

**PENGEMBANGAN STORY BOOK BERBASIS LINGKUNGAN LOKAL
DILENGKAPI QR CODE PADA MATERI IPAS KELAS V SDN 1
KARANGTALUN KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Nurus Sofiatul Azizah^{1*}, Leny Suryaning Astutik²

¹PGSD Universitas Bhinneka PGRI

²PGSD Universitas Bhinneka PGRI

^{1*}nurussofiaaaa@gmail.com, ²lennyshadenley@gmail.com,

*Corresponding author**

ABSTRACT

Learning media play an important role in creating meaningful learning experiences, particularly in the implementation of the Independent Curriculum, which emphasizes contextual learning. However, Science and Social Studies (IPAS) learning in elementary schools is still dominated by textbooks and teacher-centered instruction, resulting in low student engagement and difficulties in understanding the classification of animals based on their feeding habits. This study aimed to develop a local environment-based storybook integrated with QR Code technology and to determine its validity and practicality as a learning medium for fifth-grade elementary school students. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects included one media expert, one material expert, one learning expert, one fifth-grade teacher, and 31 fifth-grade students of SDN 1 Karangtalun, Tulungagung Regency. Data were collected through observations, interviews, validation questionnaires, and user response questionnaires and analyzed descriptively using percentage techniques. The results showed that the developed media achieved validity scores of 97% from the media expert, 88% from the material expert, and 94% from the learning expert, indicating that the product was highly valid. Furthermore, the practicality test yielded positive responses, with scores of 90% from the teacher, 93% from the small-group trial, and 94% from the large-group trial, all categorized as highly practical. Therefore, the local environment-based storybook integrated with QR Code is highly valid and practical and can be used as an alternative learning medium to support contextual and interactive IPAS learning in elementary schools.

Keywords: *ADDIE, IPAS, local environment, QR Code, storybook.*

ABSTRAK

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses belajar yang bermakna, terutama pada implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual. Namun, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah sehingga siswa kurang antusias serta mengalami kesulitan memahami materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *story book* berbasis lingkungan lokal yang

dilengkapi QR Code serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisannya sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli media, satu ahli materi, satu ahli pembelajaran, satu guru kelas V, dan 31 siswa kelas V SDN 1 Karangtalun Kabupaten Tulungagung. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi, dan angket respons pengguna, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kevalidan sebesar 97% dari ahli media, 88% dari ahli materi, dan 94% dari ahli pembelajaran dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 90% dari guru, 93% pada uji coba kelompok kecil, dan 94% pada uji coba kelompok besar dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, *story book* berbasis lingkungan lokal yang dilengkapi QR Code dinyatakan sangat valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *story book*, lingkungan lokal, QR Code, IPAS, ADDIE.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta karakter siswa melalui proses pembelajaran yang terencana. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai komponen yang saling berkaitan, antara lain tujuan pembelajaran, pendidik, siswa, kurikulum, metode, media, sumber belajar, dan evaluasi (Mujahadah & Triono, 2021). Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar diarahkan tidak hanya pada penguasaan konsep, tetapi juga

pada kemampuan siswa dalam mengamati, mengeksplorasi, dan memahami berbagai fenomena yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran yang bersifat kontekstual diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga siswa lebih mudah menghubungkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari (Nabila et al., 2025).

Salah satu materi IPAS kelas V yang memerlukan pembelajaran kontekstual adalah penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Materi tersebut tidak hanya menuntut siswa menghafal klasifikasi hewan herbivora,

karnivora, dan omnivora, tetapi juga memahami karakteristik setiap kelompok melalui contoh nyata yang terdapat di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Kotimah, 2024).

Perkembangan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *story book* bergambar. *Story book* merupakan media yang mengombinasikan narasi dan ilustrasi sehingga mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan minat membaca dan pemahaman konsep (Ainun & Putra, 2024). Penyajian materi dalam bentuk cerita juga lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran

visual, komunikatif, dan dekat dengan kehidupan mereka. Selain meningkatkan literasi membaca, *story book* dapat menjadi media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Ali et al., 2024).

Agar pembelajaran semakin bermakna, isi *story book* perlu dikembangkan dengan memanfaatkan potensi lingkungan lokal. Lingkungan lokal merupakan sumber belajar yang memberikan pengalaman nyata kepada siswa sehingga konsep-konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami (Irwandi & Fajeriadi, 2020). Pada materi penggolongan hewan, keberadaan berbagai hewan ternak maupun hewan yang hidup di sekitar lingkungan sekolah dapat dijadikan contoh konkret dalam penyampaian materi. Integrasi lingkungan lokal tidak hanya meningkatkan relevansi pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan kepedulian siswa terhadap lingkungan di sekitarnya.

Selain penyajian materi yang kontekstual, pemanfaatan teknologi digital juga menjadi kebutuhan dalam pembelajaran abad ke-21.

Salah satu teknologi yang mudah diintegrasikan ke dalam media pembelajaran adalah *Quick Response Code (QR Code)*. *QR Code* memungkinkan siswa mengakses berbagai informasi digital secara cepat melalui perangkat yang dimiliki, seperti telepon pintar atau tablet (Irawan et al., 2024). Integrasi *QR Code* pada *story book* memungkinkan siswa memperoleh materi tambahan berupa buku digital, audio, maupun sumber belajar lainnya sehingga proses belajar tidak terbatas pada media cetak saja. Pemanfaatan teknologi tersebut diharapkan mampu meningkatkan interaktivitas pembelajaran sekaligus mendukung pengembangan literasi digital siswa.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 1 Karangtalun Kabupaten Tulungagung pada tanggal 19 Januari 2026 menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS kelas V masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran serta mengalami kesulitan dalam memahami materi

penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Materi yang disajikan dalam buku masih bersifat umum sehingga siswa mengalami kesulitan menghubungkan konsep dengan lingkungan yang mereka temui setiap hari. Guru juga menyampaikan bahwa belum tersedia media pembelajaran yang memanfaatkan potensi lingkungan lokal maupun teknologi digital secara terpadu untuk mendukung pembelajaran IPAS.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis cerita maupun *QR Code* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian Muyasyaroh & Oktaviarini, (2025) menunjukkan bahwa media cerita bergambar digital berbasis StoryJumper mampu meningkatkan minat baca dan antusias siswa. Penelitian Lailinikmah, (2024) membuktikan bahwa media diorama berbantuan *QR Code* memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi. Sementara itu, Pangestu, (2023) mengembangkan media BARA pada materi penggolongan hewan

berdasarkan jenis makanannya dan memperoleh hasil bahwa media tersebut mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih baik. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum mengintegrasikan *story book* berbasis lingkungan lokal dengan pemanfaatan *QR Code* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di sekolah dasar. Dengan demikian, masih terdapat ruang untuk mengembangkan media pembelajaran yang mengombinasikan pendekatan kontekstual berbasis lingkungan lokal dengan teknologi digital dalam satu produk pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan *story book* berbasis lingkungan lokal yang dilengkapi *QR Code* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya untuk siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan media ini diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, interaktif, serta mendukung peningkatan literasi membaca dan literasi digital siswa. Penelitian ini bertujuan

mendeskripsikan proses pengembangan media, mengetahui tingkat kevalidan, serta mengetahui tingkat kepraktisan *story book* berbasis lingkungan lokal yang dilengkapi *QR Code* pada materi IPAS kelas V SDN 1 Karangtalun Kabupaten Tulungagung. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa *story book* berbasis lingkungan lokal yang dilengkapi *QR Code* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya untuk siswa kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena

memiliki prosedur yang sistematis, fleksibel, serta sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

Tahap *Analyze* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Karangtalun Kabupaten Tulungagung untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran IPAS. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan terintegrasi dengan teknologi digital.

Tahap *Design* meliputi penyusunan rancangan media, penyusunan materi berdasarkan capaian pembelajaran IPAS, pembuatan alur cerita, ilustrasi, tata letak, serta perancangan integrasi *QR Code* yang menghubungkan pengguna dengan versi digital *story book* dan audio pendukung. Selanjutnya pada tahap *Development*, produk dikembangkan sesuai rancangan

kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar revisi hingga diperoleh produk yang layak untuk diimplementasikan.

Tahap *Implementation* dilaksanakan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar pada siswa kelas V SDN 1 Karangtalun Kabupaten Tulungagung. Uji coba bertujuan mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respons siswa dan guru setelah menggunakan *story book* dalam pembelajaran IPAS. Tahap terakhir, yaitu *Evaluation*, dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan untuk menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi, hasil uji coba, serta saran dari validator dan pengguna.

Subjek penelitian terdiri atas seorang ahli media, seorang ahli materi, seorang ahli pembelajaran, guru kelas V, serta 31 siswa kelas V SDN 1 Karangtalun Kabupaten Tulungagung. Uji coba dilakukan secara bertahap, yaitu kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa dan

kelompok besar yang melibatkan 21 siswa.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, serta saran dan komentar dari para validator sebagai bahan perbaikan produk. Data kuantitatif diperoleh melalui angket validasi ahli dan angket respons guru maupun siswa untuk mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan media. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli pembelajaran, angket respons guru, dan angket respons siswa.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif. Data hasil validasi dan angket respons dihitung menggunakan rumus persentase, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan. Media dinyatakan layak apabila memenuhi kategori valid berdasarkan penilaian para ahli dan memperoleh kategori praktis berdasarkan respons guru serta siswa. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan

kelayakan *story book* berbasis lingkungan lokal yang dilengkapi QR Code sebagai media pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara bersama guru kelas V SDN 1 Karangtalun Kabupaten Tulungagung untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi penggunaan buku teks sehingga siswa cenderung kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya masih disampaikan secara umum tanpa dikaitkan dengan lingkungan sekitar siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami materi serta kurang antusias selama proses pembelajaran. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran

yang mengintegrasikan potensi lingkungan lokal dengan teknologi digital. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mampu mendukung pembelajaran mandiri melalui pemanfaatan teknologi *QR Code*.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan dilakukan penyusunan materi berdasarkan capaian pembelajaran IPAS kelas V mengenai penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Selanjutnya disusun alur cerita (*storyboard*), karakter, ilustrasi, tata letak halaman, pemilihan warna, tipografi, serta rancangan *QR Code* yang terhubung dengan *story book* digital dan *audio storytelling*. Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai pembelajaran visual, berwarna, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga media yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan media *story book* berbasis lingkungan lokal yang dilengkapi *QR Code* sesuai rancangan yang telah dibuat. Produk selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diimplementasikan kepada siswa. Hasil validasi ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media *Story Book*

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	97%	Sangat Valid
Ahli Materi	88%	Sangat Valid
Ahli Pembelajaran	94%	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 97% dari ahli media, 88% dari ahli materi, dan 94% dari ahli pembelajaran sehingga seluruhnya berada pada kategori sangat valid. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran perbaikan, terutama

penambahan materi mengenai ciri-ciri serta contoh hewan untuk memperkuat pemahaman siswa. Seluruh masukan tersebut dijadikan dasar dalam proses revisi sehingga produk yang dikembangkan semakin layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media yang telah dinyatakan valid selanjutnya diujicobakan kepada siswa kelas V SDN 1 Karangtalun melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 21 siswa. Selain siswa, guru kelas V juga memberikan penilaian terhadap kepraktisan media melalui angket respons pengguna. Hasil Kepraktisan Media *Story Book* pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Kepraktisan Media
*Story Book***

Responden	Persentase	Kategori
Siswa (Kelompok Kecil)	93%	Sangat Praktis
Siswa (Kelompok Besar)	94%	Sangat Praktis
Guru	90%	Sangat Praktis
Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memperoleh		

respons yang sangat baik dari guru maupun siswa. Siswa menilai media menarik karena memadukan ilustrasi berwarna, cerita, dan akses digital melalui *QR Code*, sedangkan guru menilai media mampu membantu penyampaian materi secara lebih kontekstual, praktis, dan efisien.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis seluruh data hasil validasi dan implementasi. Evaluasi menunjukkan bahwa media *story book* berbasis lingkungan lokal yang dilengkapi *QR Code* telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator berhasil menyempurnakan isi materi, tampilan media, serta kemudahan penggunaan *QR Code*. Selain itu, integrasi media cetak dengan media digital memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah sehingga media layak digunakan sebagai alternatif

media pembelajaran IPAS kelas V.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan *story book* berbasis lingkungan lokal yang dilengkapi *QR Code* melalui model ADDIE berhasil menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis. Tingginya hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, tampilan, penyajian, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Integrasi lingkungan lokal menjadikan materi lebih kontekstual sehingga siswa lebih mudah menghubungkan konsep penggolongan hewan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan *QR Code* memperluas akses terhadap sumber belajar digital sehingga mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Kurniawan et al., (2025) yang menyatakan bahwa media *story book* layak digunakan dalam pembelajaran IPAS serta mampu

meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Halizah & Astutik, (2025) yang menunjukkan bahwa integrasi *QR Code* pada media pembelajaran dapat meningkatkan kepraktisan penggunaan media. Dengan demikian, penggabungan *story book*, lingkungan lokal, dan *QR Code* menjadi kebaruan penelitian yang mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sekaligus mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media *story book* berbasis lingkungan lokal yang dilengkapi *QR Code* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya untuk siswa kelas V sekolah dasar menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Media yang

dikembangkan mengintegrasikan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar siswa serta didukung akses digital melalui QR Code, sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran dengan persentase berturut-turut sebesar 97%, 88%, dan 94%, sehingga dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh respons sangat praktis dari guru maupun siswa, dengan persentase sebesar 90% pada guru, 93% pada uji coba kelompok kecil, dan 94% pada uji coba kelompok besar. Dengan demikian, *story book* berbasis lingkungan lokal yang dilengkapi QR Code dapat menjadi alternatif media pembelajaran IPAS yang menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun, S., & Putra, G. M. C. (2024). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Flipbook Digital pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Purwoyoso 04. *FONDATIA*, 8(3), 575–592.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i3.5099>
- Ali, A. M., Hamidin, N. M., Hassan, Y., Ramli, R., & Isa, N. H. (2024). Pemilihan Buku Cerita Dalam Pembelajaran Awal Kanak-Kanak: Suatu Tinjauan Literatur. *ATTARBAWIY: Malaysian Online Journal of Education*, 8(2), 91–109.
<https://doi.org/10.53840/attarbawiy.v8i2.243>
- Halizah, T. N., & Astutik, L. S. (2025). Pengembangan E-Comic Berbasis Canva dan QR Code Pelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar.
<https://jurnal.iomparnd.com/index.php/jp>
- Irawan, F. S., Retnasih, N. R., & Ray, A. (2024). Peningkatan Literasi Digital Dan Pembelajaran Melalui Aksesibilitas E-Book Dengan Sistem Barcode Di SDN 1 Maguan. Khidmah Nusantara, 1(1), 13-29. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Irwandi, I., & Fajeriadi, H. (2020). Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SMA di kawasan

- pesisir, Kalimantan Selatan. *Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 1(2), 66–73.
- Kotimah, E. K. (2024). Meningkatkan Pendidikan Sains Menjelajahi Dampak Video Animasi Powtoon dalam Instruksi IPA. In *Jurnal Sains dan Teknologi* (Vol. 1, Number 1).
- Kurniawan, I., Zulharman, & Zulkifli. (2025). Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV SDN 04 Tente. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3(2), 214–221. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i2.1538>
- Lailanikmah, T. (2024). Pengembangan Media Diorama Berbantuan QR Code Materi Siklus Air Untuk Siswa Kelas IV SDN 1 Moyoketen.
- Mujahadah, I., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. In *Jurnal Papeda* (Vol. 3, Number 1).
- Muyasyaroh, M., & Oktaviarini, N. (2025). *Pengembangan Cerita Bergambar Digital Berbasis StoryJumper Kelas IV Di SD Negeri 1 Rejotangan Tulungagung. JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 201-207.
- Nabila, S. M., Septiani, M., & Pendidikan Dasar, M. (2025). Pendekatan Deep Learning untuk Pembelajaran IPA yang Bermakna di Sekolah Dasar. *Primera Educatia Mandalika: Elementary Education Journal*, 2(1), 9-20., 2(1), 9–20. <https://jiwpp.unram.ac.id/index.php/primera>
- Pangestu, R. F. G., & Astutik, L. S. (2023). Pengembangan Media Bara (Balok Suara) Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EduCurio: Education Curiosity*, 2(1), 42-48.