

ANALISIS KEBUTUHAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERBASIS CERITA ANAK DALAM PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ni Kadek Dian Surya Arseni¹, Ni Nyoman Kurnia Wati², I Gede Arya Wiradnyana³
^{1,2,3} IAHN Mpu Kuturan

¹diansuryaarseni@gmail.com, ²kurnia_yasa@yahoo.com,

³arya.wiradnyana92@gmail.com

ABSTRACT

Learning Natural and Social Sciences (IPAS) in fourth grade of elementary school requires an engaging approach that is in line with the characteristics of student development. This is important because students aged 9-10 years are more easily engaged with visual and fun content, which is in line with their cognitive and emotional developmental stages. Electronic teaching materials based on children's stories offer an innovative solution in improving students' understanding and interest in learning. It is expected to make learning more lively and easier to follow, so that students are more enthusiastic in participating in learning. This study aims to analyze the need for electronic teaching materials based on children's stories in fourth grade of elementary school's IPAS learning. The method used is a literature study by reviewing various relevant library sources, using sources reviewed including previous research on story-based learning, technology integration in elementary education, and the use of children's stories in learning. The results of the study indicate that children's stories have the potential to facilitate contextual and fun learning, while electronic teaching materials offer flexibility and interactivity. The combination of the two can strengthen the process of understanding the concept of IPAS and student information retention, so that the need for its development is increasingly clear to support the achievement of learning objectives.

Keywords: *Electronic Teaching Materials, Children's Stories, IPAS Learning*

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV Sekolah Dasar memerlukan pendekatan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Hal ini penting karena siswa usia 9-10 tahun lebih mudah terlibat dengan konten yang visual dan menyenangkan, yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan emosional mereka. Bahan ajar elektronik berbasis cerita anak menawarkan solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa yang diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih hidup dan mudah diikuti, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan bahan ajar elektronik berbasis cerita anak dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan mengkaji berbagai sumber pustaka relevan, menggunakan sumber-sumber yang dikaji meliputi penelitian terdahulu tentang

pembelajaran berbasis cerita, integrasi teknologi dalam pendidikan dasar, dan pemanfaatan cerita anak dalam pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa cerita anak memiliki potensi untuk memfasilitasi pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, sedangkan bahan ajar elektronik menawarkan fleksibilitas dan interaktivitas. Kombinasi keduanya dapat memperkuat proses pemahaman konsep IPAS dan retensi informasi siswa, sehingga kebutuhan pengembangannya semakin terasa jelas untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan Ajar Elektronik, Cerita Anak, Pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar (SD) memiliki tujuan yang sangat penting, yaitu untuk secara terintegrasi mengembangkan pengetahuan dasar, keterampilan praktis, dan sikap positif serta bertanggung jawab pada siswa terhadap alam semesta dan lingkungan sosial budaya di sekitar mereka. Kelas IV khususnya merupakan tahap krusial dan strategis dalam perjalanan pendidikan anak usia dasar karena pada tahap ini, siswa mulai memasuki tahap perkembangan di mana mereka mampu mempelajari konsep-konsep dasar IPAS yang lebih kompleks dan terstruktur, seperti sifat dan wujud zat, proses perubahan lingkungan yang berlangsung, dan struktur serta kehidupan masyarakat yang lebih beragam. Namun, dalam kenyataan yang terjadi di lapangan pembelajaran, pembelajaran IPAS seringkali kurang menarik dan sulit menumbuhkan minat belajar siswa karena metode yang dipakai masih bersifat konvensional dan monoton, yaitu lebih menekankan pada ceramah yang monolog dari guru dan

buku cetak tradisional yang kurang interaktif serta kurang variatif dalam penyajian materi (Wahyuningsih, 2024). Kondisi ini diperkuat oleh temuan Yuliana & Atmojo (2021) yang menunjukkan bahwa sebagian besar proses pembelajaran di sekolah dasar masih berpusat pada guru, menggunakan metode konvensional, dan belum memanfaatkan teknologi, sehingga belum sepenuhnya memenuhi karakteristik pembelajaran abad 21.

Selain itu, siswa kelas IV yang umumnya berusia 9 hingga 10 tahun memiliki karakteristik kemampuan berpikir yang masih bersifat konkrit, di mana mereka lebih mudah memahami hal-hal yang dapat dilihat, diraba, dan dialami secara langsung. Mereka juga sangat suka dengan hal-hal yang menarik, menyenangkan, dan penuh dengan imajinasi yang dapat membangkitkan perhatian mereka. Cerita anak, sebagai media yang sangat dekat dengan dunia anak usia dasar, merupakan media pembelajaran yang sangat cocok dan relevan untuk memfasilitasi proses pembelajaran pada siswa usia tersebut karena dapat menyampaikan pesan, nilai-nilai, dan konsep dengan

cara yang mudah dipahami, menyenangkan, dan menghibur tanpa membuat siswa merasa terbebani (Damayanti, 2023).

Berdasarkan latar belakang masalah dan potensi yang ada tersebut, sangat perlu dilakukan analisis kebutuhan yang mendalam dan komprehensif untuk mengembangkan bahan ajar elektronik yang berbasis cerita anak dalam pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD. Analisis kebutuhan ini secara khusus bertujuan untuk mengetahui secara jelas dan rinci kebutuhan yang dimiliki oleh siswa dan guru terhadap bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa, kebutuhan praktis pembelajaran, dan tuntutan kurikulum yang berlaku saat ini. Urgensi ini sejalan dengan hasil penelitian Utami & Atmojo (2021) yang mengungkapkan bahwa guru sekolah dasar masih mengandalkan bahan ajar konvensional dan membutuhkan bahan ajar digital yang lebih beragam untuk mendukung proses pembelajaran IPA.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode studi literatur. Studi literatur adalah suatu proses pengumpulan berbagai data dan informasi yang bersumber dari membaca dan mencatat beberapa buku, jurnal ilmiah, dan artikel yang terkait dengan Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Cerita Anak Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan dengan metode studi literatur sangatlah efektif karena dalam penelitian ini bisa

dilaksanakan kapan saja dan di mana saja tanpa membutuhkan lokasi khusus. Selain itu, pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan secara *online* melalui membaca informasi mengenai kebutuhan bahan ajar elektronik, pemanfaatan cerita anak dalam pembelajaran, dan karakteristik pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD. Tahap awal yang dilakukan yaitu mengidentifikasi konteks dan tujuan penelitian dengan cara membaca artikel ilmiah yang dijadikan acuan utama dalam pelaksanaan studi literatur. Pada tahap ini dilakukan dengan mencari berbagai referensi dan sumber informasi melalui laman database *Google Scholar* yang terkait topik yang dibahas, kemudian menyortir artikel yang didapat berdasarkan kriteria yang sesuai dengan penelitian seperti penelitian yang mengkaji kebutuhan pembelajaran IPAS periode 2020-2025 dan penelitian yang mengkaji desain bahan ajar elektronik. Setelah itu, peneliti mencatat data-data yang membahas terkait kebutuhan bahan ajar elektronik berbasis cerita anak serta merangkum seluruh temuan tersebut untuk dianalisis dan dibandingkan antar poin pentingnya. Hasil analisis dan perbandingan ini selanjutnya disusun menjadi paragraf-paragraf yang saling berkaitan sesuai tujuan studi literatur sehingga dapat dijabarkan dengan lebih teratur dan maksimal.

C. Hasil dan Pembahasan

Siswa kelas IV SD memiliki kebutuhan yang sangat kuat akan bahan ajar yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Siswa pada usia ini cenderung cepat bosan dengan bahan ajar yang monoton dan kurang variatif, sehingga

minat belajar mereka akan menurun secara signifikan. Berdasarkan penelitian Mutiara et al. (2022), siswa SD lebih antusias dalam pembelajaran jika materi disajikan melalui media yang menarik dan menyenangkan, seperti cerita atau animasi.

Bahan ajar elektronik berbasis cerita anak dapat memenuhi kebutuhan tersebut secara optimal karena dapat menyajikan materi IPAS dalam bentuk yang beragam dan menarik, seperti teks yang disertai gambar yang cantik, video animasi yang menarik, dan interaksi yang menyenangkan, yang semua disampaikan melalui alur cerita yang menarik dan dekat dengan dunia anak. Misalnya, konsep wujud zat dapat disematkan dalam cerita tentang seekor kucing yang menemukan es krim yang mencair, sehingga siswa dapat memahami perubahan wujud zat melalui cerita yang menyenangkan. Selain itu, bahan ajar elektronik berbasis cerita anak juga dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan mandiri, sehingga mereka dapat mengeksplorasi materi sesuai dengan keinginan dan kecepatan mereka sendiri. Hal ini sangat penting karena setiap siswa memiliki gaya dan kecepatan belajar yang berbeda-beda.

Selain itu, siswa kelas IV juga membutuhkan bahan ajar yang dapat membangkitkan imajinasi mereka dan membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Ini menjadi bagian yang tak terpisahkan

dari kebutuhan mereka karena pada tahap ini, anak mulai membutuhkan ruang untuk mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri. Cerita anak yang disajikan melalui bahan ajar elektronik dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk membayangkan situasi dalam cerita, memprediksi akhir cerita, dan bahkan membuat cerita sendiri berdasarkan konsep IPAS yang dipelajari. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang materi tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir mereka yang lebih tinggi.

Selain kebutuhan siswa, guru juga memiliki kebutuhan yang signifikan akan bahan ajar yang mudah digunakan, efektif, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dalam kenyataan yang terjadi, banyak guru kesulitan untuk membuat bahan ajar yang menarik dan variatif karena keterbatasan waktu, sumber daya, dan pengetahuan tentang teknologi (Puspastri, 2023). Bahan ajar elektronik berbasis cerita anak dapat memenuhi kebutuhan tersebut karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan tuntutan kurikulum Merdeka, serta mudah dioperasikan dan diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran di kelas.

Selain kemudahan penggunaan, guru juga membutuhkan bahan ajar yang dapat membantu mereka mengelola kelas dengan lebih baik dan meningkatkan partisipasi siswa. Bahan ajar elektronik berbasis cerita anak dapat menarik perhatian siswa secara penuh, sehingga guru lebih mudah mengontrol kelas dan

memastikan semua siswa terlibat dalam pembelajaran. Efeknya, suasana kelas menjadi positif dan produktif sehingga waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan lebih maksimal. Selain itu, bahan ajar elektronik ini juga biasanya dilengkapi dengan alat evaluasi seperti quiz atau tugas yang dapat membantu guru mengevaluasi pemahaman siswa secara cepat dan mudah. Hal ini memudahkan guru untuk mengetahui kemajuan siswa dan menyesuaikan metode pembelajaran jika diperlukan agar semua siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Selain itu, guru juga membutuhkan bahan ajar yang dapat digunakan secara fleksibel, baik untuk pembelajaran tatap muka maupun daring. Bahan ajar elektronik berbasis cerita anak dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti ponsel ataupun laptop, sehingga guru dapat menggunakannya dalam berbagai jenis pembelajaran. Hal ini sangat bermanfaat terutama dalam situasi di mana pembelajaran harus dilakukan secara daring atau campuran, memastikan proses pembelajaran tidak terganggu dan tetap menarik bagi siswa

Dari sisi efektivitas pembelajaran, bahan ajar elektronik yang berbasis cerita anak memiliki potensi yang sangat besar dan belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Berdasarkan penelitian Kholifah & Tegeh (2024), penggunaan e-book berbasis kontekstual dapat

meningkatkan pemahaman siswa tentang materi IPAS sebesar 25% dibandingkan dengan penggunaan buku cetak tradisional. Potensi ini semakin meningkat ketika e-book tersebut dipadukan dengan cerita anak yang menarik.

Bahan ajar tersebut dapat membantu siswa memahami konsep-konsep dasar IPAS yang terkadang dianggap sulit dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual, sehingga memudahkan proses pemahaman dan penyerapan materi. Tanpa perlu membaca teks yang panjang dan membosankan, siswa dapat memahami konsep melalui alur cerita yang menarik. Misalnya, konsep perubahan lingkungan dapat disematkan dalam cerita tentang seorang anak yang membantu membersihkan sungai di daerahnya, sehingga siswa dapat memahami pentingnya menjaga lingkungan melalui cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, bahan ajar elektronik berbasis cerita anak juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan emosional, yang semuanya sangat penting untuk perkembangan diri mereka sebagai individu yang sehat dan berdaya saing.

Potensi positif ini juga didukung oleh penelitian Khotimah & Mawardi (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media komik terintegrasi model pembelajaran CIRC dapat meningkatkan literasi sains siswa kelas IV SD. Cerita anak yang disajikan melalui bahan ajar elektronik

memiliki struktur yang mirip dengan komik, yaitu dengan urutan peristiwa yang jelas dan disertai gambar, sehingga dapat memberikan manfaat yang sama bahkan lebih besar karena dilengkapi dengan animasi yang hidup dan fitur interaktivitas seperti tombol untuk mengeksplorasi konsep lebih lanjut atau mengerjakan quiz sepanjang cerita. Selain itu, cerita anak juga dapat membantu siswa mengembangkan sikap peduli terhadap alam dan sesama manusia, yang merupakan salah satu tujuan utama pembelajaran IPAS yang tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa.

Menurut Faizah, Listyarini, & Murdhiati (2023) yang mengembangkan media cerita bergambar digital pada pembelajaran IPS siswa kelas 5 SDN Kalicari 01. Hasilnya menunjukkan bahwa cerita digital dengan tampilan warna dan tata letak yang menarik mampu mempermudah siswa memahami materi pelajaran, karena aspek visual tersebut terbukti berperan penting dalam menarik perhatian sekaligus mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak. Dengan demikian, temuan ini juga relevan diterapkan pada materi IPAS yang banyak memuat konsep-konsep yang memerlukan visualisasi. Sejalan dengan itu, Azza, Mudiono, & Muzakki (2022) tentang pengembangan buku cerita elektronik dengan metode storytelling pada teks dongeng fabel di kelas 2 SD membuktikan bahwa cerita elektronik efektif meningkatkan

pemahaman siswa terhadap teks naratif. Hal ini terjadi karena metode storytelling yang dikemas secara elektronik mampu membangun keterlibatan emosional siswa terhadap alur cerita, sehingga pesan dan konsep yang disampaikan menjadi lebih mudah diingat dibandingkan metode ceramah konvensional.

Tidak jauh berbeda, menurut Muyasyaroh & Oktaviarini (2025) yang mengembangkan cerita bergambar digital berbasis StoryJumper untuk kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan Tulungagung pada materi energi alternatif memperoleh tingkat kevalidan media sebesar 89% dengan kategori sangat valid. Tingginya tingkat kevalidan tersebut menunjukkan bahwa cerita digital layak digunakan sebagai bahan ajar pada jenjang kelas IV sekaligus mengindikasikan bahwa platform pembuatan cerita digital seperti StoryJumper dapat menjadi alternatif teknis yang praktis bagi guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis cerita anak untuk materi IPAS lainnya. Selanjutnya, menurut Fajriani, Suastra, & Suarni (2026) tentang media pembelajaran interaktif "Kampung Cerita Digital" berbasis web untuk siswa kelas V SDN 1 Semarapura Kangin membuktikan bahwa media cerita interaktif berbasis web mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara signifikan. Hasil ini memperkuat asumsi bahwa integrasi teknologi berbasis web ke dalam cerita anak tidak hanya menambah aspek interaktivitas, tetapi juga

berdampak langsung pada peningkatan kemampuan literasi siswa, sebuah kompetensi yang juga dibutuhkan dalam memahami teks-teks materi IPAS.

Terakhir, menurut Muliya, Andini, Abdha, Rifqi, & Zahra (2025) tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis cerita rakyat Nusantara untuk siswa kelas IV sekolah dasar menunjukkan bahwa cerita yang mengangkat kearifan lokal mampu meningkatkan literasi siswa secara signifikan setelah penggunaannya. Temuan ini menambahkan dimensi kontekstual budaya lokal ke dalam cerita anak sebagai bahan ajar, sekaligus menunjukkan bahwa kedekatan tema cerita dengan lingkungan sosial budaya siswa turut berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, bahan ajar elektronik berbasis cerita anak terbukti menjadi solusi yang cocok untuk memenuhi kebutuhan siswa kelas IV SD yang membutuhkan pembelajaran menarik, mudah dipahami, dan mampu membangkitkan imajinasi serta berpikir kritis sekaligus memenuhi kebutuhan guru yang membutuhkan bahan ajar yang mudah digunakan, fleksibel untuk tatap muka/daring, sesuai kurikulum Merdeka, dan mampu meningkatkan partisipasi serta mengelola kelas dengan lebih baik. Dengan menyematkan konsep IPAS (seperti wujud zat atau perubahan lingkungan) ke dalam cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, serta membentuk karakter peduli,

sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian terkait. Meskipun demikian, beberapa penelitian masih memiliki keterbatasan, seperti penggunaan perangkat elektronik yang tidak merata di semua daerah dan kurangnya evaluasi jangka panjang, yang menjadi pertimbangan untuk pengembangan dan penerapan lebih lanjut.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis mendalam terhadap berbagai sumber literatur yang relevan, dapat disimpulkan bahwa baik siswa maupun guru memiliki kebutuhan yang sangat kuat akan pengembangan bahan ajar elektronik yang berbasis cerita anak dalam pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD. Pembelajaran IPAS di kelas IV saat ini masih menghadapi tantangan karena metode konvensional yang kurang menarik, sedangkan siswa memiliki karakteristik berpikir konkrit yang membutuhkan media yang menyenangkan dan mudah dipahami. Cerita anak sebagai media yang dekat dengan dunia anak memiliki potensi untuk memfasilitasi pembelajaran yang kontekstual, sedangkan bahan ajar elektronik menawarkan fleksibilitas, interaktivitas, dan variasi penyajian materi. Kombinasi kedua elemen ini memiliki potensi besar yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Bahan ajar yang dikembangkan juga akan sesuai dengan karakteristik

perkembangan siswa kelas IV dan tuntutan kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan berpusat pada siswa. Selain itu, bahan ajar elektronik berbasis cerita anak juga akan membantu guru mengelola kelas lebih baik, meningkatkan partisipasi siswa, dan memudahkan proses evaluasi. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan landasan teoritis dan empiris yang kokoh untuk pengembangan bahan ajar yang dibutuhkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas IV SD secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azza, I., Mudiono, A., & Muzakki, F. I. (2022). Pengembangan Buku Cerita Elektronik dengan Metode Storytelling pada Teks Dongeng Fabel di Kelas 2 SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(11), 1085–1092. <https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1085-1092>
- Damayanti, S. (2023). Analisis Nilai Moral dalam Cerita Anak Nusantara sebagai Media Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/Pendibas/article/view/8606>
- Fajriani, A., Suastra, I. W., & Suarni, N. K. (2026). Media Pembelajaran Interaktif "Kampung Cerita Digital" Berbasis Web untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 1 Semarapura Kangin. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 564–579. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3888>
- Kholifah, I. N., & Tegeh, I. M. (2024). E-book Sebagai Bahan Ajar Berpendekatan Kontekstual Dalam Muatan IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSH/article/view/82414>
- Khotimah, N. A. K., & Mawardi, M. (2024). Pengembangan Media Komik Terintegrasi Model Pembelajaran Circ Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 4 Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Pendas)*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/13646>
- Muliya, S., Andini, N. A., Abdha, P. R., Rifqi, M., & Zahra, D. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Cerita Rakyat Pendidikan Tambusai, 7(1), 3819–3825. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5838>
- Fajriani, A., Suastra, I. W., & Suarni, N. K. (2026). Media Pembelajaran Interaktif "Kampung Cerita Digital" Berbasis Web untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 1 Semarapura Kangin. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 564–579. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3888>
- Kholifah, I. N., & Tegeh, I. M. (2024). E-book Sebagai Bahan Ajar Berpendekatan Kontekstual Dalam Muatan IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSH/article/view/82414>
- Khotimah, N. A. K., & Mawardi, M. (2024). Pengembangan Media Komik Terintegrasi Model Pembelajaran Circ Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 4 Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Pendas)*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/13646>
- Muliya, S., Andini, N. A., Abdha, P. R., Rifqi, M., & Zahra, D. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Cerita Rakyat

- Nusantara untuk Meningkatkan Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Innovative and Creativity (Joecy)*, 5(2), 2964–2975.
<https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.556>
- Mutiara, A., Wagiran, W., & Pristiwati, R. (2022). Pengembangan Buku Pengayaan Elektronik Cerita Fabel Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Elemen Gotong Royong sebagai Media Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
<https://www.neliti.com/id/publications/448605/pengembangan-buku-pengayaan-elektronik-cerita-fabel-bermuatan-profil-pelajar-pan>
- Muyasyaroh, & 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.
<https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1679>
- Puspastri, I. L., Hidayat, O. S., & Hasanah, U. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Kartu HILO (History Learning with UNO Cards) pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/5127/0>
- Utami, N., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6300–6306.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1716>
- Wahyuningsih, S., Ananda, T., Utami, N. C., & Hidayat, O. S. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Modul IPAS yang Berbasis Etnosains Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7349>
- Yuliana, Y., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Interaktif untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6034–6039.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1733>