



***E-Story Book* Bermuatan Budaya Kediri: Media Pembelajaran untuk Penguatan Literasi di Sekolah Dasar**

Risma Awanda Putri ✉, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Dhian Dwi Nur Wenda, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mumun Nurmilawati, Universitas Nusantara PGRI Kediri

✉ risma.awanda180301@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media *E-Story Book* pada materi keragaman budaya lokal, siswa kelas IV di SDN Setonopande 1 Kota Kediri. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Jumlah subjek dalam penelitian ini sebanyak 34 siswa sekolah dasar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, angket validasi ahli materi dan media, angket respon guru dan siswa, dan juga soal *pre-test* dan *post-test* kemampuan literasi. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *E-Story Book* dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Hasil rata-rata yang didapat pada uji kevalidan produk oleh ahli materi dan media mendapatkan skor sebesar 93,33% dengan kategori sangat valid. Hasil yang didapat pada uji kepraktisan guru dan siswa mendapatkan rata-rata skor sebesar 96,04% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil keefektifan media menunjukkan bahwa media *E-Story Book* yang telah dikembangkan dinyatakan efektif untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *post-test* mengalami peningkatan dari rata-rata nilai *pre-test* siswa. Rata-rata nilai *pre-test* mendapatkan skor sebesar 55,83% naik menjadi 97,08%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *E-Story Book* yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya untuk siswa kelas IV materi keragaman budaya.

Kata Kunci: *E-Story Book*, Budaya Lokal, Literasi, Sekolah Dasar



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam proses pembangunan bangsa, karena berperan penting dalam menciptakan generasi yang unggul dan berdaya saing. Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 secara eksplisit menegaskan komitmen negara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengembangan potensi individu, tetapi juga sebagai wahana pelestarian nilai-nilai budaya bangsa. Pendidikan yang berkualitas tidak dapat dilepaskan dari keterlibatan aktif seluruh komponen masyarakat serta strategi pembelajaran yang relevan dengan dinamika zaman. Pendidikan, sebagaimana dipahami secara konseptual, merupakan proses sistematis dalam mengembangkan potensi peserta didik melalui interaksi yang terencana, terstruktur, dan bermakna (Fitri, 2021).

Di tengah kemajuan teknologi informasi pada era revolusi industry 4.0, dunia pendidikan dituntut untuk melakukan transformasi secara signifikan. Perkembangan teknologi memberikan peluang besar dalam memperkaya proses pembelajaran melalui pemanfaatan media digital yang inovatif. Ketidaksiharian antara kebutuhan belajar siswa dengan pendekatan konvensional mengharuskan pendidik untuk memilih media pembelajaran yang adaptif terhadap perubahan zaman. Ketika media pembelajaran tidak mendukung proses belajar secara optimal, maka tujuan pembelajaran dapat terhambat (Firmadani, 2020). Oleh karena itu, penggunaan media berbasis teknologi, seperti media digital interaktif, dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kontekstual (Wulandari et al., 2023).

Kebijakan implementasi Kurikulum Merdeka membawa perubahan signifikan dalam struktur pembelajaran, termasuk penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Mata pelajaran ini bertujuan untuk menumbuhkan kompetensi berpikir kritis dan kemampuan literasi siswa melalui pendekatan transdisipliner. Pembelajaran IPAS memfasilitasi siswa dalam memahami hubungan antara fenomena alam dan sosial di sekitarnya, sekaligus mengembangkan kemampuan untuk merespon permasalahan kehidupan sehari-hari secara reflektif (Astuti, 2022). Di dalamnya, salah satu aspek penting yang perlu diperkuat adalah literasi budaya, yang menjadi bagian integral dari pendidikan karakter dan identitas nasional.

Literasi budaya tidak hanya mencerminkan kemampuan mengenal dan memahami kebudayaan lokal maupun nasional, tetapi juga menumbuhkan sikap toleransi, apresiasi, dan keterbukaan terhadap keberagaman budaya. Kemampuan ini menjadi semakin relevan dalam masyarakat multikultural seperti Indonesia. Literasi budaya juga berperan dalam membentuk kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya lokal yang mulai terpinggirkan akibat arus globalisasi (Harahap et al., 2022). Dalam pembelajaran IPAS, materi tentang keragaman budaya harus disampaikan secara kontekstual, agar siswa tidak hanya memahami secara teoritis, tetapi juga memiliki koneksi emosional terhadap budaya di lingkungannya.

Namun, berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas IV SDN Setonopande 1 Kota Kediri, pelaksanaan pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya masih belum optimal. Materi disampaikan secara umum melalui buku teks tanpa mengaitkan dengan budaya lokal Kota Kediri, seperti adat istiadat, kesenian, kuliner, dan tradisi masyarakat setempat. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga penyampaian materi terkesan monoton dan kurang menarik. Evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa dari 24 siswa, hanya 10 siswa mencapai nilai tinggi, sementara sisanya belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu, capaian literasi siswa tergolong rendah, sebagaimana tercermin dalam hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang menunjukkan hanya 64% siswa yang dapat memenuhi kompetensi minimum.

Wawancara yang dilakukan terhadap sejumlah siswa juga mengindikasikan bahwa mereka lebih tertarik belajar dengan media yang visual, interaktif, dan menyenangkan. Ketertarikan ini belum terfasilitasi secara optimal oleh guru karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini menjadi indikasi perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan belajar siswa sekaligus memperkuat aspek literasi budaya menjadi (Aryani et al., 2023). Media *E-Story Book* berbasis budaya lokal Kota

Kediri dapat alternatif yang relevan karena menggabungkan kekuatan visual, narasi cerita, dan unsur budaya dalam satu media digital. *E-Story Book* memungkinkan siswa untuk mengalami pembelajaran secara lebih aktif, kontekstual, dan menyenangkan (Afif et al., 2023).

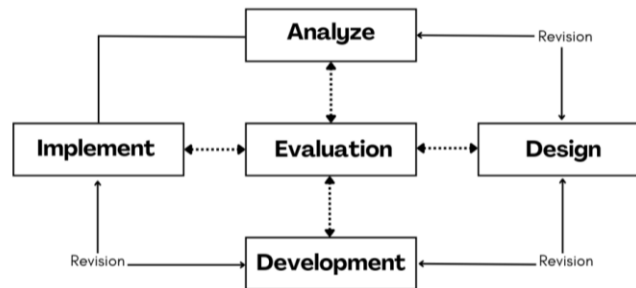
Sebagai media berbasis teknologi, *E-Story Book* memiliki berbagai kelebihan, seperti efisiensi akses, fleksibilitas dalam penggunaan, serta kemampuan menyampaikan materi dengan elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, dan animasi. Media ini juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa karena mendorong aktivitas membaca dan memahami isi cerita yang bermuatan nilai-nilai budaya (Lutfiputri, 2022). Dengan demikian, pengembangan media *E-Story Book* yang bermuatan budaya lokal Kota Kediri menjadi strategi potensial dalam mendukung proses pembelajaran IPAS, khususnya dalam menanamkan pemahaman tentang keragaman budaya dan membangun kesadaran budaya pada siswa sekolah dasar.

Secara konseptual, penelitian ini berpijak pada tiga kerangka utama: pertama, pentingnya literasi budaya dalam pendidikan dasar sebagai bagian dari literasi abad ke-21; kedua, urgensi penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan keterlibatan siswa; dan ketiga, pelestarian budaya lokal melalui integrasi dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media digital, khususnya *E-Story Book*, memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan literasi siswa di tingkat sekolah dasar (Aryani et al., 2023). Namun, belum banyak penelitian yang mengembangkan *E-Story Book* berbasis budaya lokal Kota Kediri secara khusus, sehingga penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dan memberikan kontribusi dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi) (Lubis, 2018). Model ini dipilih karena memiliki tahapan sistematis yang sesuai untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis digital utamanya media *E-Story Book*. Melalui pendekatan ini, media dikembangkan tidak hanya untuk menarik secara visual, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan siswa dalam meningkatkan literasi secara kontekstual sesuai budaya daerahnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Setonopande 1 Kota Kediri pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik dari kelas IV, dengan tujuan utama untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media *E-Story Book* berbasis budaya lokal Kota Kediri dalam meningkatkan literasi. Media yang dikembangkan berupa buku cerita digital yang memuat unsur budaya lokal seperti makanan khas, tempat bersejarah, dan tradisi masyarakat Kota Kediri, yang dikemas secara interaktif dan menarik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, angket, dan tes. Wawancara dan observasi digunakan pada tahap analisis kebutuhan, sementara angket digunakan dalam validasi ahli dan respon guru beserta siswa. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi sebelum dan sesudah menggunakan media. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis ini dilakukan untuk menilai tingkat kevalidan, kepraktisan penggunaan media dalam proses pembelajaran, serta efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Branch, 2009

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut merupakan paparan hasil pengembangan media *E-Story Book* berbasis budaya lokal Kota Kediri melalui setiap tahapan model ADDIE.

Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan dengan dua langkah, yaitu analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas IV SDN Setonopande 1 Kota Kediri. Berdasarkan wawancara, diketahui bahwa media pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan LKS, sementara minat baca serta kemampuan literasi siswa tergolong rendah. Guru menyampaikan perlunya media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Siswa berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media yang visual dan interaktif. Selain itu, peneliti juga menyesuaikan materi dengan muatan budaya lokal agar siswa lebih tertarik dan termotivasi.

Design (Desain)

Tahap desain bertujuan untuk merancang struktur dan isi media *E-Story Book*. Langkah-langkah desain media meliputi: (1) menentukan alur cerita yang sesuai dengan tema pembelajaran, (2) menyusun *storyboard* berdasarkan struktur teks cerita fiksi, (3) menentukan elemen budaya lokal Kota Kediri yang dimasukkan ke dalam cerita, seperti tahu kuning, getuk pisang, tempat bersejarah dan lain sebagainya, (4) mendesain tampilan halaman dengan Canva, (5) menambahkan ilustrasi dan animasi yang menarik untuk anak-anak, (6) mengunggah produk akhir ke platform FlipHTML5 untuk diakses secara online.

Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti membuat media *E-Story Book* berjudul “Petualangan Nara di Kota Budaya”. Media ini memuat cerita fiksi yang menampilkan unsur budaya lokal Kota Kediri, disertai dengan ilustrasi dan narasi yang menarik. Produk dikembangkan dalam format digital interaktif dan dapat diakses melalui perangkat elektronik. Konten dalam media disajikan secara menarik melalui ilustrasi visual, narasi sistematis, dan penyampaian alur cerita yang sesuai dengan dunia anak sekolah dasar. Media ini kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil desain akhir media serta umpan balik dari proses validasi disajikan dalam gambar dan tabel berikut.



GAMBAR 2. Desain Sampul Depan dan Belakang



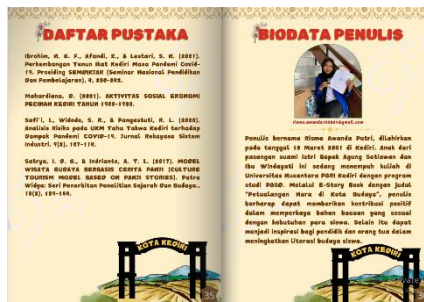
GAMBAR 3. Desain Halaman Sampul dan Prakata



GAMBAR 4. Desain Daftar Isi dan Identitas CP



GAMBAR 5. Desain Isi Cerita



GAMBAR 6. Desain Daftar Pustaka dan Biodata Penulis

Selanjutnya, berikut adalah rekapitulasi hasil validasi yang diberikan oleh masing-masing validator dalam pengembangan media *E-Story Book* berbasis budaya lokal Kota Kediri.

TABEL 1. Hasil Validasi Ahli

Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli Materi	71	75	94,66%	Sangat Valid
Ahli Media	69	75	92%	Sangat Valid

Implementation (Implementasi)

Media *E-Story Book* yang telah dikembangkan kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas IV dan kelas V dalam dua tahap, yaitu uji coba secara terbatas sejumlah 10 siswa, dan uji coba luas sebanyak 24 siswa. Uji coba ini bertujuan mengukur kepraktisan media dan keefektifan media. Proses uji coba ini juga menjadi bagian penting dalam mengevaluasi bagaimana media berfungsi di lingkungan nyata pembelajaran, serta sejauh mana media dapat meningkatkan pemahaman literasi siswa. Hasil uji coba disajikan dalam tabel berikut.

TABEL 2. Kepraktisan Media oleh Guru dan Siswa

Subjek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Guru Kelas V	38	40	95%	Sangat Praktis
Guru Kelas IV	38	40	95%	Sangat Praktis
Siswa (Uji Terbatas)	90	100	90%	Praktis
Siswa (Uji Luas)	233	240	97,08%	Sangat Praktis

TABEL 3. Keefektifan Media Peningkatan Literasi

Aspek	Pre-Test	Post-Test	Persentase Awal	Persentase Akhir
Uji Terbatas	510	960	51%	96%
Uji Luas	1340	2330	55,83%	97,08%

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dalam pengembangan media *E-Story Book* berbasis budaya lokal Kota Kediri mencakup seluruh tahapan, mulai dari analisis kebutuhan hingga uji coba produk. Evaluasi dilakukan secara formatif dan bersifat berkelanjutan untuk memastikan kualitas, relevansi, dan efektivitas media dalam meningkatkan literasi siswa sekolah dasar. Revisi dilakukan dua kali yang mencakup aspek visual dan konten media. Evaluasi menyeluruh ini menghasilkan produk akhir yakni media *E-Story Book* berbasis budaya lokal Kota Kediri yang lebih layak, edukatif, serta efektif digunakan dalam pembelajaran untuk memperkuat literasi siswa di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *E-Story Book* berbasis budaya lokal Kota Kediri sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS guna memperkuat literasi siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan berbagai teori dan hasil penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya media digital interaktif dalam mendukung proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Tingkat validitas yang tinggi ditunjukkan dari hasil penilaian ahli materi sebesar 94,66% dan ahli media sebesar 92%. Hal ini mencerminkan bahwa isi media *E-Story Book* telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, penyajian, kebahasaan, serta desain visual. Capaian ini sejalan dengan pendapat Pribowo (2018) yang menyatakan bahwa validitas media pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran dan keterpaduan elemen desain. Selain itu, Maimunah (2016) menegaskan bahwa media pembelajaran yang baik harus memiliki konsistensi antar isi, desain, dan karakteristik siswa. Hasil validasi ini juga diperkuat oleh penelitian Afif et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media *E-Story Book* sebagai media digital berbasis cerita memiliki efektivitas tinggi dalam menyampaikan pesan pembelajaran karena mampu membangun keterlibatan emosional siswa, terutama bila dikaitkan dengan lingkungan dan budaya lokal siswa.

Kepraktisan media dilihat dari respon guru dan siswa yang menunjukkan kategori “sangat praktis” dan “praktis”. Guru memberikan penilaian sebesar 95%, sementara siswa dalam uji coba terbatas memberikan skor 90% dan dalam uji coba luas sebesar 97,08%. Hasil ini mendukung pandangan Mayer (2024) dalam teori Multimedia Learning, bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui kombinasi visual dan verbal secara terpadu. Media *E-Story Book* memfasilitasi proses belajar aktif dengan tampilan visual yang menarik, narasi yang sederhana, dan isi cerita yang dekat dengan keseharian siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Wulandari et al. (2023) yang menyatakan bahwa kepraktisan suatu media dipengaruhi oleh kemudahan akses, kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa, serta relevansi konten dengan kebutuhan belajar. Selain itu, penelitian Salakay & Telussa (2025) juga membuktikan bahwa media digital interaktif berbasis cerita mampu meningkatkan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang tidak membosankan, bersifat personal, dan sesuai dengan gaya belajar anak usia sekolah dasar.

Efektivitas media *E-Story Book* dalam meningkatkan literasi terbukti dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan signifikan. Pada uji coba terbatas, persentase capaian literasi meningkat dari 51% menjadi 96%, sedangkan pada uji coba luas meningkat dari 55,83% menjadi 97,08%. Peningkatan ini menggambarkan bahwa media ini tidak hanya

menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk pemahaman dan keterampilan siswa melalui teks naratif yang bermuatan budaya lokal Kota Kediri. Lutfiputri (2022) menjelaskan bahwa literasi budaya dalam konteks pembelajaran dasar dapat diperkuat melalui bacaan bermuatan budaya lokal yang disajikan secara interaktif, karena siswa akan lebih mudah memahami dan mengapresiasi nilai-nilai yang dekat dengan kehidupan mereka. Efektifitas media ini juga sejalan dengan hasil penelitian Aryani et al. (2023) yang mengembangkan media *E-Story Book* berbasis budaya lokal di daerah lain dan memperoleh peningkatan kemampuan literasi secara signifikan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbasis cerita budaya lokal lebih mampu menyentuh aspek afektif siswa yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan literasi.

Media ini dirancang dengan prinsip fleksibilitas dan keberlanjutan, yang memungkinkan guru menyesuaikan penggunaannya dengan waktu dan kebutuhan pembelajaran di kelas. Dalam praktiknya, *E-Story Book* ini mampu mengintegrasikan materi IPAS dengan nilai-nilai budaya lokal secara harmonis. Desain ini mendukung semangat Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran kontekstual dan lintas disiplin (Aditya Dharma, 2019). Pendekatan ini terbukti mendukung pembentukan karakter siswa, sebagaimana disampaikan oleh (Harahap et al., 2022), yang menekankan pentingnya literasi budaya dalam membangun identitas nasional sejak dini. Adanya penyajian cerita yang menarik, media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Meski demikian, ketergantungan terhadap koneksi internet dan belum tersedianya fitur interaktif seperti kuis menjadi keterbatasan yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, pengembangan lanjutan disarankan, misalnya dengan menambahkan fitur evaluatif otomatis yang dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Secara keseluruhan, keunggulan media *E-Story Book* ini memberikan kontribusi signifikan terhadap penguatan literasi budaya di tingkat sekolah dasar. Media ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya mengenai pentingnya digitalisasi media berbasis budaya lokal dalam mendukung pendidikan yang adaptif, kontekstual, dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan visi pendidikan abad ke-21, yang menekankan pentingnya integrasi antara inovasi teknologi dan pelestarian budaya (Thaariq & Karima, 2023). Potensi pengembangan lebih lanjut menjadikan media ini sebagai sarana edukatif yang mampu menjawab tantangan pendidikan modern tanpa meninggalkan akar budaya lokal.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *E-Story Book* Petualangan Nara di Kota Budaya dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil validasi ahli memperoleh rata-rata skor 93,33% dengan kriteria sangat valid. Uji kepraktisan guru dan siswa juga dinyatakan sangat praktis dengan peroleh rata-rata skor 96,04%. Serta hasil dari uji efektivitas menunjukkan peningkatan yang signifikan, dari rata-rata nilai *pre-test* sebesar 55,83% meningkat pada rata-rata nilai *post-test* menjadi 97,08%. Media ini dirancang secara digital melalui platform Canva dan FlipHTML5, memuat konten budaya lokal Kota Kediri seperti jaranan, getuk pisang, cerita panji dan lain sebagainya, serta dilengkapi ilustrasi berwarna dan font ramah anak yang mendukung keterbacaan. Penggunaan media ini tidak hanya menumbuhkan minat baca, tetapi juga menguatkan pemahaman siswa terhadap budaya lokal secara kontekstual. Dengan demikian, media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS berbasis literasi budaya di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Dharma, I. M. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 53–63. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>.
- 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.
- Aryani, V., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2023). Pengembangan media e-story book berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran dongeng sastra anak kelas III Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1939–1954.
- Astuti, E. P. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 671–680.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika kualitas pendidikan di indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098.
- Lubis, M. S. (2018). *Metodologi penelitian*. Deepublish.
- Lutfiputri, N. F. (2022). Kajian Perkembangan Industri Buku Cerita Anak Bergambar di Indonesia pada Era Digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6271–6285.
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1).
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8.
- Pribowo, S. F. P. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 1–12. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/download/1355/1153>.
- Salakay, S., & Telussa, S. (2025). Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) di Sekolah Dasar Proskuneco Ambon. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 265–272.
- Thaariq, Z. Z. A., & Karima, U. (2023). Menelisik Pemikiran Ki Hadjar Dewantara dalam Konteks Pembelajaran Abad 21: Sebuah Renungan dan Inspirasi. *Foundasia*, 14(2), 20–36.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.

