menghormati pada siswa.


Selain itu, penggunaan format digital memungkinkan siswa untuk lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, karena media dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti smartphone atau komputer. Tampilan visual yang menarik serta bahasa yang sederhana dan komunikatif juga menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan format ini


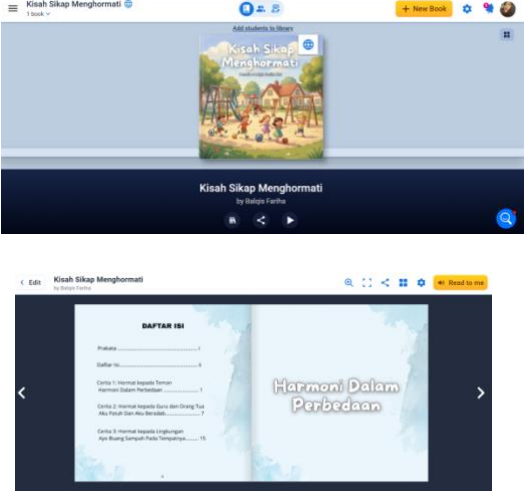
### 3. Rancangan

Rancangan pada media pembelajaran *Storybook Digital* adalah media sesuai dengan desain yang telah dirancang. Pada tahap ini dilakukan

pembuatan ilustrasi, penulisan cerita, serta penggabungan elemen visual dan teks menjadi sebuah media yang utuh.

**Tabel 4.1 Tahapan Pembuatan Storybook Digital**

| No | Tahap Kegiatan                   | Keterangan  |
|----|----------------------------------|---|
| 1  | Mengidentifikasi kebutuhan siswa | Melakukan observasi untuk mengetahui karakteristik siswa kelas IV dan permasalahan dalam pembelajaran Pancasila.  |
| 2  | Menentukan materi pembelajaran   | peneliti menyesuaikan materi dengan tingkat perkembangan kognitif dan karakteristik siswa, sehingga isi cerita yang disajikan mudah dipahami dan menarik. Materi kemudian disusun dalam bentuk alur cerita yang mengandung nilai-nilai karakter, sehingga tidak hanya bersifat informatif tetapi juga edukatif.   |
| 3  | Menyusun alur cerita             | Peneliti merancang alur cerita yang akan dimuat dalam media <i>storybook digital</i> dengan memperhatikan kesesuaian terhadap materi pembelajaran dan karakteristik siswa kelas IV. Kegiatan diawali dengan menentukan tema cerita, menentukan tokoh dalam cerita dan peneliti juga menyisipkan pesan moral dalam setiap bagian cerita yang mencerminkan nilai-nilai sikap menghormati. |
| 4  | Mendesain tampilan               | Pada tahap ini peneliti mendesain cover, alur cerita dan tokoh pada cerita menggunakan aplikasi canva.<br><br>Selanjutnya peneliti mendesain 3 tema cerita yang berbeda menggunakan canva.  |

|   |                         |  |
|---|-------------------------|--|
|   |                         |  <p>Kemudian peneliti melanjutkan pengembangan dengan menambahkan audio visual yang sudah direkam menggunakan aplikasi book creator.</p>   |
| 5 | Menilai kelayakan media | <p>Setelah melaukan validasi dengan ahli media, peneliti ditugaskan untuk <i>merevisi Storybook Digital</i>, Kemudian peneliti menyesuaikan media berdasarkan saran validator. <i>Storybook Digital</i> dirancang menjadi satu buku yang terdapat 3 tema.</p>  <p>Setelah media dikatakan layak untuk di uji coba maka Peneliti dapat menerapkan media pada siswa kelas IV</p> |

#### 4.1.3 Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap yang dilakukan untuk menguji kelayakan produk melalui proses validasi oleh para ahli. Setelah proses uji

kelayakan selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba pada kelompok kecil terhadap produk yang telah dinyatakan layak digunakan. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran *Storyook Digital* yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

#### 4.1.3.1 Uji Kelayakan/Validasi Ahli

Pada tahap ini media pembelajaran Storybook Digital akan dilakukan validasi oleh validator. Validasi yang dibutuhkan terdiri dari 3 ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Validator media pembelajaran ini ditujukan kepada dosen. Berikut validator ahli yang ditujukan:

**Tabel 4.2 Validator Ahli Materi, Media dan Bahasa**

| No | Validator     | Validasi          |
|----|---------------|-------------------|
| 1  | V.D.K., M.Pd  | Dosen Ahli Materi |
| 2  | Dr. A., M.Pd. | Dosen Ahli Media  |
| 3  | A.B,M.Pd.     | Dosen Ahli Bahasa |

##### a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan proses penilaian kelayakan terhadap penggunaan materi dalam pengembangan media pembelajaran. Pada penelitian ini, validasi materi pada media pembelajaran *Storybook Digital* dilakukan oleh dosen dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yaitu Ibu Vinna Dinda kemala, S.Pd.,M.Pd Adapun hasil penilaian dari ahli materi melalui angket disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

| Validator    | Total Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria     |
|--------------|------------|---------------|------------|--------------|
| V.D.K., M.Pd | 36         | 40            | 90%        | Sangat Valid |

Skor maksimal = 5 skala x 8 indikator = 40 skor maksimal

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = (36/40) \times 100\% = 90\% = (\text{sangat valid})$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli materi diperoleh skor yaitu “90%” dengan kriteria “Sangat Valid”, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Storybook Digital* “Layak” digunakan.

#### b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media digunakan untuk mengukur kevalidan media yang terdapat pada media *Storybook Digital*, serta untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator. Adapun penilaian pada media ini divalidasi oleh dosen dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yaitu Bapak Muhammad Arifin, S.Pd.,M.Pd. Berikut ringkasan hasil validasi media yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

| Validator     | Total Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria     |
|---------------|------------|---------------|------------|--------------|
| Dr. A., M.Pd. | 48         | 50            | 96%        | Sangat Valid |

Skor maksimal = 5 skala x 10 indikator = 50 skor maksimal

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = (48/50) \times 100\% = 96\% = (\text{sangat valid})$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli media diperoleh skor yaitu “96%” dengan kriteria “Sangat Valid”, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Storybook Digital* “Layak” digunakan.

### c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur kevalidan bahasa yang terdapat pada media *Storybook Digital*, serta untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator. Adapun penilaian bahasa pada media ini divalidasi oleh dosen dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yaitu Bapak Amin Basri, S.Pd.,M.Pd. Berikut ringkasan hasil validasi media yang disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa**

| <b>Validator</b> | <b>Total Skor</b> | <b>Skor Maksimal</b> | <b>Presentase</b> | <b>Kriteria</b> |
|------------------|-------------------|----------------------|-------------------|-----------------|
| A.B,M.Pd.        | 43                | 45                   | 95,5%             | Sangat Valid    |

Skor maksimal = 5 skala x 9 indikator = 45 skor maksimal

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = (43/45) \times 100\% = 95,5\% = (\text{sangat valid})$$

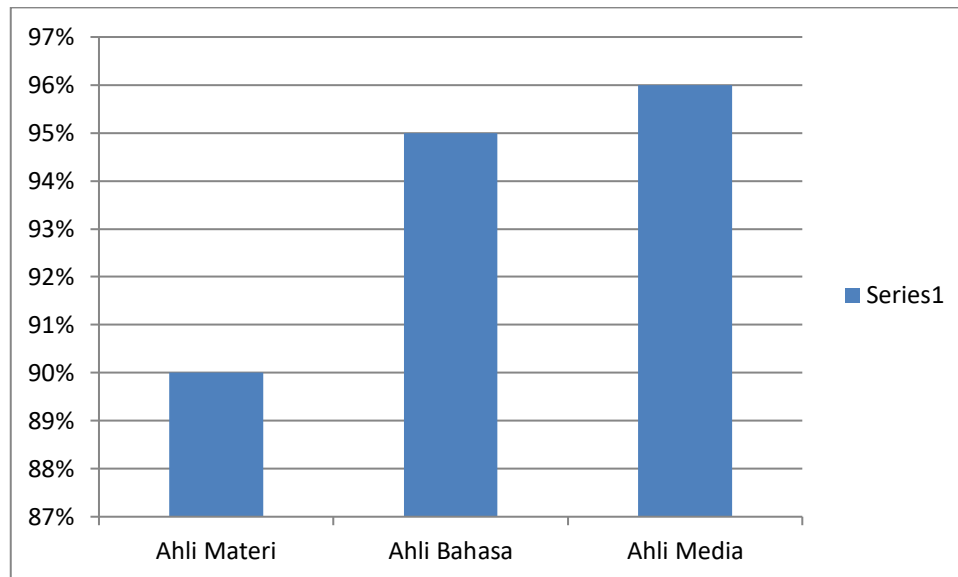
Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli bahasa diperoleh skor yaitu “96%” dengan kriteria “**Sangat Valid**”, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Storybook Digital* “**Layak**” digunakan.

**Tabel 4.5 Interpretasi Tingkat Kelayakan**

| <b>Aspek Validasi</b> | <b>Presentase yang diperoleh</b> | <b>Interpretasi</b> |
|-----------------------|----------------------------------|---------------------|
| Materi                | 90%                              | Sangat Layak        |
| Bahasa                | 95%                              | Sangat Layak        |
| Media                 | 96%                              | Sangat Layak        |

Media yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dari aspek validasi media presentase yang diperoleh 96% dengan interpretasi Sangat Valid, kemudian aspek validasi ahli materi presentase yang diperoleh 90%

dengan interpretasi Sangat Valid, dan aspek ahli bahasa memiliki presentase diperoleh sebanyak 95% dengan interpretasi Sangat Valid.



**Gambar 4.1 Hasil Rekap Validasi**

Dari gambar menunjukkan bahwa presentase kelayakan ditinjau dari aspek validasi ahli materi memperoleh rata-rata 90% dikategorikan sangat layak digunakan, validasi ahli media memperoleh rata-rata 96% dikategorikan sangat layak digunakan, dan validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata 95% dikategorikan sangat layak digunakan.

#### **4.1.3.2 Uji Kepraktisan Respon Guru dan Siswa**

Setelah tahap validasi selesai, langkah berikutnya adalah melaksanakan Langkah berikutnya yaitu melaksanakan uji kepraktisan respon guru dan uji lapangan dengan penilaian respon siswa. Uji kepraktisan ini dilaksanakan pada hari Senin, 9 Maret 2026 di kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh respon dan penilaian terhadap kualitas media

pembelajaran *Storybook Digital* pada materi sikap menghormati. Berikut ringkasan hasil penilaian respon guru pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.6 Hasil Kepraktisan Respon Guru**

| No   | Pernyataan  | x                     | Kriteria      |
|--|---|-----------------------|---------------|
| 1  | Media mudah dioperasikan oleh guru dalam pembelajaran.  | 5                     | Sangat Setuju |
| 2  | Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media  | 5                     | Sangat Setuju |
| 3  | Kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa dan atau alat bantu mengajar bagi guru          | 5                     | Sangat Setuju |
| 4  | Penggunaan media tidak memerlukan waktu persiapan yang lama.  | 4                     | Setuju        |
| 5  | Tingkat kontekstualitas dengan penerapan dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik siswa terkait | 5                     | Sangat Setuju |
| 6  | Media pembelajaran mendukung penyampaian materi secara runtut dan sistematis                                  | 4                     | Setuju        |
| 7  | Informasi yang disajikan dalam media mudah dipahami oleh guru dan peserta didik.                              | 5                     | Sangat Setuju |
| 8  | Tampilan media pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran ganda.   | 5                     | Sangat Setuju |
| 9  | Tampilan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik.  | 5                     | Sangat Setuju |
| 10   | Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.   | 5                     | Sangat Setuju |
| 11   | Media pembelajaran dapat digunakan tanpa pendampingan penuh dari guru   | 4                     | Setuju        |
| 12   | Media pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri  | 5                     | Sangat Setuju |
| <b>Jumlah h (<math>\sum x</math>)</b>              |   | <b>57</b>             |               |
| <b>Jumlah Skor Maksimum (<math>\sum xi</math>)</b> |   | <b>60</b>             |               |
| <b>Kesimpulan Penilaian</b>                        |   | <b>Sangat Praktis</b> |               |

Data analisis yang diatas merupakan hasil perrhitungan dengan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

**Presentase = (57/60) x 100% = 95%= (Sangat Praktis)**

Hasil analisis uji kepraktisan yang telah dilakukan kepada peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Respon Siswa**

| No | Siswa                           | Pernyataan |   |   |   |   |   |   |   |   |    | F  | N  |
|----|---------------------------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
|    |                                 | 1          | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |    |    |
| 1  | Adiva Nur Azkayra Rizky         | 5          | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4  | 46 | 50 |
| 2  | Al Fatih                        | 5          | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5  | 47 | 50 |
| 3  | Aliya Shakira Cahaya            | 5          | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3  | 45 | 50 |
| 4  | Aluna Dwi Khanaya               | 4          | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4  | 43 | 50 |
| 5  | Arkaan Al Faeyza                | 4          | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4  | 43 | 50 |
| 6  | Athira Yasmin                   | 5          | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5  | 45 | 50 |
| 7  | Atika Zahra Ratifah             | 4          | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4  | 44 | 50 |
| 8  | Farisha Hadara Husna Harahap    | 3          | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4  | 43 | 50 |
| 9  | Gerald Shadiq                   | 5          | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4  | 47 | 50 |
| 10 | Ghibran Tsaqib Ananda Rizqullah | 3          | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4  | 43 | 50 |
| 11 | Hafuza Alfasya Siregar          | 4          | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5  | 44 | 50 |
| 12 | Khansa Almira Putri Permana     | 4          | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4  | 43 | 50 |
| 13 | Kenzie Yafiq Hamizan Lubis      | 4          | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5  | 43 | 50 |

|                              |                                  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |             |              |
|------------------------------|----------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-------------|--------------|
| 14                           | M. Humam Al Fatih Nurhayoto      | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 46          | 50           |
| 15                           | Muhammad Rafa Hidayat            | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 43          | 50           |
| 16                           | Nadira Zulaika Amanda Dalimunthe | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 45          | 50           |
| 17                           | Nadhira Pandiani Lubis           | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 44          | 50           |
| 18                           | Paramita Hasibuan                | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 47          | 50           |
| 19                           | Qonita Afiqa El Zahran           | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 45          | 50           |
| 20                           | Refan Demir                      | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 44          | 50           |
| 21                           | Viona Aprillianza                | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 45          | 50           |
| 22                           | Said Al Fathir Rizky             | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 43          | 50           |
| <b>Jumlah</b>                |                                  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | <b>978</b>  | <b>1.100</b> |
| <b>Rata Rata Kepraktisan</b> |                                  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | <b>88,9</b> |              |

Data analisis yang diatas merupakan hasil perhitungan dengan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

**Presentase = (978/1.100) x 100% = 88,9% = ( Sangat Praktis)**

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari peserta didik pada uji coba, media *Storybook Digital* pembelajaran PKN materi sikap menghormati memperoleh persentase sebesar 88,9% dengan kriteria “sangat praktis”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan.

#### 4.2 Pembahasan

Media pembelajaran *Storybook Digital* adalah produk yang dikembangkan penulis melalui beberapa tahapan dengan mengikuti model

pengembangan 4D yang terdiri dari tahap Define, Design, Development, dan Disseminate. Namun, karena keterbatasan waktu penelitian, pelaksanaan hanya dilakukan sampai tahap Development. Selanjutnya, dilakukan uji kelayakan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran *Storybook Digital* ini diawali dengan tahap *define* (pendefinisian) dalam model 4D. Tujuan tahap ini adalah untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap *define* meliputi analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis peserta didik. Hasil analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Pada analisis materi, isi dalam media *Storybook Digital* disusun berdasarkan karakteristik materi yang tidak menyimpang dari tujuan dan capaian pembelajaran. Penulis juga mengembangkan isi media dan bahan ajar sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah, yaitu Kurikulum Merdeka. Analisis materi ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan media dalam menyampaikan materi yang akan digunakan. Selanjutnya, pada analisis peserta didik, terlihat bahwa siswa mampu memahami materi yang diberikan saat penggunaan media *Storybook Digital*. Siswa juga menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran, mendengarkan instruksi penggunaan media, serta menghargai guru ketika menjelaskan materi.

Selanjutnya pada tahap *design* (perancangan), dilakukan beberapa langkah yang dimulai dari pengumpulan referensi, yaitu mencari dan mengumpulkan gambar, soal-soal, serta template desain untuk melengkapi dan menyusun media

pembelajaran *Storybook Digital*. Selain itu, dilakukan pembuatan modul ajar yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, indikator pencapaian tujuan pembelajaran, konsep utama, serta kompetensi awal yang telah dirancang untuk setiap pertemuan. Tahap berikutnya adalah penyusunan instrumen penilaian berupa angket kelayakan produk. Angket ini digunakan untuk memperoleh data yang bersumber dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan siswa.

Tahap berikutnya dalam penelitian ini adalah tahap *develop* (pengembangan). Pada tahap ini, media pembelajaran *Storybook Digital* dikembangkan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media ini dirancang untuk menunjang proses pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, pengembangan media ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar (Carolin & Sunaryati, 2025). Digunakannya buku cerita dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap rasa ingin tahu peserta didik. Pada tahap ini, peneliti melakukan pembuatan media *Storybook Digital* secara utuh sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Selanjutnya, peneliti melaksanakan validasi penilaian oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Media tersebut diuji kelayakannya melalui pemberian penilaian oleh para validator. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai dari validator media sebesar **96%**, validator materi **90%**, dan

validator bahasa **95%** dengan kriteria “**sangat valid**”. Hal ini menunjukkan bahwa media *Storybook Digital* yang dikembangkan **layak digunakan** dalam proses pembelajaran.

Kemudian dilakukan tahap uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *Storybook Digital* yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian respon guru dan siswa. Hasil penilaian kepraktisan oleh guru menunjukkan nilai sebesar **95%**, sedangkan respon peserta didik memperoleh rata-rata **88,9%** dengan kriteria “**sangat praktis**”. Dengan demikian, media *Storybook Digital* tersebut **layak digunakan** dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Storybook Digital* yang dikembangkan layak digunakan pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan. Media *Storybook Digital* yang digunakan dalam pembelajaran PKN memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik. Seluruh peserta didik terlihat sangat menikmati penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Novia & Syafitri (2024) terkait buku cerita digital mengatakan bahwa berdasarkan uji kelayakan produk dengan memperoleh penilaian dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Menunjukkan hasil validasi ahli media dengan nilai keseluruhan 55, rata-rata 3,66, persentase 91,66% , dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai keseluruhan 15, rata-rata 3, persentase 75% dengan kategori “Cukup Layak”. Selanjutnya hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai keseluruhan 15, rata-rata 3, persentase 75% dengan kategori “Cukup Layak”.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Millenia & Hendratno (2023) Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar digital sangat layak digunakan untuk meningkatkan kualitas disiplin siswa kelas 2 SD. Hasil uji validasi ahli muatan materi menunjukkan ahli muatan materi memperoleh 100% dengan presentase seratus persen, uji validasi media memperoleh 94% dengan presentase sembilan puluh empat persen dan ahli muatan materi termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan rekomendasi untuk mengubah pertanyaan yang berbasis berpikir kritis.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan pada Bab I sampai Bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *Storybook Digital* pada materi sikap menghormati di kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan dikembangkan dengan menggunakan model 4D yang batasi hanya sampai 3D disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Tahapan tersebut meliputi *define* (pendefinisian) dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis peserta didik; *design* (perancangan) dengan mengumpulkan referensi dari berbagai sumber; serta *develop* (pengembangan) yang merupakan tahap pembuatan media *Storybook Digital* sesuai dengan rancangan yang telah disusun dan dilanjutkan dengan uji kelayakan oleh para ahli serta uji kepraktisan oleh guru dan siswa.
2. Berdasarkan hasil validasi, diketahui bahwa media *Storybook Digital* memperoleh penilaian dari ahli media sebesar **96%** dengan kategori sangat valid dan sangat layak. Penilaian dari ahli materi memperoleh persentase **90%** dengan kategori sangat valid dan sangat layak digunakan. Sementara itu, penilaian dari ahli bahasa memperoleh persentase **95%** dengan kategori sangat valid dan sangat layak digunakan.

3. Berdasarkan hasil kepraktisan pengembangan, media *Storybook Digital* menunjukkan hasil penilaian angket guru dengan persentase sebesar 95%% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, pada penilaian angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 88,8% dengan kategori sangat praktis.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran *Storybook Digital* dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas agar pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.
2. Penulis menyarankan agar *Storybook Digital* ini dapat menjadi inspirasi bagi guru maupun peneliti lain untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya memuat satu materi, tetapi juga beberapa materi agar penggunaannya lebih maksimal.
3. Pengujian produk dapat dilakukan secara lebih luas untuk menghasilkan pengembangan media yang lebih baik di masa mendatang

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, E. E., Ahmadi, F., & Setiawan, D. (2023). Pengembangan E-Story Book untuk mengenalkan Toleransi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7131–7140.
- Ahmad, E. H., Makkasau, Fitriani, Latifah, A., Eppang, M., Buraerah, S., Syatria, S., Ilmiah, W. S., Suhartini, T., & Widia, L. (2023). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rizmedia Pustaka Indonesia.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Armianti, R., Yunita, S., & Dharma, S. (2024). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(02), 782–792.
- Asti Islamiati, Nugraha, A., & Muharram, M. R. W. (2024). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 2548–6950.
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru*. 1(1), 40–55.
- Carolin, S. H. P., & Sunaryati, T. (2025). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Sikap Mandiri Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1450–1460.
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131–140.
- Diana, H., & Aulina, M. (2024). *Pendidikan Islam Ashabul Muhajirin Medan*.

2(1).

- Eka Saputri, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire Pada Pembelajaran Ppkn Siswa Kelas V Sdn Karawaci 10. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 472–484.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hamdani, & Sa'diyah, H. (2025). *Konsep Dasar Penyusunan Hipotesis dan Kajian Teori dalam Penelitian*. 2(2), 64–73.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., & Solehuddin, M. O. H. (2022). *Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah The Use And Benefits Of The Canva Application As A Learning Medium At The Tsanawiyah Madrasah Level*. 8(1), 75–80.
- Harahap, B. P., & Dahnia, I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Kwartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sdn 101782 Tanjung Rejo. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 7(2), 162–179.
- Hidayati, I., & Asteria, P. V. (2024). *Pengembangan Buku Cerita Digital Basa-Basi Dalam Konteks Pergaulan Sebagai Suplemen Pembelajaran Bipa Level Madya Berbasis Plurikultural*. 11(2), 1–16.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4(1), 981–990.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Khoir, H. M., Murtinugraha, R. E., & Musalamah, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian (Studi. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 1–7.
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinja*, 2, 90–

94.

- Lubis, M. A., & Azizan, N. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI* (1st ed.). Kencana.
- Maharani, R. A., Usman, H., & Yunus, M. (2025). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Storybook Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*. 10, 2735–2742.
- Martati, B., Mirnawati, L. B., & Firmannandya, A. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Conference Of Elementary Studies*, 127–133.
- Maudy, A., Sari, K., Suripah, H., & Yolanda, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas Ix. *Journal Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, Xii(2).
- Meliiala, E. I. S. (2023). Penerapan Media Game Edukasi Berbasis Android Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran Ppkn Materi Pancasila Di Kelas 1-B. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), 99–107.
- Millenia, F. V., & Hendratno. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Karakter Disiplin Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasaar*, 11(7), 1581–1590.
- Murtiyana, V. I., Sabri, T., & Puspitasari, M. (2024). Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Cfe Untuk Meningkatkan Dimensi Bernalar Kritis Dan Pemahaman Membaca Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(2), 459–465.
- Nasution, A. B. M. D., Hamdani, H., & Hamid, A. L. (2025). Hakikat Dasar Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah. *Journal Of Islamic Education*, 3(1), 69–79.
- Nasution, U. F., & Tambunan, H. P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Digital Interaktif Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V Sd*. 02(01), 22–27.
- Novia, Y., & Syafitri, V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran :

- Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital. *Journal Of Social Science Research*, 4(6), 9901–9915.
- Nugroho, A. S., & Mawardi. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Tanggungjawab dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 808–817.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7310–7316.
- Pasaka, J. T., Julianto, I. N. L., & Artha, I. G. A. I. B. (2022). Perancangan Storybook Digital Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbentuk Game Edukasi. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 214–226.
- Putri, M. P. K. (2023). Pengembangan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(11), 2378–2387.
- Rahayu, A. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan*. 4(3), 459–470.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Sari, W., Putra, N. P., & Wahyuningsih, A. (2024). Pengaruh Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III di SDN 1 Kalibuntu. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 3697–3704.
- Sitepu, E. N. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. 1, 242–248.
- Slamet, F. A. (2022). *Fayrus Abadi Slamet*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Slamet Riyanto, A. A. H. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. CV Budi Utama.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, N., Jaya, H., & Arfandi, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Model Microbloggingpada Matakuliah Desain Produk. 8(3), 212–219.
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2020). Jenis Jenis Media Dalam

- Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 1–17.
- Sutrisno, Wardah, Panjaitan, M. S. M., Manurung, A. K. R., Sinaga, M., Lasty, W. F., Lestari, E., Sari, W., & Abidin, Z. (2023). *Media Pembelajaran : Konsep dan Aplikasi* (T. Media (ed.)). Tahta Media Group.
- Syamsiani. (2022). *Transformasi Media Pembelajaran Sebagai*. 2(3).
- Syamsul, T. D., Guampe, F. A., Amzana, N., Alhasbi, F., Yusriani, Yulianto, A., Handayan, S., Ayu, J. D., Widakdo, G., Virgantari, I., Halim, H., & Naryati. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori Dan Penerapannya*. Tahta Media Group.
- Syaumi, I. K., & Dewi, D. A. (2022). Implementasi nilai nilai pancasila pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1957–1963.
- Talizaro. (2023). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan The Role of Instructional Media To Improving. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Ulfah, A., Fitriyah, L., Zumaisaroh, N., & Jesica, E. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di Era Merdeka Belajar. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 42–57.
- Ulfah, A. K., Razal, R., Rahman, H., Ghofur, A., Bukhory, U., Wahyuningrum, S. R., Yusup, M., Inderawati, R., & Muqoddam, F. (2022). *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra, Riset Dan Pengembangan)*. IAIN Madura Pres.
- Ulfani, T., Arni, Y., Herdiana, R. O., Mareta, R., & Andriyanti, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital Mengenai Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas Ivsd Negeri 134 Palembang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif*, 5(4), 509–529.
- Whardhaya, D. T. C., & Nugrahanta, G. A. (2020). *Serunya Tumbuhkan Sikap Hormat Melalui Permainan Tradisional* (19–20). CV Resitasi Pustaka.
- Wijaya, A., Arifin, I. F., & Badri, M. Il. (2021). *Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar*. 2, 1–10.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi Volume*, 19(1), 75–82.

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 5(3), 111–118.

# **LAMPIRAN – LAMPIRAN**

## Lampiran 1 : Modul Ajar

### MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

#### A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Penyusun                  | Balqis Fariha Nst   |
| Jenjang Sekolah           | Sekolah Dasar   |
| Fase/Kelas                | B/IV  |
| Mata Pelajaran            | Pendidikan Pancasila  |
| Elemen                    | Sikap Menghormati   |
| Capaian Pembelajaran      | Mengenali dan menyebutkan identitas diri (fisik dan non-fisik) orang di lingkungan sekitarnya; menghargai perbedaan karakteristik individu. Serta mampu menganalisis keberagaman karakteristik individu.                    |
| Kompetensi Awal           | Peserta didik telah memahami aturan sederhana di sekolah, mengenal perbedaan antar teman, serta mampu berkomunikasi dengan sopan, bekerja sama dalam kelompok, dan menyampaikan pendapat secara santun.                     |
| Alokasi Waktu             | 2 x 35 menit  |
| Profile Pelajar Pancasila | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa</li> <li>• Berpikir Kritis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Berkebhinekaan global</li> </ul> |
| Target Peserta Didik      | Regular   |
| Mode Pembelajaran         | Tatap Muka  |
| Pendekatann Pembelajaran  | Pendekatan Saintifik dan Cooperative Learning   |
| Model Pembelajaran        | Problem Based Learning (PBL)  |
| Metode Pembelajaran       | Diskusi Kelompok, Penugasan, Tanya Jawab  |
| Sarana dan Prasarana      | a. Sumber belajar : Bahan Ajar, Internet<br>b. Media Pembelajaran : <i>Storybook Digital</i>  |
| Sumber Belajar            | Media visual yang sederhana   |

#### B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

|  |
|--|
| TUJUAN PEMBELAJARAN: (TP berdasarkan CP)   |
| Peserta Didik mengenali identitas diri (fisik dan non-fisik) orang di lingkungan sekitarnya; menghargai perbedaan karakteristik individu. Serta mampu menganalisis keberagaman karakteristik individu. |
| TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN :   |

|  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah menyimak materi yang dipaparkan guru dan diskusi kelompok, peserta didik dapat menghargai dan menghormati perbedaan karakteristik individu. (C3)</li> <li>2. Setelah menyimak materi yang dipaparkan guru dan diskusi kelompok, peserta didik mampu menganalisis keberagaman karakteristik individu. (C4)</li> </ol> |
| <b>PEMAHAMAN BERMAKNA :</b>  |
| 1. Melalui kegiatan pembelajaran ini, peserta didik dapat mengenal dan menerapkan cara menghormati perbedaan karakteristik individu.   |
| <b>PERTANYAAN PEMANTIK :</b>   |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang dimaksud dengan keberagaman karakteristik individu?</li> <li>2. Bagaimana sikap dan perilaku kita apabila memiliki perbedaan karakteristik dengan teman?</li> </ol>   |
| <b>RENCANA ASESMEN :</b>   |

| Tujuan Pembelajaran   | Ranah    | Bentuk Instrumen | Instrumen    | Teknik          |
|---|----------|------------------|--------------|-----------------|
| Melalui kegiatan menyimak materi yang dipaparkan guru dan diskusi kelompok, peserta didik dapat menghargai dan menghormati perbedaan karakteristik individu | Kognitif | Tes              | Tes Tertulis | Soal essay      |
| Melalui kegiatan praktik peserta didik mampu menganalisis keberagaman karakteristik individu.   | Kognitif | Tes              | Non Tes      | Maju Prindividu |

### C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

| TAHAP       | KEGIATAN   | MUATAN INOVATIF (TPACK, Profil Pancasila, 4C) | ESTIMASI WAKTU |
|-------------|--|---|----------------|
| Pendahuluan | 1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.  | Religious, Beriman bertakwa kepada Tuhan YME  | 5 Menit        |
|             | 2. Peserta didik ditanyakan kabar dan di cek kehadirannya oleh guru.   | Disiplin                                      |                |
|             | 3. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke”.   | Berkebhinekaan Global                         |                |
|             | 4. Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik oleh guru : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siapa yang sebelum berangkat sekolah pamir dengan orang tua?</li> <li>• Bagaimana cara berpamitan dengan orang tua?</li> </ul> | Mandiri, Critical thinking                    |                |
|             | 5. Peserta didik memperhatikan guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.  | Communication                                 |                |

|               |   |                         |          |
|---------------|---|-------------------------|----------|
| Kegiatan Inti | <b>Sintaks 1 : Orientasi Peserta didik pada masalah</b>   |                         | 60 Menit |
|               | 1. Untuk menggali pengetahuan peserta didik, Guru menayangkan video pembelajaran dan meminta peserta didik untuk mengamati video tersebut   | TPACK/<br>Communication |          |
|               | 2. Guru menampilkan media pembelajaran dan menjelaskan cara penggunaan media pembelajaran yang sudah disiapkan (Storybook Digital) dan meminta peserta didik untuk memperhatikan media tersebut | Communication           |          |

|   |                                    |  |
|---|------------------------------------|--|
| 3. Peserta didik diajukan pertanyaan/masalah, misalnya: “Jika kamu melihat teman yang berbeda latar belakang bagaimana kamu menanggapi?”  | Critical thinking                  |  |
| <b>Sintaks 2 : Mengorganisasi Peserta Didik</b>   |                                    |  |
| 4. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan kesiapan belajar  | PK, Collaboration                  |  |
| 5. Peserta didik diberikan oleh guru LKPD pada setiap kelompok<br>Kelompok 1 : Menjawab soal mengenai sikap menghormati teman<br>Kelompok 2 : Menjawab soal mengenai sikap menghormati guru dan orang tua<br>Kelompok 3 : Menjawab soal mengenai sikap menghormati lingkungan | Critical thinking<br>collaboration |  |
| 6. Peserta didik diberikan arahan oleh guru tentang kerja kelompok yang akan dilakukan  |                                    |  |
| <b>Sintaks 3 : Membimbing Peserta Didik</b>   |                                    |  |
| 7. Peserta didik bersama kelompok mendiskusikan LKPD yang diberikan oleh guru   | Critical thinking                  |  |
| 8. Pada waktu yang bersamaan, guru melakukan penilaian proses untuk mengambil penilaian kinerja ketika a.,peserta didik melakukan pekerjaan secara berkelompok  |                                    |  |

|         |  |   |         |
|---------|--|---|---------|
|         | b. Peserta didik menuliskan jawaban pada lembar LKPD yang telah disediakan oleh guru.  | Critical thinking   |         |
|         | 9. Peserta didik didampingi guru dalam proses diskusinya.  | Collaboration   |         |
|         | <b>Sintaks 4 : Mengembangkan dan Menyajikan Karya</b>  |   |         |
|         | 10. Peserta didik bersama kelompoknya mempraktikkan hasil diskusi didepan kelas.<br>11. Peserta didik melakukan praktik sesuai dengan urutan kelompok, pada saat yang sama guru melakukan penilaian proses untuk mengambil penilaian sikap ketika peserta didik melakukan praktik. | Critical thinking<br>collaboration<br><br>PK, Communication |         |
|         | <b>Sintaks 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah</b>  |   |         |
|         | 12. Peserta didik melakukan evaluasi pekerjaan kelompok bersama guru.  | Collaboration   |         |
|         | 13. Peserta didik melakukan ice breaking dibimbing oleh guru.  |   |         |
| Penutup | 1. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang telah diberikan oleh guru  | TK – Critical thinking                                      | 5 Menit |
|         | 2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini   | Communication   |         |
|         | 3. Peserta didik dan guru melakukan refleksi:<br>▪ Bagaimana pembelajaran hari ini?  | Communication   |         |
|         | 4. Peserta didik mendengarkan guru dalam memberikan informasi terkait pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.   | CK  |         |
|         | 5. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup pembelajaran dengan salam.  | Beriman dan bertakwa terhadap Tuhan YME dan berakhlak mulia |         |

## D.GLOSARIUM DAN REFERENSI

### GLOSARIUM

#### Sikap Menghormati

Perilaku menghargai orang lain atau lingkungan sekitar dengan sopan baik dalam perbuatan maupun perkataan

#### Peserta didik

Peserta didik yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran

#### Penilaian

Proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik

#### Refleksi

Aktivitas pikir dan rasa dalam rangka menilai situasi diri atau situasi lingkungan untuk menumbuhkan kesadaran yang lebih dalam mengaktualisasi diri.

### DAFTAR PUSTAKA

|  |
|--|
|  |
|--|

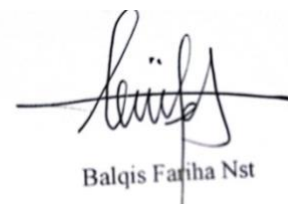
Guru Kelas IV



Najmi Izzati

Medan, Maret 2026

Penyusun,



Balqis Fariha Nst

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Sutarno, S.Pd.  
NUPT : 6157 761 6632 0013

## Lampiran 2 : Lembar Validasi Ahli Materi

### LEMBAR ANKET VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *STORYBOOK DIGITAL*

#### ( AHLI MATERI )

|                  |   |
|------------------|---|
| Judul Penelitian | : Pengembangan Media <i>Storybook Digital</i> Pada Pelajaran Pancasila Dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati Di Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan |
| Penyusun         | : Balqis Fariha Nst   |
| Ahli Materi      | : Vinna Dinda Kemala, S.Pd.,M.Pd.   |
| Sasaran Pengguna | : Siswa kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan   |

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait kevalidan media pembelajaran *Storybook Digital* yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran *Storybook Digital* saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (  $\surd$  ) pada kolom skor yang telah disediakan. Jawaban diberikan pada kolom skor yang sudah disesuaikan dengan rentang skala kepraktisan Mulai dari "Sangat Kurang Baik" sampai dengan "Sangat Baik".
2. Terimakasih atas kesediaan Bapak yang telah memberikan tanggapan atau pendapat. Semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan media pembelajaran *Storybook Digital*.

Keterangan Penilaian Skor :

- 5 = Sangat Baik (SB)
- 4 = Baik (B)
- 3 = Cukup Baik (CB)
- 2 = Kurang Baik (KB)
- 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

**B. Aspek Penilaian Ahli Materi**

| No | Aspek               | Indikator   | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|----|---------------------|---|----------------|---|---|---|---|
|    |                     |   | 5              | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1  | Isi Materi          | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran                                  | ✓              |   |   |   |   |
|    |                     | Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran              | ✓              |   |   |   |   |
|    |                     | Materi mudah dipahami   | ✓              |   |   |   |   |
| 2  | Keakuratan          | Ketepatan materi  |                | ✓ |   |   |   |
|    |                     | Materi didukung media yang tepat  |                | ✓ |   |   |   |
| 3  | Kesesuaian Materi   | Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik                          | ✓              |   |   |   |   |
| 4  | Kemutakhiran materi | Materi relevan dengan kurikulum yang berlaku                                  |                | ✓ |   |   |   |
| 5  | Materi sesuai IPTEK | Materi pada media mudah diperbarui mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi. |                | ✓ |   |   |   |

**B. Kritik dan Saran (Secara Keseluruhan)**

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |

### C. Kesimpulan

Media pembelajaran *Storybook Digital* ini dinyatakan

1. Layak diuji cobakan
2. Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diuji cobakan

(Catatan : Mohon untuk melingkari salah satu angka sesuai simpulan Bapak)

Medan, April 2025

Validator



Vinna Dinda Kemala, S.Pd., M.Pd.

### Lampiran 3: Uji Kelayakan Ahli Materi

#### Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

| Validator                         | Total Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria     |
|-----------------------------------|------------|---------------|------------|--------------|
| Vinna Dinda kemala,<br>S.Pd.,M.Pd | 36         | 40            | 90%        | Sangat Valid |

Skor maksimal = 5 skala x 8 indikator = 40 skor maksimal

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

**Presentase = (36/40) x 100% = 90% = (sangat valid)**

| Presentase (%) | Kriteria           |
|----------------|--------------------|
| 0-20           | Sangat Tidak Layak |
| 21-40          | Tidak Layak        |
| 41-60          | Cukup Layak        |
| 61-80          | Layak              |
| 81-90          | Sangat Layak       |

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli materi diperoleh skor yaitu “**90%**” dengan kriteria “**Sangat Valid**”, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Storybook Digital* “**Layak**” digunakan.

## Lampiran 4: Lembar Validasi Ahli Media

### LEMBAR ANGKET VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *STORYBOOK DIGITAL*

( AHLI MEDIA )

|                  |   |
|------------------|---|
| Judul Penelitian | : Pengembangan Media <i>Storybook Digital</i> Pada Pelajaran Pancasila Dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati Di Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan |
| Penyusun         | : Balqis Fariha Nst   |
| Ahli Medi        | : Dr. Muhammad Arifin, M.Pd.  |
| Sasaran Pengguna | : Siswa kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan   |

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait kevalidan media pembelajaran *Storybook Digital* yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran *Storybook Digital* saya kembangkan. Berknaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak untuk memberikan pmilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang ( √ ) pada kolom skor yang telah disediakan. Jawaban diberikan pada kolom skor yang sudah disesuaikan dengan rentang skala kepraktisan Mulai dari "Sangat Kurang Baik" sampai dengan "Sangat Baik".
2. Terimakasih atas kesediaan Bapak yang telah memberikan tanggapan atau pendapat. Semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan media pembelajaran *Storybook Digital*.

#### Keterangan Penilaian Skor :

- 5 = Sangat Baik (SB)
- 4 = Baik (B)
- 3 = Cukup Baik (CB)
- 2 = Kurang Baik (KB)
- 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

### B. Aspek Penilaian Ahli Media

| No | Aspek                             | Indikator   | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------|---|----------------|---|---|---|---|
|    |                                   |   | 5              | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1  | Penyajian                         | Media mempermudah peserta didik dalam memahami materi             | ✓              |   |   |   |   |
|    |                                   | Kejelasan suara yang disajikan media                              | ✓              |   |   |   |   |
|    |                                   | Keterbacaan tulisan yang disajikan media                          |                | ✓ |   |   |   |
| 2  | Desain                            | Kualitas gambar media <i>Storybook Digital</i>                    | ✓              |   |   |   |   |
|    |                                   | Kemenarikam media dalam proses pembelajaran                       | ✓              |   |   |   |   |
|    |                                   | Pemilihan huruf yang tepat  | ✓              |   |   |   |   |
|    |                                   | Kombinasi warna dan background yang menarik dan serasi pada media | ✓              |   |   |   |   |
| 3  | Dapat digunakan klasikal/individu | Media tidak mudah rusak atau eror                                 | ✓              |   |   |   |   |
|    |                                   | Media dapat digunakan berulang                                    | ✓              |   |   |   |   |
|    |                                   | Media layak digunakan dalam proses pembelajaran                   |                | ✓ |   |   |   |

### C. Kritik dan Saran (Secara Keseluruhan)

|   |
|---|
| > Halaman kosong ditambakan khusus di bagian awal dan akhir                               |
| > Untuk halaman kosong (kosong bkn) ditamengi di desain dengan warna yang disesmitri, dan |

#### D. Kesimpulan

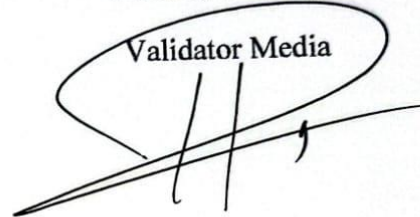
Media pembelajaran *Storybook Digital* ini dinyatakan

1. Layak diuji cobakan
2. Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diuji cobakan

(Catatan : Mohon untuk melingkari salah satu angka sesuai simpulan Bapak)

Medan, <sup>10</sup> Maret 2025

Validator Media



Dr. Muhammad Arifin, M.Pd  
NIDN : 0126067704

## Lampiran 5: Uji Kelayakan Ahli Media

### Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

| Validator                         | Total Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria     |
|-----------------------------------|------------|---------------|------------|--------------|
| Dr.Muhammad Arifin,<br>S.Pd.,M.Pd | 48         | 50            | 96%        | Sangat Valid |

Skor maksimal = 5 skala x 10 indikator = 50 skor maksimal

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

**Presentase = (48/50) x 100% = 96% = (sangat valid)**

| Presentase (%) | Kriteria           |
|----------------|--------------------|
| 0-20           | Sangat Tidak Layak |
| 21-40          | Tidak Layak        |
| 41-60          | Cukup Layak        |
| 61-80          | Layak              |
| 81-90          | Sangat Layak       |

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli media diperoleh skor yaitu “96%” dengan kriteria “Sangat Valid”, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Storybook Digital* “Layak” digunakan.

## Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Bahasa

### LEMBAR ANGGKET VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *STORYBOOK DIGITAL* ( AHLI BAHASA )

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Storybook Digital* Pada Pelajaran Pancasila Dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati Di Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan

Penyusun : Balqis Fariha Nst

Ahli Materi : Amin Basri, M.Pd.

Sasaran Pengguna : Siswa kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait kevalidan media pembelajaran *Storybook Digital* yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran *Storybook Digital* saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang ( √ ) pada kolom skor yang telah disediakan. Jawaban diberikan pada kolom skor yang sudah disesuaikan dengan rentang skala kepraktisan Mulai dari "Sangat Kurang Baik" sampai dengan "Sangat Baik".
2. Terimakasih atas kesediaan Bapak yang telah memberikan tanggapan atau pendapat. Semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan media pembelajaran *Storybook Digital*.

#### Keterangan Penilaian Skor :

- 5 = Sangat Baik (SB)
- 4 = Baik (B)
- 3 = Cukup Baik (CB)
- 2 = Kurang Baik (KB)
- 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

### B. Aspek Penilaian Ahli Bahasa

| No | Aspek                                     | Indikator   | Penilaian |   |   |   |   |
|----|---|---|-----------|---|---|---|---|
|    |   |   | 5         | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1  | Lugas                                     | Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan/informasi                               | ✓         |   |   |   |   |
|    |   | Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung ke sasaran                        | ✓         |   |   |   |   |
| 2  | Komunikatif                               | Memotivasi peserta didik memebacanya dan mendorong mereka untuk mempelajarinya    | ✓         |   |   |   |   |
|    |   | Peserta didik mampu mencari jawaban secara mandiri/berkelompok                    | ✓         |   |   |   |   |
|    |   | Informasi yang disampaikan dengan bahasa yang menarik                             | ✓         |   |   |   |   |
| 3  | Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia | Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik | ✓         |   |   |   |   |
| 4  | Kesesuaian dengan perkembangan siswa      | Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat emosional peserta didik             |           | ✓ |   |   |   |
| 5  | Penggunaan istilah, simbol, dan ikon.     | Istilah yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa.                     | ✓         |   |   |   |   |
|    |   | Simbol dan ikon pada media mudah dikenali dan tidak membingungkan.                |           | ✓ |   |   |   |

### C. Kritik dan Saran (Secara Keseluruhan)

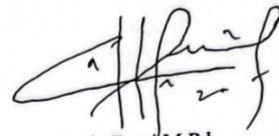
### D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Storybook Digital* ini dinyatakan

1. Layak diuji cobakan
2. Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran

3. Tidak layak diuji cobakan  
(Catatan : Mohon untuk melingkari salah satu angka sesuai simpulan Bapak)

Medan, Februari 2026  
Validator Bahasa



Amin Basri, M.Pd.

## Lampiran 7: Uji Kelayakan Ahli Bahasa

### Hasil Uji Kelayakan Ahli Bahasa

| Validator                  | Total Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria     |
|----------------------------|------------|---------------|------------|--------------|
| Amin Basri,<br>S.Pd.,M.Pd. | 43         | 45            | 95,5%      | Sangat Valid |

Skor maksimal = 5 skala x 9 indikator = 45 skor maksimal

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

**Presentase = (43/45) x 100% = 95,5% = (sangat valid)**

| Presentase (%) | Kriteria           |
|----------------|--------------------|
| 0-20           | Sangat Tidak Layak |
| 21-40          | Tidak Layak        |
| 41-60          | Cukup Layak        |
| 61-80          | Layak              |
| 81-90          | Sangat Layak       |

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli bahasa diperoleh skor yaitu “96%” dengan kriteria “**Sangat Valid**”, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Storybook Digital* “**Sangat Layak**” digunakan.

## Lampiran 8 : Lembar Validasi Kepraktisan Guru

### LEMBR ANKGET KEPRAKTISAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *STORYBOOK DIGITAL*

#### ( RESPON GURU )

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Storybook Digital* Pada Pelajaran  
Pancasila Dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati  
Di Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan

Penyusun : Balqis Fariha Nst

Nama Guru : Najmi Izzati, S.Pd.I

Wali Kelas : IV SD Muhammadiyah 18 Medan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait kevalidan media pembelajaran *Storybook Digital* yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran *Storybook Digital* saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (  $\checkmark$  ) pada kolom skor yang telah disediakan. Jawaban diberikan pada kolom skor yang sudah disesuaikan dengan rentang skala kepraktisan Mulai dari “Sangat Kurang Baik” sampai dengan “Sangat Baik”.
2. Terimakasih atas kesediaan Bapak yang telah memberikan tanggapan atau pendapat. Semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan media pembelajaran *Storybook Digital*.

Keterangan Penilaian Skor :

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Cukup Setuju (CS)

2 = Kurang Setuju (KS)

1 = Sangat Kurang Setuju (SKS)

## B. Aspek Penilaian Guru

| No | Aspek Penilaian   | Skor penilaian |   |   |   |   |
|----|---|----------------|---|---|---|---|
|    |   | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Media mudah dioperasikan oleh guru dalam pembelajaran.  |                |   |   |   | ✓ |
| 2  | Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media  |                |   |   |   | ✓ |
| 3  | Kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa dan atau alat bantu mengajar bagi guru          |                |   |   |   | ✓ |
| 4  | Penggunaan media tidak memerlukan waktu persiapan yang lama.  |                |   |   | ✓ |   |
| 5  | Tingkat kontekstualitas dengan penerapan dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik siswa terkait |                |   |   |   | ✓ |
| 6  | Media pembelajaran mendukung penyampaian materi secara runtut dan sistematis                                  |                |   |   | ✓ |   |
| 7  | Informasi yang disajikan dalam media mudah dipahami oleh guru dan peserta didik.                              |                |   |   |   | ✓ |
| 8  | Tampilan media pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran ganda.   |                |   |   |   | ✓ |
| 9  | Tampilan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik.  |                |   |   |   | ✓ |

|    |   |  |  |  |   |   |
|----|---|--|--|--|---|---|
| 10 | Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. |  |  |  |   | ✓ |
| 11 | Media pembelajaran dapat digunakan tanpa pendampingan penuh dari guru |  |  |  | ✓ |   |
| 12 | Media pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri  |  |  |  |   | ✓ |

### C. Kritik dan Saran (Secara Keseluruhan)

### D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Storybook Digital* ini dinyatakan

1. Layak diuji cobakan
2. Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diuji cobakan

(Catatan : Mohon untuk melingkari salah satu angka sesuai simpulan Ibu)

Medan, 2026

Wali Kelas IV



Najmi Izzati, S.Pd.I

## Lampiran 9: Uji Kepraktisan Respon Guru

### Hasil Uji Kepraktisan Respon Guru

| Respon Guru          | Total Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria       |
|----------------------|------------|---------------|------------|----------------|
| Najmi Izzati, S.Pd.I | 57         | 60            | 95%        | Sangat Praktis |

| Interval  | Kriteria             |
|-----------|----------------------|
| 81 – 100% | Sangat Praktis       |
| 61 – 81%  | Praktis              |
| 41 – 61%  | Cukup Praktis        |
| 21 -41%   | Kurang Praktis       |
| 0 – 21%   | Sangat Tidak Praktis |

Data analisis yang diatas merupakan hasil perrhitungan dengan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = (57/60) \times 100\% = 95\% = (\text{Sangat Praktis})$$

### Lampiran 10 : Lembar Angket Kepraktisan Siswa

**LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN MEDIA  
PEMBELAJARAN *STORYBOOK DIGITAL*  
( RESPON SISWA )**

|              |                 |
|--------------|-----------------|
| Nama         | : AG Fatih      |
| Kelas        | : 42            |
| Hari/Tanggal | : 10 April 2026 |

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah Nama, Kelas, Hari dan Tanggal dengan benar.
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi atau memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Pada lembar angket ini terdapat beberapa indikator pernyataan penilaian, perhatikan baik-baik setiap pernyataan dalam kolomnya dengan media pembelajaran *Storybook Digital* yang baru saja kamu pelajari dan kamu gunakan.
4. Jawaban diberikan pada kolom skor yang sudah disesuaikan dengan rentang skala kepraktisan mulau dari "Sangat Setuju" sampai dengan "Sangat Kurang Setuju".
5. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian kamu untuk setiap pertanyaan yang diberikan.
6. Jika ada yang tidak dimengerti, silahkan bertanya kepada guru atau peneliti.

#### Keterangan

- 5 = Sangat Setuju (SS)
- 4 = Setuju (S)
- 3 = Cukup Setuju (CS)
- 2 = Kurang Setuju (KS)
- 1 = Sangat Kurang Setuju (SKS)

## B. Aspek Penilaian Siswa

| No                | Indikator Penilaian  | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|-------------------|--|----------------|---|---|---|---|
|                   |  | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1                 | Dengan menggunakan media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> , saya dapat terlibat aktif dalam pembelajaran     |                |   |   |   | ✓ |
| 2                 | Menurut saya gambar pada media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> bagus dan jelas                              |                |   |   |   | ✓ |
| 3                 | Media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> dapat meningkatkan motivasi belajar saya                              |                |   |   | ✓ |   |
| 4                 | Menurut saya petunjuk penggunaan media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> mudah dipahami                       |                |   |   | ✓ |   |
| 5                 | Bahasa yang digunakan pada media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> ini mudah untuk dipahami                   |                |   |   |   | ✓ |
| 6                 | Menurut saya tampilan dari media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> menarik,                                   |                |   |   |   | ✓ |
| 7                 | Tulisan terbaca dengan jelas Menurut saya pemilihan warna media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> sudah bagus |                |   |   |   | ✓ |
| 8                 | Menurut saya Penulisan huruf jelas, ukuran huruf sesuai, warna huruf tepat                                       |                |   |   | ✓ |   |
| 9                 | Media buku cerita bergambar ini mempermudah belajar secara mandiri   |                |   |   |   | ✓ |
| 10                | Dengan <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> pembelajaran menjadi sangat menarik dan menyenangkan                 |                |   |   |   | ✓ |
| Jumlah Skor Total |  | 47             |   |   |   |   |

**LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN MEDIA**  
**PEMBELAJARAN *STORYBOOK DIGITAL***  
**( RESPON SISWA )**

|                |                   |
|----------------|-------------------|
| Nama           | : ALIYA ShakiRa   |
| Kelas          | : IV <sup>A</sup> |
| Hari/Tanggal : |                   |

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Isilah Nama, Kelas, Hari dan Tanggal dengan benar.
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi atau memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Pada lembar angket ini terdapat beberapa indikator pernyataan penilaian, perhatikan baik-baik setiap pernyataan dalam kolomnya dengan media pembelajaran *Storybook Digital* yang baru saja kamu pelajari dan kamu gunakan.
4. Jawaban diberikan pada kolom skor yang sudah disesuaikan dengan rentang skala kepraktisan mulau dari "Sangat Setuju" sampai dengan "Sangat Kurang Setuju".
5. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian kamu untuk setiap pertanyaan yang diberikan.
6. Jika ada yang tidak dimengerti, silahkan bertanya kepada guru atau peneliti.

**Keterangan**

- 5 = Sangat Setuju (SS)  
4 = Setuju (S)  
3 = Cukup Setuju (CS)  
2 = Kurang Setuju (KS)  
1 = Sangat Kurang Setuju (SKS)

## B. Aspek Penilaian Siswa

| No                       | Indikator Penilaian  | Skor Penilaian |   |   |    |   |
|--------------------------|--|----------------|---|---|----|---|
|                          |  | 1              | 2 | 3 | 4  | 5 |
| 1                        | Dengan menggunakan media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> , saya dapat terlibat aktif dalam pembelajaran     |                |   |   |    | ✓ |
| 2                        | Menurut saya gambar pada media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> bagus dan jelas                              |                |   |   |    | ✓ |
| 3                        | Media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> dapat meningkatkan motivasi belajar saya                              |                |   |   |    | ✓ |
| 4                        | Menurut saya petunjuk penggunaan media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> mudah dipahami                       |                |   |   | ✓  |   |
| 5                        | Bahasa yang digunakan pada media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> ini mudah untuk dipahami                   |                |   |   | ✓  |   |
| 6                        | Menurut saya tampilan dari media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> menarik,                                   |                |   |   |    | ✓ |
| 7                        | Tulisan terbaca dengan jelas Menurut saya pemilihan warna media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> sudah bagus |                |   |   |    | ✓ |
| 8                        | Menurut saya Penulisan huruf jelas, ukuran huruf sesuai, warna huruf tepat                                       |                |   |   | ✓  |   |
| 9                        | Media buku cerita bergambar ini mempermudah belajar secara mandiri   |                |   |   |    | ✓ |
| 10                       | Dengan <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> pembelajaran menjadi sangat menarik dan menyenangkan                 |                |   | ✓ |    |   |
| <b>Jumlah Skor Total</b> |  |                |   |   | 45 |   |

**LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN MEDIA  
PEMBELAJARAN *STORYBOOK DIGITAL*  
( RESPON SISWA )**

|              |                          |
|--------------|--------------------------|
| Nama         | : Sa id au Fathit riz ky |
| Kelas        | : 4A                     |
| Hari/Tanggal | : Rabu 8 9 20 26         |

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Isilah Nama, Kelas, Hari dan Tanggal dengan benar.
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi atau memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Pada lembar angket ini terdapat beberapa indikator pernyataan penilaian, perhatikan baik-baik setiap pernyataan dalam kolomnya dengan media pembelajaran *Storybook Digital* yang baru saja kamu pelajari dan kamu gunakan.
4. Jawaban diberikan pada kolom skor yang sudah disesuaikan dengan rentang skala kepraktisan mulau dari "Sangat Setuju" sampai dengan "Sangat Kurang Setuju".
5. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian kamu untuk setiap pertanyaan yang diberikan.
6. Jika ada yang tidak dimengerti, silahkan bertanya kepada guru atau peneliti.

**Keterangan**

- 5 = Sangat Setuju (SS)
- 4 = Setuju (S)
- 3 = Cukup Setuju (CS)
- 2 = Kurang Setuju (KS)
- 1 = Sangat Kurang Setuju (SKS)

## B. Aspek Penilaian Siswa

| No                | Indikator Penilaian  | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|-------------------|--|----------------|---|---|---|---|
|                   |  | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1                 | Dengan menggunakan media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> , saya dapat terlibat aktif dalam pembelajaran     |                |   |   |   | ✓ |
| 2                 | Menurut saya gambar pada media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> bagus dan jelas                              |                |   |   | ✓ |   |
| 3                 | Media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> dapat meningkatkan motivasi belajar saya                              |                |   |   | ✓ |   |
| 4                 | Menurut saya petunjuk penggunaan media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> mudah dipahami                       |                |   |   | ✓ |   |
| 5                 | Bahasa yang digunakan pada media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> ini mudah untuk dipahami                   |                |   |   |   | ✓ |
| 6                 | Menurut saya tampilan dari media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> menarik,                                   |                |   |   |   | ✓ |
| 7                 | Tulisan terbaca dengan jelas Menurut saya pemilihan warna media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> sudah bagus |                |   |   | ✓ |   |
| 8                 | Menurut saya Penulisan huruf jelas, ukuran huruf sesuai, warna huruf tepat                                       |                |   | ✓ |   |   |
| 9                 | Media buku cerita bergambar ini mempermudah belajar secara mandiri   |                |   |   |   | ✓ |
| 10                | Dengan <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> pembelajaran menjadi sangat menarik dan menyenangkan                 |                |   |   | ✓ |   |
| Jumlah Skor Total |  | 13             |   |   |   |   |

## Lampiran 11 : Uji Kepraktisan Respon Siswa

### Hasil Uji Kepraktisan Respon Siswa

| No | Siswa                            | Pernyataan |   |   |   |   |   |   |   |   |    | F  | N  |
|----|----------------------------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
|    |                                  | 1          | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |    |    |
| 1  | Adiva Nur Azkayra Rizky          | 5          | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4  | 46 | 50 |
| 2  | Al Fatih                         | 5          | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5  | 47 | 50 |
| 3  | Aliya Shakira Cahaya             | 5          | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3  | 45 | 50 |
| 4  | Aluna Dwi Khanaya                | 4          | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4  | 43 | 50 |
| 5  | Arkaan Al Faeyza                 | 4          | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4  | 43 | 50 |
| 6  | Athira Yasmin                    | 5          | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5  | 45 | 50 |
| 7  | Atika Zahra Ratifah              | 4          | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4  | 44 | 50 |
| 8  | Farisha Hadara Husna Harahap     | 3          | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4  | 43 | 50 |
| 9  | Gerald Shadiq                    | 5          | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4  | 47 | 50 |
| 10 | Ghibran Tsaqib Ananda Rizqullah  | 3          | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4  | 43 | 50 |
| 11 | Hafuza Alfasya Siregar           | 4          | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5  | 44 | 50 |
| 12 | Khansa Almira Putri Permana      | 4          | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4  | 43 | 50 |
| 13 | Kenzie Yafiq Hamizan Lubis       | 4          | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5  | 43 | 50 |
| 14 | M. Humam Al Fatih Nurhayoto      | 5          | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4  | 46 | 50 |
| 15 | Muhammad Rafa Hidayat            | 3          | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4  | 43 | 50 |
| 16 | Nadira Zulaika Amanda Dalimunthe | 4          | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4  | 45 | 50 |
| 17 | Nadhira Pandiani Lubis           | 5          | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5  | 44 | 50 |
| 18 | Paramita Hasibuan                | 5          | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5  | 47 | 50 |

|                              |                        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |             |              |
|------------------------------|------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-------------|--------------|
| 19                           | Qonita Afiqa El Zahran | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 45          | 50           |
| 20                           | Refan Demir            | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 44          | 50           |
| 21                           | Viona Aprillianza      | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 45          | 50           |
| 22                           | Said Al Fathir Rizky   | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 43          | 50           |
| <b>Jumlah</b>                |                        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | <b>978</b>  | <b>1.100</b> |
| <b>Rata Rata Kepraktisan</b> |                        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | <b>88,9</b> |              |

Data analisis yang diatas merupakan hasil perhitungan dengan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

**Presentase = (978/1.100) x 100% = 88,9% = ( Sangat Praktis)**

| Interval  | Kriteria             |
|-----------|----------------------|
| 81 – 100% | Sangat Praktis       |
| 61 – 81%  | Praktis              |
| 41 – 61%  | Cukup Praktis        |
| 21 -41%   | Kurang Praktis       |
| 0 – 21%   | Sangat Tidak Praktis |

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari peserta didik pada uji coba, media *Storybook Digital* pembelajaran PKN materi sikap menghormati memperoleh persentase sebesar 88,9% dengan kriteria “sangat praktis”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan

## Lampiran 12 : Lembar Wawancara Guru

### Lembar Wawancara Guru

| No | Pertanyaan   | Jawaban  |
|----|--|--|
| 1  | Kurikulum apa yang digunakan pada sekolah ini bu?  | <b>Kurikulum Merdeka</b>   |
| 2  | Berapa jumlah peserta didik di kelas IV ini bu?  | <b>Kelas IV A 22 Orang</b>   |
| 3  | Berapa nilai KKM pelajaran PPKN di sekolah ini bu?   | <b>70</b>  |
| 4  | Apakah nilai-nilai peserta didik sudah mencapai batas nilai KKM bu?                              | <b>Tidak semua, tetapi 80% mencapai nilai KKM</b>  |
| 5  | Apakah ibu mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum melakukan proses pembelajaran bu?        | <b>Terkadang memakai terkadang tidak</b>   |
| 6  | Apa kendala disaat ibu melakukan proses pembelajaran bu?   | <b>Peserta didik terlihat tidak konsentrasi</b>  |
| 7  | Bagaimana ibu mengatasi kendala yang didapatkan selama proses pembelajaran bu?                   | <b>Dengan melakukan ice breaking</b>   |
| 8  | Apakah ibu menggunakan media pembelajaran saat mengajar bu?                                      | <b>Terkadang memakai terkadang tidak</b>   |
| 9  | Media pembelajaran apa saja yang pernah ibu gunakan saat mengajar pada saat proses pembelajaran? | <b>Menggunakan infokus dengan media gambar</b>   |
| 10 | Bagaimana respon siswa jika iu menggunakan media pada saat proses pembelajaran?                  | <b>Antusias dan bersemangat</b>  |
| 11 | Apakah pernah di sekolah ini menggunakan media pembelajaran <i>storybook</i> digital bu?         | <b>Sudah, dengan buku cetak yang disertai barcode, namun belum menggunakan fitur audio</b> |
| 12 | Apakah ada kesulitan saat mengajar menggunakan media bu?   | <b>Rasa saya tidak, karena lebih</b>   |

|    |  |  |
|----|--|--|
|    |  | <b>mudah menggunakan media</b>   |
| 13 | Menurut ibu, apa kelemahan dan kelebihan mengajar menggunakan media pembelajaran bu? | <b>Kelemhannya mungkin di waktu, kelebihannya peserta didik lebih semangat dan konsentrasi</b> |

Medan 22 November 2025

Guru Kelas IV



Najmi Izzati, S.Pd.I

**Lampiran 13 : Dokumentasi****DOKUMENTASI****Hasil Wawancara :****Link Hasil Wawancara :**

<https://drive.google.com/file/d/1s7e5DFEIp083X1Z7Om4vefwHR73-SzRt/view>

**Dokumentasi Gambar :**

**Gambar Melakukan Wawancara Dengan Guru Kelas IV A**



**Gambar Mengajar dan Menampilkan Media Kepada Peserta Didik**




**Gambar Membagikan LKPD dan Membagikan Lembar Angket Kepraktisan**



**Gambar Bersama Guru Kelas IV**

## Lampiran 14 : Surat Izin Riset


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/SAN-PT/AK-KPPT/30/2022  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
<http://kip.umsu.ac.id> [kip@umsu.ac.id](mailto:kip@umsu.ac.id) [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/umsumedan)

Nomor : 625/IL3-AU/UMSU-02/F/2026  
Lamp : ---  
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 15 Ramadhan 1447 H  
04 Maret 2026 M



Kepada Yth, Bapak/Ibu  
**Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 18 Medan**  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :


Nama : **Balqis Fariha Nasution**  
N P M : 2202090123  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : **Pengembangan Media *Storybook* Digital Pada Pelajaran Pancasila Dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati di Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
Wassalamu'alaikum


  
**Dra. H. Syahriyudita, M.Pd.**  
**NIDN.0004066301**

\*\*Pertinggal\*\*

**Lampiran 15 : Surat Balasan Sekolah**



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MEDAN PERJUANGAN  
SD MUHAMMADIYAH - 18**

Alamat : Jln. Pelita II No. 3 - 5 Medan Perjuangan Telp. 061 - 6621557  
Email : sdmuhammadiyah\_18medan@yahoo.co.id

---

No : 019/IV.4.AU/F/2026 Medan, 13 April 2026  
 Lamp. : -  
 Hal : **Surat Balasan (Izin Riset)**

Kepada Yth :  
 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Di -  
 Tempat

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

*Dengan Hormat*

Kami doakan semoga Bapak/Ibu dalam keadaan sehat walafiat dalam menjalankan aktifitas sehari - hari.


Sehubungan dengan Surat Nomor : 625/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 perihal Permohonan Izin melaksanakan Riset atas nama :

Nama : **Balqis Fariha Nasution**  
 NIM : 2202090123  
 Program Studi : PGSD

Dengan ini kami sampaikan bahwa nama yang tertera diatas diterima untuk melaksanakan Riset di SD Muhammadiyah 18 Medan.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Nashrun Minallah Wa Fathun Qorib*  
*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*






**Subarno, S.Pd**  
 NKTAM : 1.142.164

## Lampiran 16 : Hasil Turnitin

# 17% Overall Similarity

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

### Top Sources

- 13%  Internet sources
- 8%  Publications
- 15%  Submitted works (Student Papers)

#### Top Sources

- 13%  Internet sources
- 8%  Publications
- 15%  Submitted works (Student Papers)

#### Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

|    |                |  |     |
|----|----------------|--|-----|
| 1  | Internet       | researchhub.id   | <1% |
| 2  | Internet       | diglib.itb.ac.id   | <1% |
| 3  | Internet       | repository.unja.ac.id  | <1% |
| 4  | Internet       | ejournal.kampusakademik.co.id  | <1% |
| 5  | Internet       | 123dok.com   | <1% |
| 6  | Student papers | UIN Maulana Malik Ibrahim Malang on 2021-03-16                                     | <1% |
| 7  | Publication    | Rivaldy Juliansyah Juhanda, Erna Herlinawati, Rama Chandra Jaya. "Model Bisnis ... | <1% |
| 8  | Student papers | Institut Pertanian Bogor on 2025-12-17   | <1% |
| 9  | Student papers | Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta on 2025-04-15                   | <1% |
| 10 | Student papers | Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia on 2015-11-05                               | <1% |
| 11 | Internet       | repository.ub.ac.id  | <1% |

|    |                |   |     |
|----|----------------|---|-----|
| 12 | Student papers | Universitas Pamulang on 2025-06-09                          | <1% |
| 13 | Internet       | e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id                      | <1% |
| 14 | Internet       | eprints.ummetro.ac.id                                       | <1% |
| 15 | Internet       | id.123dok.com   | <1% |
| 16 | Internet       | www.coursehero.com  | <1% |
| 17 | Student papers | Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia on 2015-07-08        | <1% |
| 18 | Student papers | Politeknik Pariwisata NHI Bandung on 2025-11-05             | <1% |
| 19 | Internet       | ejournal.unama.ac.id  | <1% |
| 20 | Internet       | repository.uinsu.ac.id                                      | <1% |
| 21 | Student papers | Academic Library Consortium on 2021-06-02                   | <1% |
| 22 | Student papers | LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part V on 2025-01-27        | <1% |
| 23 | Student papers | Police Academy - University of Police Science on 2025-06-07 | <1% |
| 24 | Student papers | Politeknik Pariwisata NHI Bandung on 2025-11-05             | <1% |
| 25 | Student papers | Institut Pertanian Bogor on 2025-12-10                      | <1% |

## Lampiran 17 : From K1

FORM K1



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238**  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Balqis Fariha Nst  
 NPM : 2202090123  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Kredit kumulatif : 120 SKS IPK = 3,87




| Peretujuan<br>Ketua/<br>Sekretaris<br>Prog. Studi                                  | Judul yang diajukan  | Disyahkan<br>Oleh Dekan<br>Fakultas   |
|--|--|---|
|  | Pengembangan Media <i>Storybook</i> Digital Pada Materi Pelajaran Pancasila Dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati di Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan |  |
|  | Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Siang Malam (Kosmas) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SD Muhammadiyah 18 Medan               |   |
|  | Pengaruh Media <i>Counting Box</i> Terhadap Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas 1 SD Muhammadiyah 18 Medan                                       |   |

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.


Medan, Oktober 2025  
 Hormat Pemohon,  
  
 Balqis Fariha Nst

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 18 : From K2

|   |  |                 |
|---|--|-----------------|
|    | <p><b>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI</b><br/> <b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</b><br/> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b><br/> <b>Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238</b><br/>         Website :<a href="http://www.fkip.umsu.ac.id">http://www.fkip.umsu.ac.id</a> E-mail: <a href="mailto:fkip@umsu.ac.id">fkip@umsu.ac.id</a></p> | <b>FORM K 2</b> |
| <p>Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris<br/>         Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar<br/>         FKIP UMSU</p>  |  |                 |
| <p>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p>   |  |                 |
| <p>Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :</p>   |  |                 |
| <p>Nama : Balqis Fariha Nst<br/>         NPM : 2202090123<br/>         Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p>  |  |                 |
| <p>Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :</p>  |  |                 |
| <p>“Pengembangan Media <i>Storybook</i> Digital Pada Materi Pancasila Dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati di Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan”</p>   |  |                 |
| <p>Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai : </p>   |  |                 |
| <p>Dosen Pembimbing : Dr. Irfan Dahnil, S.Pd., M.Pd.</p>  |  |                 |
| <p>Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.<br/>         Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.<br/>         Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.</p> |  |                 |
| <p>Medan, 17 Oktober 2025<br/>         Hormat Pemohon,</p>  |  |                 |
| <p><br/>         Balqis Fariha Nst</p>  |  |                 |
| <p>Dibuat Rangkap 3 :<br/>         - Untuk Dekan/Fakultas<br/>         - Untuk Ketua Prodi<br/>         - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan</p>   |  |                 |

## Lampiran 19 : From K3


**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

---

Nomor : 2816/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :


Nama : **Balqis Fariha Nst**  
 N P M : 2202090123  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
                   : **Pengembangan Media *Storybook* Digital Pada Materi Pelajaran Pancasila Dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati di Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan**


Pembimbing : **Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **02 Desember 2026**

Medan, 12 Jumadil Akhir    1447 H  
   02 Desember            2025 M

Wassalam  
 Dekan  
  
**Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd**  
 NIDN. 0004066701




Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

## Lampiran 20 : Berita Acara Bimbingan Proposal

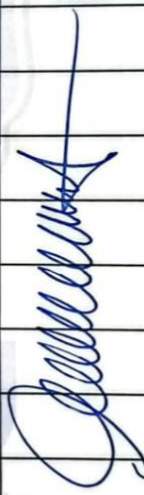


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**


Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama Lengkap : Balqis Fariha Nst  
 NPM : 2202090123  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Storybook* Digital pada Materi Pelajaran Pancasila Dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati di Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan


| Tanggal    | Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal              | Paraf  |
|------------|---|--|
| 17/10-2025 | Acc Judul                                       |  |
| 07/11-2025 | Bimbingan bab 1 dan memperbaiki batasan masalah |  |
| 15/11-2025 | Bimbingan revisi bab 1                          |  |
| 24/11-2025 | Bimbingan bab 2                                 |  |
| 28/11-2025 | Memperbaiki kerangka konseptual                 |  |
| 5/12-2025  | Bimbingan bab 3                                 |  |
| 11/12-2025 | Acc Proposal                                    |  |
|            |   |  |

Medan, Desember 2025


Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing

  
**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

  
**Dr. Erfan Dahnil, S.Pd., M.Pd.**

## Lampiran 21 : Lembar Pengesahan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Mahasiswa : Balqis Fariha Nst  
 NPM : 2202090123  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Storybook* Digital Pada Materi Pelajaran Pancasila Dalam Menumbuhkan Sikap Menghormati Di Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan


Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Medan, Desember 2025

Diketahui Oleh


Disetujui Oleh :

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

Pembimbing



**Dr. Brian Dahniel, S.Pd., M.Pd.**

**Lampiran 22 : Daftar Riwayat Hidup****DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Data Pribadi**

Nama : Balqis Fariha Nst  
Tempat Tanggal Lahir : Medan, 24 September 2004  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Warga Negara : Indonesia  
Alamat : Jl. Bersama Medan Tembung  
Anak Ke : 4 dari 4 bersaudara

**Nama Orang Tua**

Ayah : Ahmad Harmen Nst  
Ibu : Ainun Hidayah  
Alamat : Jl. Bersama Medan Tembung

**Pendidikan Fomal**

1. SD 060853 Medan
2. SMP Negeri 13 Medan
3. SMA Negeri 11 Medan
4. Kuliah pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pnedidikan Fakultas Pendidikam Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara 2022-2026