

**BUTAPAS: INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BUDAYA
PALEMBANG PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA DI
SEKOLAH DASAR**

Wiwin Ulnisah, Tika Dwi Nopriyanti, Laili Rosita

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

wiwinulnisa8@gmail.com, tikadwinoprianti@univpgri-palembang.ac.id,

lailirosita@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

Science is one of the independent curriculum learning in elementary school. The science learning process in grade IV of SD Negeri 1 Kaliberbau found several problems. Based on the results of observations made that teachers have not used science learning media. The definition aims to develop valid and practical BUTAPAS learning media in grade IV. Calculating using the ADDIE learning model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). So that the results of the bitterness study were obtained with an average score of 98% media experts 100% language experts and 99% material experts have the criteria "very valid". Furthermore, the practicality of the product carried out on the teacher response questionnaire with an average of 90% and a small group questionnaire 91.2% with the criteria "very practical" to use. Furthermore, the results of the product effectiveness test through student ability tests with schools 95% with the category "very effective". It can be concluded that the BUTAPAS learning media in grade IV is stated to be the most practical and effective to use the word developed during teaching and learning activities in grade IV of elementary school.

Keywords: Learning Media, BUTAPAS, Indonesia is Rich in Culture

ABSTRAK

IPAS merupakan salah satu pembelajaran kurikulum merdeka di SD. Proses pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 1 Kaliberbau ditemukan beberapa permasalahan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran IPAS. Pengertian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran BUTAPAS di kelas IV yang valid dan praktis. Menghitung menggunakan model pembelajaran ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Sehingga hasil penelitian kepapahan diperoleh dengan skor rata-rata ahli media 98% ahli bahasa 100% dan ahli materi 99% memiliki kriteria "sangat valid". Selanjutnya kepraktisan produk yang dilakukan pada angket respon guru dengan rata-rata 90% dan angket small group 91,2% dengan kriteria "sangat praktis" untuk digunakan. Selanjutnya hasil uji keefektifan produk melalui tes kemampuan siswa dengan sekolah 95% dengan kategori "sangat efektif". Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran BUTAPAS di kelas IV dinyatakan paling praktis dan efektif untuk digunakan kata dikembangkan pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas IV SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, BUTAPAS, Indonesia Kaya Budaya

A. Pendahuluan

Zaman serba modern ini, pendidikan penting untuk pengembangan bangsa serta dapat menghasilkan generasi yang berkualitas. Peserta didik mengalami proses belajar yang akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan perilaku dimana peserta didik yang semulanya belum tahu menjadi tahu. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya suatu pengalaman ataupun latihan dalam pembelajaran. Namun sayangnya saat ini Indonesia adalah salah satu negara berkembang yang masih memiliki masalah dalam dunia Pendidikan. Hal ini terjadi karena masalah efektifitas, efesiensi, standarisasi pendidikan, dan kurangnya kreatifitas tenaga pendidik yang menyebabkan siswa mudah bosan dan merasa kesulitan dalam belajar (Rosvita & Anugrahen, 2021). Pendidikan proses pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang, baik melalui pengalaman, bimbingan, maupun pengajaran formal maupun informal.

Peserta didik disini banyak yang merasa bosan, tidak semangat dalam proses pembelajaran karena pembelajaran ini masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah dan memberi penugasan dan pembelajaran hanya terpusat pada pendidikan sehingga peserta didik menjadi tidak aktif dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode tersebut. Oleh karena itu, perlunya kita sebagai pendidik menerapkan suatu model pembelajaran dengan menggunakan media. Sebagai pendidik harus bisa menyesuaikan dan menentukan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar.

Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk siswa kelas IV adalah buku cerita bergambar. Menurut Nurjainah dan Hakim dalam (Apriliani & Radia, 2020) buku cerita bergambar mampu menarik perhatian karena tampilannya sangat digemari oleh kalangan anak-anak. Buku cerita bergambar memiliki fungsi yang

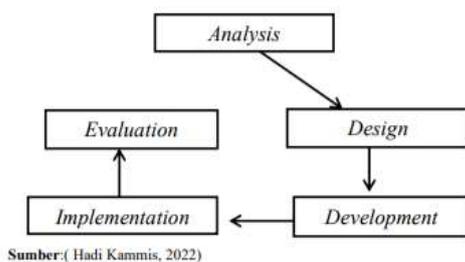
dapat digunakan sebagai penghias dan pendukung dalam cerita yang dapat membantu memudahkan proses pemahaman terhadap isi buku tersebut. Buku cerita bergambar merupakan suatu kesatuan cerita yang disertai dengan gambar-gambar. Melalui buku cerita bergambar, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang akan disampaikan. Sehingga, buku cerita bergambar dapat tergolong layak untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar-mengajar bagi siswa. Dalam hal ini, buku cerita bergambar dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengenalkan berbagai aspek kebudayaan Indonesia kepada siswa, karena kebudayaan Indonesia mencakup nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan, serta struktur sosial dan religius yang menjadi ciri khas suatu masyarakat (Wahyuni, Kusuma, Sagita, & Trismawanti, 2023).

Pengembangan buku cerita IPAS mengenai keragaman budaya Kota Palembang sangat diperlukan, karena sebelumnya buku cerita yang tersedia hanya berfokus pada cerita

umum tanpa menggali aspek budaya lokal yang khas. Kota Palembang, sebagai salah satu kota tertua di Indonesia, memiliki warisan budaya yang kaya dan beragam, seperti adat istiadat, seni tradisional, kuliner khas seperti pempek, rumah adat Limas, hingga tradisi seperti Ziarah Kubro dan Festival Bidar. Kekayaan budaya ini menjadi identitas penting yang perlu dikenalkan kepada siswa sejak dini. Keterbaruan dari media buku cerita IPAS ini adalah pengembangan buku cerita yang secara khusus membahas dan mengenalkan budaya lokal Kota Palembang, sehingga siswa tidak hanya belajar tentang materi IPAS, tetapi juga memahami dan menghargai budaya daerahnya sendiri. Dengan memasukkan elemen-elemen khas tersebut, buku cerita ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam bagi siswa sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal.

Penjelasan tersebut menurut hasil observasi yang telah ditemui oleh peneliti di lapangan melalui wawancara dengan salah satu guru kelas IV SD Negeri 1 Kaliberau dalam mata pelajaran IPAS

masih menggunakan teacher cantered learning artinya pendidik banyak memberikan materi sehingga peserta didik hanya bisa mendengarkan berjam-jam. Media pembelajaran yang digunakan hanya terfokus pada media gambar, hanya terfokus pada buku saja sehingga membuat peserta didik bosan dan mengantuk ketika belajar karena pada sekolah tersebut anak-anaknya terlalu aktif sehingga membutuhkan media pembelajaran dan masih banyak yang belum menggunakan media karena adanya keterbatasan waktu, padatnya materi pelajaran, banyaknya pekerjaan lain yang harus dilakukan. Disini peserta didik juga akan bersemangat belajar karena



mereka tak hanya aktif dalam melakukan aktivitas di kelas seperti berdiskusi sehingga dapat melatih pola pikir dan kekompakan mereka serta melakukan eksperimen dan sebagainya.

B. Metode Penelitian

Modul pembelajaran ADDIE jenis penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu. Penelitian juga model yang selalu menggunakan pengembangan dari beberapa jenis produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Pada penelitian ini juga menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran Pengembangan Media Pembelajaran Butapas (Buku Cerita Ipas) Untuk Siswa Kelas IV Materi Indonesia Kaya Budaya Pada Sekolah Dasar. Dalam penelitian, ada dua tahap pengembangan yaitu validasi dan uji coba produk. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan proses pembelajaran.

Menurut (Sugiyono 2019, p. 137) teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan wawancara, dokumen dan angket. Teknik Validasi *Prototype* adalah teknik validasi yang memakai teknik angket uji materi, media dan uji bahasa yang dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Palembang. Teknik uji ini digunakan untuk menilai rancangan dari sebuah produk mengenai valid dan layak, serta validator dapat memvalidasi produk tersebut.

Menurut Sugiyono (2019) analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam melakukan analisis data proses mencari dan menyusun data yang sudah di dapatkan melalui wawancara, catatan lapangan sampai menemukan data yang benar. Berikut langkah menganalisis hasil kriteria media pembelajaran yang dikembangkan :

Pada tahap ini dimana dengan memberikan sebuah validasi yang sudah di isi dan ditulis oleh validator. Jika peneliti sudah mendapatkan nilai dari validator, maka peneliti melakukan analisis dengan merekapikulasi skor hasil penilaian.

Selanjutnya akan disesuaikan dengan kriteria validitas dalam penelitian ini peneliti menganalisis dan memperoleh data dengan menggunakan komentar dan saran validator supaya produk yang dikembangkan menjadi layak dan praktis untuk dilakukan uji coba.

Setelah penelitian ini mendapatkan nilai/skor kepraktisan dalam bentuk persentase dari validator, maka akan disesuaikan dengan keterangan skor kepraktisan. Untuk menghasilkan media BUTAPAS (Buku Cerita IPAS) yang efektif, maka peneliti melakukan analisis hasil tes belajar siswa, dengan melalui post-test dilaksanakan sesudah belajar dengan memberikan test dalam bentuk esay, sehingga bertujuan untuk melihat keefektifan sebuah produk (Media BUTAPAS (Buku cerita IPAS)) yang nanti dikembangkan. Di setiap pertanyaan dalam test belajar yang akan di jawab lalu diberikan nilai/skor.

Setelah peneliti ini mendapatkan nilai/skor keefektifan dalam bentuk persentase dari validator, maka akan disesuaikan dengan keterangan skor keefektifan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media BUTAPAS (Buku Cerita IPAS). Dengan adanya media BUTAPAS yang dilakukan dengan mengikuti berbagai macam tahapan pengembangan yang menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (mengimplementasikan), dan *Evaluation* (mengevaluasi).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Kaliberau yang beralamatkan di Sindang Marga, Kec. Bayung Lencir, Kabupaten Musi Bayuasin, Sumatera Selatan. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 24 April sampai 25 April 2025. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang mengembangkan media pembelajaran BUTAPAS (Buku Cerita IPAS) untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik pada kelas IV di SD Negeri 1 Kaliberau.

Pembelajaran yang dihasilkan dapat diterapkan kedalam proses belajar mengajar di kelas untuk belajar sambil bermain, supaya

peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran dan akan lebih aktif serta semangat mengikuti proses pembelajaran.

Tahap analisis merupakan tahapan pertama pada model pembelajaran ADDIE. Pada tahap ini pengembangan media BUTAPAS (Buku Cerita IPAS) yang memiliki tahapan analisis materi dan tahapan analisis kebutuhan peserta didik. Berikut penjelasannya :

Pada tahap ini kurikulum yang akan diterapkan di SD Negeri 1 Kaliberau yaitu menggunakan kurikulum merdeka Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Topik Kekayaan Budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang menghasilkan peningkatan dan kreativitas dan inovasi pada guru, siswa dapat mengembangkan minat dan bakat mereka, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan pengembangan potensi mereka, memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, di mana guru dapat menyesuaikan pembelajaran dengan konteks dan muatan lokal serta, pembelajaran yang berfokus pada materi esensial yang harus

dikuasai siswa. Ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa memiliki dasar yang kuat dalam berbagai mata pelajaran.

Pada tahap analisis ini didapatkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pendidikan sekolah dasar sehingga memiliki manfaat supaya dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan mata pelajaran IPAS. Dengan gaya belajar peserta didik di SD Negeri 1 Kaliberau guru dapat menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran namun tidak semua pembelajaran dan saat ini pembelajaran masih menggunakan metode ceramah atau tanya jawab. Berdasarkan hasil observasi tersebut dimana peserta masih ada beberapa peserta didik yang cenderung posesif ketika di kelas karena media pembelajaran belum memenuhi semua mata pelajaran terutama pada pembelajaran IPAS.

Tahap perencanaan ini dimana peneliti sudah melakukan perencanaan dalam membuat produk yang akan dikembangkan yaitu berupa media BUTAPAS (Buku Cerita IPAS) yang akan

Nama	Komentar	Sebelum	Sesudah
Aan M.Pd	Gambar rumah adat dan Ampere diganti menjadi gambar asli		
	Penulisan huruf di ganti huruf kecil		
	Gambar rumah adat di ganti gambar asli dan tampilan gambar jangan menutupi tulisan		
	Gambar ampere ganti ke gambar asli dan jangan tertutup tulisan		
Dr. Darwin Effendi, M. Pd	Tulisan dipisah menjadi dua di atas dan di bawah serta gambar ampere di rubah menjadi gambar asli dan jangan tertutup tulisan Tulisan warteg yang di gambar di hapus		
	Gambar anak ganti dengan gambar penari dan gambar jangan ditutup dengan tulisan		
Muhammad Mubarak Sutanto, S.pd	Tidak ada revisi		

dikembangkan dengan desain produk.

Pada tahapan ini peneliti akan mengembangkan produk media BUTAPAS (Buku Cerita IPAS) yang sudah di rancang sebelumnya, pada

rancangan sebelumnya yang dibuat di awal yaitu cover buku pada tahap desain yang dilihat dari background buku yang berkaitan dengan materi tentang kebudayaan Kota Palembang.

Tabel 1. Hasil Validasi

Dalam penelitian ini terdapat 3 validator yaitu 2 dosen di Universitas PGRI Palembang dan 1 Guru di SD Negeri 1 Kaliberiau. Dimana pada dosen 1 memiliki komentar dan saran bahwa media gambar pada media tersebut menggunakan gambar asli, penulisan huruf nya di perkecil dan tulisan tidak boleh menutupi gambar. Dan dosen 2 memiliki saran dan komentar bahwa tulisan warteg yang terdapat pada gambar di hapus dan gambar anak-anak di ganti dengan gambar penari Gending Sriwijaya dan validator yang ketiga yaitu guru di SD Negeri 1 Kaliberiau tidak ada revisi mengenai media tersebut. Ketiga validator itu ditugaskan untuk

memvalidasi prototype 1. Dimana prototype 1 merupakan hasil rancangan media pembelajaran yang telah di buat oleh peneliti. Ketika membuat produk dilakukannya proses validasi produk hingga selesai. Pada tahap yang sudah selesai dibuat maka akan dinilai kevalidasian produk sesuai para ketiga ahli validator tersebut sehingga menghasilkan bahan pedoman untuk merevisi produk. Pada tahapan revisi akan diikuti dengan arahan sesuai yang disarankan oleh validator.

Pada hasil kevalidan yang akan di lihat oleh validator dan dilanjutkan oleh pakar untuk tahap uji coba kevalidan sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid untuk digunakan. Ketika melakukan penelitian peneliti akan mengikuti arahan validasi produk berupa media, materi, bahasa. Berikut hasil angket validasi :

Tabel 2. Validasi 3 Pakar

Validator	Ahli Media	Ahli Bahasa	Ahli Materi
1	53	55	49
2	55	55	50
3	54	55	50
Jumlah	162	165	149
Skor			

Nilai	98	100	99
Validasi			
Nilai Rata-rata		99	

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahapan pertama pada model pembelajaran ADDIE. Pada tahap ini pengembangan media BUTAPAS (Buku Cerita IPAS) yang memiliki tahapan analisis materi dan tahapan analisis kebutuhan peserta didik.

2. Design (Desain)

Tahap perencanaan ini dimana peneliti sudah melakukan perencanaan dalam membuat produk yang akan dikembangkan yaitu berupa media BUTAPAS yang akan dikembangkan dengan desain produk yang memiliki tujuan dan sudah menyiapkan rancangan desain serta alur cerita.

3. Development (Pengembangan)

Peneliti akan mengembangkan produk media BUTAPAS yang sudah di rancang sebelumnya. Dalam penelitian ini terdapat 3 validator yaitu 2 Dosen dan 1 Guru. Ketika sudah melewati validasi dari beberapa validator maka peneliti akan mengerjakan tahapan revisi produk

sesuai dengan arahan dari ketiga validator tersebut.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap ini dilakukan untuk melihat kepraktisan dan keefektifan pada penggunaan media BUTAPAS oleh peserta didik.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Dan dari beberapa tahapan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media BUTAPAS dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif dikembangkan.

Pada tahap keempat ini yaitu implementasi dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kaliberau yang telah memberikan kesempatan untuk peneliti. Hal ini dilakukan untuk melihat kepraktisan dan keefektifan pada penggunaan media BUTAPAS (Buku Cerita IPAS) oleh peserta didik.

Penelitian sudah melakukan uji coba *small group* di SD Negeri 1 Kaliberau menunjukkan hasil yang baik, dikarenakan nilai kevalidannya mencapai kriteria yang sesuai

dengan ketentuan dan dapat dikategorikan “sangat praktis”.

Tabel 3. Hasil Angket *Small Group*

Dapat dilihat dari hasil kepraktisan uji coba *small group* yang diikuti oleh 8 peserta didik. Terhadap nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah 87,5. Sehingga kesimpulan prototype II dari angket *small group* (kelompok kecil) mendapatkan nilai rata-rata 91,2 dan dapat dinyatakan produk BUTAPAS (Buku Cerita IPAS) sangat praktis untuk digunakan.

Dengan hasil keefektifan dari uji coba sebuah produk pada kelompok besar yang diikuti oleh 25 peserta didik di kelas IV dengan melakukan *post test* untuk menentukan hasil keefektifan media pembelajaran. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75 adalah nilai minimal yang harus dicapai oleh siswa untuk dianggap tuntas dalam mata pelajaran tertentu. Jika seorang siswa mencapai nilai 75 atau lebih, maka dianggap telah mencapai kompetensi yang diharapkan dalam mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil soal *post test* yang diikuti oleh 24 peserta didik

sehingga 23 peserta didik yang menyatakan TUNTAS dan 1 peserta didik yang TIDAK TUNTAS. Dengan mendapatkan nilai tertinggi 100 dengan kriteria TUNTAS, peserta didik mendapatkan nilai 80 dengan kriteria TUNTAS, dan 1 peserta didik mendapatkan nilai paling rendah 60

No	Inisial Peserta Didik								
	V	T	L	A	H	L	H	I	
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	4	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	5	5	5	5	5	5	5	4	5
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	5	5	5	4	5	4	5	5	5
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5
15	5	5	5	4	5	5	5	5	5
16	4	5	5	5	5	5	5	5	5
Skor	75	76	76	75	76	75	75	75	76
Hasil Skor Nilai Rata-rata	87,5	95	95	87,5	95	87,5	87,5	95	

dengan kriteria TIDAK TUNTAS. Sehingga memperoleh nilai rata-rata 95 yang dapat dinyatakan efektif.

Setelah pelajaran selesai, maka peneliti membagikan angket respon guru dan angket *small group* untuk melihat kepraktisan dari produk yang dikembangkan kemudian memberikan soal pretest dan posttest untuk melihat keefektifan dari produk yang akan dikembangkan.

Berdasarkan penelitian terhadap media pembelajaran BUTAPAS (Buku Cerita IPAS) dari aspek respon guru menunjukkan hasil yang baik, dikarenakan nilai kepraktisannya mencapai kriteria yang sesuai

dengan ketentuan. Dimana untuk hasil kepraktisan pada aspek respon guru diperoleh 90 dengan kriteria "Sangat Praktis" untuk diterapkan di tempat

Setelah melakukan berbagai macam tahapan dari beberapa pakar ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi serta berbagai macam uji coba kepada guru dan peserta didik dapat disimpulkan bahwa produk yang di kembangkan seperti media buku cerita. Dan memiliki tujuan penggunaan media pembelajaran sebelum digunakan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, motivasi belajar, dan juga efisiensi proses pembelajaran. Sedangkan setelah digunakan, tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi pemahaman materi yang lebih mendalam, meningkatkan kualitas hasil belajar, dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Oleh sebab itu media pembelajaran BUTAPAS (Buku Cerita IPAS) dapat dikatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan serta dikembangkan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SD Negeri 1 Kaliberau dengan mengembangkan media pembelajaran BUTAPAS (Buku Cerita IPAS). Dapat disimpulkan bahwa media BUTAPAS (Buku Cerita IPAS) dapat dinyatakan sangat valid dilakukan sesuai dengan lembar validasi berbagai pakar ahli (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi) dengan mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan yaitu 99 dengan kriteria sangat valid sehingga media BUTAPAS (Buku Cerita IPAS) sangat layak dikembangkan. Selanjutnya media BUTAPAS (Buku Cerita IPAS) akan dilakukan tahap kepraktisan dengan menyebar angket kepada guru dan peserta didik, dimana tahapan angket respon guru dengan nilai rata-rata 90 dan angket respon kelompok kecil (small group) dengan kriteria 91,2 dengan kriteria sangat praktis untuk digunakan. Media BUTAPAS (Buku Cerita IPAS) selanjutnya akan diketahui keefektifannya melalui tes hasil belajar dengan latihan soal yang diperoleh nilai rata-rata 95 dengan kriteria sangat efektif digunakan. Dapat disimpulkan bahwa media

BUTAPAS (Buku Cerita IPAS) dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Dasar, 6 5.
- Aisyah, S., Saputra, A. D., & Santosa, S. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Materi PKN Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 12.
- Amania, M., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Pada Anak Usia 9-12 Tahun. *Elementary School*, 237-251.
- Apriatin, F., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN Gugus 04 Kecamatan Pujut. *Jurnal Renjana Pendidikan Dasar*.
- Apriliansi, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Volume*, 996.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 283.
- 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*, 2.
- Gusmawati, L., Magdalena, I., & Fadhillah, D. (2023). Pengaruh Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Curung Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Indriarti, T., Kurniawan, M. A., Yuliana, V., Indriyani, R. A., & Pamungkas, E. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Powerpoint di SDN 2 Depok. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 46.
- Kartika, M. Y., Ardhyantama, V., & Tisngati, U. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 76-86.
- Kusuma, F. P., Sagita, J., & Trismawanti, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Model Digital Storytelling Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SDN Tanah Tinggi 09 Jakarta Pusat. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP*, 294.
- Nazhifa, R., Soraya, N., Dewi, K., & Murtopo, A. (2023).

- Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Menanamkan Nilai-nilai Agama Anak 4-5 Tahun di Raudhatul Athfal Melati Ogan Komering Ulu. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Salsabila, F., & Aslam. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites. *JURNAL BASICEDU*, 6089.
- Rosvita, A., & Anugrahen, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 25.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1912.
- Semtafiani, A., & Sanoto, H. (2024). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 291.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Sugiyono, D. P. (2022). *Prof.Dr.Sugiono. Bandung: Metode Penelitian Kuantitatif ,Kualitatif, Dan R&D Alfabeta*.
- Suhartina, Halifah, S., & Frazila, A. F. (2024). Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidayyah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 151.
- Suprihatien, Isnaini, D., Silmi, N. R., Fa'izah, W. P., & Azaria, C. S. (2024). Pengembangan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Kemampuan Membaca Siswa Dasar (Study Literature). *Jurnal Evaluasi Pendidikan (JEP)*, 64.
- Susanto, S. (2023). Pengembangan Alat dan Teknik Evaluasi Tes Dalam Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*.
- Tamami, A. G., Murhayati, S., & Zaitun, Z. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 2412-2419.
- Yudha, J. R., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Youtube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing*, 538.