

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang pesat telah membawa berbagai perubahan signifikan dalam kehidupan manusia. Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari karena berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi dirancang untuk memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia dengan menghadirkan berbagai kemudahan dan menciptakan cara baru dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan tersebut memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Teknologi yang terus berkembang saat ini memberikan inovasi baru dan kemudahan dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

Di era digital, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu solusi efektif untuk mengatasi permasalahan dalam pendidikan. Cahyadi (2019) menjelaskan bahwa teknologi dapat membantu guru menyelesaikan permasalahan belajar siswa dan memungkinkan terciptanya berbagai media pembelajaran yang inovatif. Selain mempermudah proses pembelajaran, teknologi juga mendorong pembaruan metode dan alat pembelajaran agar lebih relevan dengan kebutuhan zaman (Astuti dkk, 2018). Hal ini sejalan dengan peluncuran Kurikulum Merdeka pada tahun 2022 oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Kurikulum merdeka dirancang untuk mendukung pengembangan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21 dan

memberikan fleksibilitas yang lebih optimal bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran (Kurniati, 2022).

Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa masing-masing (Izza dkk, 2020). Konsep merdeka belajar tidak hanya memberikan kebebasan berpikir, tetapi juga fleksibilitas dalam menentukan tujuan, metode, dan penilaian pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam memanfaatkan sumber daya digital dan alat pembelajaran interaktif guna meningkatkan efektivitas pengajaran (Pratama dkk, 2024). Selain itu, kurikulum ini menekankan pentingnya pembelajaran aktif, dimana siswa terlibat langsung dalam proses belajar, tidak hanya sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai peserta aktif yang berkolaborasi dengan guru dan sumber belajar lainnya (Hrp dkk, 2022).

Dalam Kurikulum Merdeka, juga terdapat inovasi berupa penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada siswa tentang lingkungan sekitar, sekaligus mengembangkan kemampuan menganalisis permasalahan sosial dan alam secara terpadu (Kemendikbud, 2022). Secara khusus, mata pelajaran IPS memiliki peran penting dalam membangun pemahaman tentang dinamika sosial dan budaya, serta keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam materi IPS ada lingkup materi sejarah yang memiliki tujuan penting untuk menanamkan semangat cinta tanah air, mengetahui proses terbentuknya negara Indonesia, meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan peserta didik, dan mengetahui proses peradaban manusia

Indonesia khususnya dan masyarakat dunia pada umumnya dari masa dulu hingga sekarang (Suryani, 2012: 417).

Namun, pembelajaran IPS khususnya muatan sejarah sering kali menghadapi tantangan berupa rendahnya minat belajar siswa dan sulitnya memahami konsep yang kompleks. Banyak siswa menganggap pembelajaran IPS membosankan. Hal ini tidak dapat dipungkiri bahwa realitanya dalam pembelajaran IPS lebih mengimplementasikan materi yang terpusat pada guru, sehingga siswa tidak diarahkan untuk mengembangkan atau mencari tahu informasi.

Tidak terlepas dari itu, media pembelajaran juga sangat mempengaruhi minat dan respon siswa dalam pembelajaran. Kurangnya penggunaan dan penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran membuat pembelajaran terkesan sangat membosankan dan tidak menarik minat siswa. Untuk menarik minat dan perhatian siswa diperlukan variasi media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan mengoptimalkan proses pembelajaran. Namun, seringkali permasalahan yang ditemui adalah media pembelajaran IPS yang digunakan kurang variatif, monoton, atau tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran IPS cenderung kurang menarik dimana hanya bercerita tanpa adanya gambaran yang spesifik akan hal atau peristiwa yang terjadi (Pradana, 2022). Hal ini dapat menghambat efektivitas pembelajaran. Sementara itu, menurut Ariesta dan Kusumayati (2018), pembelajaran IPS saat ini menghadapi beberapa kendala, di antaranya: (1) buku siswa lebih banyak berisi teks, (2) peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami isi buku secara mandiri, dan (3) buku siswa kurang mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan kepada guru kelas VI yaitu Bapak Matwani S.Pd., M.Pd pada tanggal 11 Oktober 2024 memperoleh hasil bahwa UPTD SDN Keleyan 1 saat ini telah menggunakan kurikulum merdeka dari kelas I-VI. Jumlah siswa di kelas VI ada 19 siswa. Pada kegiatan pembelajaran IPS sumber belajar yang digunakan di kelas VI hanya buku siswa dan buku panduan guru IPAS Kurikulum Merdeka. Guru kelas VI menjelaskan bahwa dalam pembelajaran IPAS muatan IPS di kelas VI terdapat materi sejarah yang termuat di bab 2 tentang sejarah perjuangan para pahlawan. Guru kelas VI menyebutkan bahwa materi IPS khususnya sejarah adalah materi yang cukup sulit karena memuat materi yang kompleks, berisi fakta, data, dan kronologi peristiwa. Sementara materi yang disajikan dalam buku siswa dan buku guru berisi materi teks penuh yang disampaikan secara monoton. Hal ini membuat siswa kesulitan dalam memahami materi karena tidak ada gambaran yang spesifik akan peristiwa yang terjadi sehingga minat dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran IPS khususnya materi sejarah kemerdekaan Indonesia menjadi rendah. Guru kelas VI juga menyebutkan bahwa dalam pembelajaran sejarah kemerdekaan Indonesia metode yang digunakan adalah ceramah dengan menceritakan sejarah perjuangan pahlawan zaman dahulu yang berlandaskan pada buku guru Kurikulum Merdeka. Dalam pembelajaran ini siswa hanya berperan pasif sebagai pendengar dan penyimak materi dari guru dan diakhir melihat video *youtube* proklamasi kemerdekaan. Kurangnya media yang dapat membantu guru untuk menarik perhatian siswa dan mengkonsepkan pengetahuannya mengenai sejarah kemerdekaan Indonesia membuat siswa kesulitan memahami materi dan kurang aktif dalam merespon pembelajaran. Akibatnya, nilai siswa dalam materi sejarah kemerdekaan Indonesia termasuk

dalam kategori rendah dimana nilai siswa pada lingkup materi Kemerdekaan dan Peristiwa Sekitarnya ada 10 siswa yang tidak tuntas dari 19 siswa dengan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 64,2 sedangkan KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPAS adalah 65. Nilai tersebut peneliti peroleh dengan melihat data nilai formatif siswa kelas VI pada buku daftar nilai siswa yang dimiliki guru.

Guru kelas VI menyebutkan kendala atau permasalahan dalam kegiatan pembelajaran IPS materi sejarah khususnya pada lingkup Kemerdekaan dan Peristiwa Sekitarnya adalah kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi sejarah kemerdekaan Indonesia sehingga pembelajaran kurang optimal karena minat dan antusias siswa dalam materi tersebut masih kurang. Hal ini dijelaskan karena terbatasnya waktu yang membuat narasumber hanya bisa memanfaatkan buku guru dan siswa yang sudah tersedia dari Kemendikbud dan memanfaatkan media dari platform *youtube*. Sekolah sangat mendukung penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran. Sekolah telah memiliki infrastruktur yang mendukung untuk kegiatan pembelajaran terintegrasi teknologi, yaitu wifi dan LCD proyektor. Sekolah juga memberikan izin kepada siswa dan siswinya untuk membawa *handphone* ke sekolah untuk pembelajaran.

Hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 11 Oktober 2024 bahwa benar sekolah memiliki infrastruktur berupa wifi, LCD proyektor dan aliran listrik yang stabil. Siswa terlihat menggunakan *handphone* untuk mencari informasi dari google saat pembelajaran. Media yang terdapat di ruang kelas VI yaitu peta, globe, dan gambar-gambar tokoh serta tari daerah. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih perlu ditingkatnya, siswa cenderung pasif dan kurang berani

untuk bertanya atau berpendapat. Beberapa siswa tidak memerhatikan guru saat pembelajaran dan tidak fokus.

Sedangkan angket kebutuhan siswa kelas VI yang telah disebar diperoleh hasil bahwa 57,9% siswa menjawab pembelajaran IPS tidak menyenangkan, 78,9% siswa merasa kesulitan materi sejarah kemerdekaan Indonesia, 68,4% siswa merasa bosan dengan pembelajaran metode ceramah, 100% siswa suka belajar menggunakan HP atau computer/laptop, 84,2% suka membaca buku cerita, 100% siswa ingin media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, 84,2% siswa suka media pembelajaran visual, 100% siswa ingin menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, serta 100% siswa ingin menggunakan media pembelajaran yang dilengkapi dengan kuis *online*.

Berdasarkan dari hasil wawancara, observasi, dan angket kebutuhan siswa ada potensi dan peluang peneliti untuk mengembangkan buku cerita bergambar berbasis digital sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan buku cerita bergambar berbasis digital sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi atau inovasi untuk membantu guru memvisualisasikan materi sejarah kemerdekaan Indonesia pada pembelajaran IPAS di kelas VI sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah serta meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS sangat diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Teknologi memiliki potensi besar sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dan membantunya memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Dengan adanya teknologi yang tersedia, guru dapat menyajikan materi secara lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat

meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (An'navi & Sukartono, 2023). Teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga membangun ruang belajar yang dapat menghubungkan guru dan siswa dari berbagai tempat secara efektif (Putra dkk, 2023).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anam (2021), penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital dapat membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, mendorong komunikasi dan diskusi yang aktif, mempermudah guru dalam menyampaikan materi, serta memudahkan siswa dalam memahaminya. Selain itu, media ini juga menghadirkan dimensi pembelajaran yang lebih menarik, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Media buku cerita bergambar berbasis digital dirancang dengan konsep mengintegrasikan narasi sejarah perjuangan pahlawan dalam meraih kemerdekaan yang berfokus dari peristiwa rengasdengklok hingga proklamasi kemerdekaan. dengan ilustrasi semi realistis yang menggambarkan narasi tersebut. Buku cerita ini diharapkan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dibandingkan dengan buku siswa yang hanya berisi teks bacaan saja. Pasalnya buku cerita ini dilengkapi ilustrasi serta gambar yang dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran Mulya (2022) dalam (Abdulatif, 2023). Menurut pendapat Nugriyantoro dalam (Yuliani, 2022), dengan hadirnya gambar-gambar cerita yang menarik, siswa akan membaca dengan penuh kesungguhan, mengikuti serta berusaha memahami alur aksi yang mereka lihat. Gambar-gambar tersebut menjadi salah satu faktor yang dapat mengembangkan imajinasi dan logika siswa. Dalam buku cerita bergambar ilustrasi berperan sebagai pendukung sekaligus membantu menyampaikan isi cerita.

Media buku cerita bergambar berbasis digital memberikan kemudahan bagi guru dan siswa karena media ini memiliki nilai kepraktisan dan fleksibilitas yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Buku cerita ini menyajikan teks dan gambar menarik untuk mendorong antusiasme serta pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media buku cerita bergambar berbasis digital ini mampu menciptakan suasana belajar yang berbeda dan menarik perhatian siswa, sehingga membantu siswa memahami materi yang diajarkan dengan memvisualisasikan konsep abstrak ke dalam bentuk dua dimensi. Materi pembelajaran IPS yang mencakup peristiwa, fakta, dan konsep sosial dapat diintegrasikan ke dalam media buku cerita berbasis digital agar materi menjadi menarik dan menjadi fokus siswa dalam belajar. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah dan jelas dengan berbantuan media tersebut. Sehingga, diharapkan dengan media buku cerita bergambar berbasis digital dapat memudahkan siswa dalam proses belajar, meningkatkan minat dan motivasi serta ketertarikan siswa pada pembelajaran IPS, dan meningkatkan pemahamannya pada pembelajaran IPS materi sejarah perjuangan pahlawan kemerdekaan khususnya pada peristiwa rengasdengklok hingga proklamasi.

Pengembangan media buku cerita bergambar berbasis digital sudah pernah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Abdulatif dkk. (2023) yang didasari oleh kurangnya minat siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media buku cerita digital dalam pembelajaran IPS pada materi Kerajaan Islam di kelas IV memperoleh interpretasi “Sangat baik” oleh ahli materi, media, dan Bahasa. Selain itu, berdasarkan respon pengguna baik guru maupun siswa, media buku cerita digital

pada materi sejarah Kerajaan Islam di Nusantara memperoleh rata-rata persentase skor keseluruhan dalam kategori "sangat baik".

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Anggelika dkk. (2023) yang dilandasi oleh kurangnya penggunaan media sehingga proses pembelajaran yang dilakukan siswa belum berpengaruh secara maksimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku cerita digital bergambar memenuhi kriteria "sangat layak," oleh ahli materi, media, dan bahasa. Selain itu, hasil uji coba skala kecil dan uji coba skala besar terkait kepraktisan media menunjukkan kategori "sangat praktis". Adapun respon dari guru hasil serupa dengan kriteria "sangat praktis".

Penelitian lain juga dilakukan oleh Ainun dkk. (2024) yang dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya nilai sumatif siswa pada mata pelajaran IPAS dan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* digital mendapatkan kategori sangat layak pada ahli media dan materi serta terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang dilihat pada hasil pretest dan post test pada uji coba kelompok kecil dan besar.

Dengan mempertimbangkan berbagai masalah dan tantangan dalam pembelajaran IPAS materi sejarah perjuangan pahlawan kemerdekaan di kelas VI Sekolah Dasar, teori yang diketahui, relevansi dengan penelitian terdahulu, maka peneliti memutuskan untuk membuat penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPAS di Kelas VI Sekolah Dasar.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kevalidan media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital pada pembelajaran IPAS di kelas VI Sekolah Dasar?
2. Bagimanakah kepraktisan media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital pada pembelajaran IPAS di kelas VI Sekolah Dasar?
3. Bagimanakah keefektifan media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital pada pembelajaran IPAS di kelas VI Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan yang harus dicapai dalam penelitian pengembangan media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital:

1. Mengetahui tingkat kevalidan media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital pada pembelajaran IPAS di kelas VI Sekolah Dasar.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan media buku cerita ergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital pada pembelajaran IPAS di kelas VI Sekolah Dasar.

3. Mengetahui tingkat keefektifan media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital pada pembelajaran IPAS di kelas VI Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital yang mencakup pembelajaran IPAS kelas VI Sekolah Dasar Materi Kemerdekaan dan Peristiwa Sekitarnya dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Produk media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital berbentuk web yang dapat dibuka pada computer/laptop maupun *handphone*, sehingga produk lebih praktis dan fleksibel untuk digunakan dimana dan kapan saja baik di rumah maupun di sekolah.
2. Media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital ini dapat di akses secara gratis baik oleh siswa maupun guru.
3. Media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya. Guru dan siswa dapat menggunakan secara *offline* dengan cara mengunduhnya dalam bentuk pdf.
4. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang mudah dipahami siswa.
5. Media didesain *full colour* dan bergambar animasi semi realistic untuk meningkatkan daya tarik visual, memudahkan siswa memahami cerita dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

6. Desain dibuat dengan bantuan alat kecerdasan buatan (AI) dan dilakukan *editing* di canva
7. Komponen media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital terdiri dari materi sejarah perjuangan pahlawan kemerdekaan yang difokuskan pada peristiwa rengasdengklok hingga proklamasi kemerdekaan dalam bentuk cerita bergambar. Tampilan media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital sebagai berikut :
 - a. Tampilan awal berupa sampul yang memuat logo Universitas Trunojoyo Madura, gambar berkaitan materi, kelas, dan nama pengembang.
 - b. Halaman awal berisi profil buku, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan media, dan tujuan pembelajaran.
 - c. Halaman inti berisi narasi cerita sejarah perjuangan pahlawan pada peristiwa rengasdengklok hingga proklamasi dan link kuis sebagai *game* di akhir bagian cerita.
 - d. Halaman akhir profil pengembang media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital.
 - e. Warna dan font pada media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital dibuat *user-friendly* dan menarik agar mudah dipahami dan digunakan siswa.

1.5 Batasan penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan yang perlu diperhatikan untuk mengarahkan pengembangan media media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah:

Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital secara tepat sasaran. Batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini hanya mencakup sejarah perjuangan pahlawan kemerdekaan pada peristiwa rengasdengklok hingga proklamasi kemerdekaan yang menjelaskan alur peristiwa, tokoh-tokoh beserta perannya dalam peristiwa tersebut, serta tanggal-tanggal penting dalam peristiwa tersebut.
2. Media pembelajaran ini dirancang khusus untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar, sehingga konten, bahasa, dan pendekatan pembelajaran disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa pada jenjang tersebut.
3. Penggunaan media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital dalam penelitian ini diterapkan dalam konteks pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan fokus pada muatan IPS.
4. Sumber dan referensi materi terbatas pada buku.

1.6 Pentingnya Penelitian

Berdasarkan urgensi tersebut maka penelitian pengembangan ini penting dilakukan sebagai salah satu solusi efektif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan menyenangkan. Penjelasan lain mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Pengembangan media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat

meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar, khususnya pada sejarah perjuangan pahlawan. Media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital membantu siswa memahami dan memvisualisasikan materi pembelajaran dengan mudah dan mendukung pembelajaran mandiri dengan mengakses *web* buku cerita kapan saja di luar pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan media visual narasi berbasis teknologi yang dapat memperkaya metode pembelajaran. Guru tidak lagi hanya bergantung pada metode ceramah, tetapi dapat menggunakan media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menghemat waktu dan tenaga dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, guru dapat mengembangkan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

c. Bagi Sekolah

Penggunaan media buku cerita bergambar “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital diharapkan dapat menjadi inovasi baru bagi sekolah dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran dan pada akhirnya mampu berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Pengembang

Penelitian ini memberikan pengalaman berharga bagi peneliti dalam melatih kemampuan melakukan penelitian, memperluas wawasan, serta mengembangkan keterampilan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya yang bergerak di bidang pengembangan media pembelajaran, khususnya yang berbasis teknologi digital.

1.7 Definisi Istilah

a. Penelitian Pengembangan ADDIE

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu; Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

b. Media pembelajaran

Media Pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa.

c. Buku cerita “Jejak Sejarah: Dari Rengasdengklok ke Pegangsaan” berbasis digital

Buku cerita yang berisi materi sejarah perjuangan pahlawan kemerdekaan pada peristiwa rengasdengklok hingga proklamasi yang bersifat online sehingga menggunakan perangkat elektronik untuk mengakses atau membacanya.