

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting dalam usaha menghindari kebodohan, memberantas kemiskinan kehidupan bangsa, meningkatkan taraf hidup seluruh lapisan Masyarakat, membangun harkat negara dan bangsa. Menurut H. Horne, Pendidikan adalah proses adaptif kontinu yang berfungsi mengoptimalkan kompetensi holistik individu yang berorientasi pada peningkatan kualitas hidup bagi manusia yang telah berkembang baik fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada tuhan.¹ Upaya pengembangan Pendidikan di Indonesia ini telah mengalami kemajuan yang pesat di era globalisasi, teknologi yang berkembang juga menunjang adanya perkembangan, salah satunya pengadaan alat bantu pembelajaran bagi peserta didik.²

Dalam pembelajaran, tentu para pendidik memerlukan adanya media pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Tujuan Pendidikan dan kompetensi peserta didik akan tercapai jika menggunakan media pembelajaran yang memadai.³ Selain pembelajaran mata Pelajaran umum, Pendidikan akhlak peserta didik juga perlu diperhatikan. Sebagai contoh pembelajaran akhlak terpuji.

¹ Bp et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, Dan Unsur-Unsur Pendidikan,," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Vol. 2, (Juni, 2022), hlm. 4.

² Astrida et al., "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, Vol. 8, No. 2, (Juli, 2024), hlm. 902.

³ Sari, Taufiq, and Tahir, "Pengembangan Bahan Ajar Riddle Story Book Materi Sistem Rangka Manusia Kelas XI SMU," *Jurnal Biotek Volume*, Vol. 6, no. 1, (1 Juni 2019), hlm. 67.

Pembahasan akhlak terpuji ini merupakan ranah mata Pelajaran akidah akhlak, akidah akhlak merupakan salah satu disiplin ilmu yang membahas tentang wawasan, penafsiran dan pendalaman tentang keyakinan seseorang yang merasuk dalam hati yang berfungsi sebagai pandangan hidup, untuk selanjutnya dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata.⁴ Berbekal pengertian dari mata Pelajaran akidah akhlak tersebut, maka Pembelajaran akidah akhlak ini merupakan suatu pembelajaran yang memiliki urgensi tinggi, media pembelajaran yang digunakan juga harus menarik minat peserta didik terhadap pembelajaran akidah akhlak.

Dalam pembelajaran akidah akhlak ini memiliki permasalahan yang terjadi, Rekha Maulidia dalam skripsinya mengungkapkan bahwa kendala pembelajaran akidah akhlak salah satunya adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, sehingga mengakibatkan para peserta didik mengantuk pada saat pembelajaran.⁵ Permasalahan berikutnya ditemukan oleh Syahril Ns. Kappu dalam skripsinya memaparkan bahwa pembelajaran akidah akhlak yang terlaksana, kurang maksimal dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang para pendidik gunakan, juga siswa siswi yang kurang motivasi untuk belajar mata Pelajaran akidah akhlak.⁶

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melakukan observasi prapenelitian pada hari sabtu, tanggal 20 September 2025 di MI Roudlatul

⁴ Rumodar, "Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Menggunakan Video Dan Stad Kelas X Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023 MA Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong," *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1, No. 2, (Maret, 2023), 362.

⁵ Rekha, Pengembangan Media Pembelajaran Aqidah Akhlak Berbasis Cerita Pendek (Cerpren) Materi Akhlak Terpuji Kelas VII Di MTs Darul Ma'arif Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan", (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2019), 9.

⁶ Muhaemin et al., "Problematika Pembelajaran Akidah Akhlak Dan Upaya Pengaplikasiannya Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Palopo," (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2022), 4.

Ulum Jombang. Dari observasi tersebut didapatkan hasil bahwasannya pada pembelajaran akidah akhlak, peserta didik biasa diberikan sedikit penjelasan dari LKPD dan dilanjutkan mengerjakan soal-soal. Selain menggunakan metode tersebut, pendidik akidah akhlak diberikan melalui tayangan LCD Proyektor di kelas tetapi dari kedua metode tersebut masih ditemukan problematika diantaranya yaitu, siswa mengantuk dan kurang memerhatikan proses pembelajaran.⁷

Hasil analisis terhadap pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak bagi peserta didik di MI Raudlatul Ulum Jombang, adalah siswa masih cenderung kurang semangat dan membutuhkan media pembelajaran yang menunjang semangat belajar peserta didik. Para peserta didik juga mengaku kurang minat jika harus membaca materi dari LKPD yang tidak bergambar dan berwarna. Keterbatasan seperti tidak diperbolehkan membawa *handphone* secara bebas karena peraturan dari madrasah, serta ketersediaan LCD Proyektor yang terbatas juga turut memengaruhi proses pembelajaran Akidah Akhlak. Oleh sebab itu, peneliti berpikir untuk mengembangkan media pembelajaran dengan gaya belajar visual berupa *Story Book*. Diharapkan dengan metode ini, peserta didik mampu termotivasi dan semangat dalam pembelajaran serta merealisasikan sikap disiplin sebagai wujud tujuan pembelajaran Akidah Akhlak tema disiplin dikehidupan sehari-hari.⁸

Media pembelajaran yang diaplikasikan dalam mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas V ini terdapat berbagai macam, salah satunya yaitu metode ceramah, selain itu media yang biasa diterapkan yaitu video animasi, *power*

⁷ Abdul Halim, Wawancara Prapenelitian Pada MI Raudlatul Ulum I Jombang, September 2025.

⁸ Abdul Halim, Wawancara Prapenelitian Pada MI Raudlatul Ulum I Jombang, September 2025.

point, *quiziz*, dan *Story Book*. Peneliti berpikir untuk mengembangkan media pembelajaran *Story Book* dengan alasan, media *story book* ini, dapat menjadi media yang menarik bagi peserta didik juga dapat meningkatkan minat literasi siswa untuk membaca. Menurut penelitian Vina Ariyani (2023)⁹, Osi Liliyafi (2019)¹⁰, Maswah (2022)¹¹, Imamah dkk (2024)¹² terdapat peningkatan dari pengembangan media tersebut. Peneliti tidak mengambil pengembangan media interaktif video animasi, *power point*, dan *quiziz* dikarenakan adanya keterbatasan dalam media LCD Proyektor yang dimiliki oleh madrasah, adanya larangan untuk membawa *smartphone* ke madrasah, serta penayangan menggunakan LCD proyektor membuat peserta didik bosan, Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti berpikir penting untuk dilakukan penelitian, oleh karena itu, peneliti mengangkat judul **“Pengembangan Media *Story Book* Akidah Akhlak Kelas V Di MI Raudlatul Ulum I Jombang”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian di atas, rumusan masalah ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *Story Book* Akidah Akhlak kelas V MI Raudlatul Ulum Brangkal Jombang?

⁹ Aryani, Fajrie, and Kironoratri, “Pengembangan Media E-Story Book Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Dongeng Sastra Anak Kelas III Sekolah Dasar,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 09, No. 01, (Juni, 2023), 1939.

¹⁰ Liliyafi, Osi, “Pengembangan Media *Lift The Flap* Story Book Pada Mata Pelajaran PKN Materi Hidup Rukun Kelas II SDN Jati 02,” (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2019), 139.

¹¹ Utaminingsih and Fajrie, “Efektifitas Media E-Story Book Materi Pembiasaan Hidup Bersih Dan Sehat Dalam Pembelajaran Kolaboratif Di TK Negeri Pembina Se Kabupaten Rembang,” *Joyful Learning Journal*, Vol. 11, No. 03, (2022), 122.

¹² Nurhayati et al., “Media Buku Cerita Big Book Dan E-Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini Di IGTKI Kecamatan Jatiasih Bekasi,” *Jurnal Gembira (Pengabdian Masyarakat)*, Vol. 02, No. 02, (Juni, 2024), 627.

2. Bagaimana tingkat kevalidan media *Story Book* Akidah Akhlak kelas V MI Raudlatul Ulum Brangkal Jombang?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media *Story Book* yang diterapkan di MI Raudlatul Ulum Brangkal Jombang?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *Story Book* Akidah Akhlak kelas V MI Raudlatul Ulum Brangkal Jombang.
2. Untuk mengetahui Tingkat kevalidan media *Story Book* Akidah Akhlak kelas V MI Raudlatul Ulum Brangkal Jombang.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *Story Book* yang diterapkan di MI Raudlatul Ulum Brangkal Jombang.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa media *story book* mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas V, secara rinci spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *story book* dibuat secara online melalui Canva yang dapat diakses pada *smartphone* atau PC
2. Materi yang digunakan pada media pembelajaran yang dikembangkan adalah mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas V Fase D Semester Ganjil kurikulum Merdeka.
3. Media pembelajaran memuat halaman yang berisi pendahuluan, daftar isi materi, dan Kesimpulan.

- a. Bagian pertama berisi pendahuluan, berisi nama penyusun dan berisi pengenalan tokoh.
 - b. Bagian kedua berisi cerita yang memuat materi yang didesain semenarik mungkin, dan berwarna agar menarik peserta didik untuk membaca.
 - c. Bagian terakhir, berisi Kesimpulan, sehingga peserta didik dapat menangkap apa yang menjadi inti dari cerita yang telah dibaca.
4. Media *story book* ini berbentuk buku fisik, sehingga tidak memerlukan gawai atau perangkat komputer, sehingga lebih memudahkan peserta didik yang memiliki keterbatasan *smartphone*.
 5. Media *story book* ini dilengkapi buku pedoman yang diperuntukkan pendidik

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun hasil penelitian ini diharapkan peneliti dapat memberikan beberapa manfaat:

1. Secara Teoritis

Memberikan khazanah keilmuan dibidang Pendidikan, yaitu dalam bentuk pengembangan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas V di MI Raudlatul Ulum Jombang.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pengembangan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak diharapkan mampu menarik semangat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Akidah

Akhlak kelas V, sehingga menghasilkan peserta didik yang disiplin, dan mampu meningkatkan branding Madrasah dalam lingkup pendidikan sebagai madrasah yang memiliki Peserta didik dengan semangat belajar tinggi.

b. Bagi Pendidik

Melalui media pembelajaran ini, diharapkan dapat menjadi penunjang media untuk memberikan pembelajaran Akidah Akhlak kelas V kepada peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V MI Raudlatul Ulum pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan media pembelajaran yang baru, yaitu media *story book*.

d. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan acuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran selanjutnya khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran *story book* memiliki asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan berisikan, sebagai berikut:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Media *story book* ini dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

- b. Media story book ini dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran akidah akhlak
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan
 - a. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran story book yang berisikan materi akidah akhlak kelas V semester ganjil.
 - b. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media story book bagi peserta didik dan pendidik kelas V semester ganjil di MI Raudlatul Ulum I Jombang.
 - c. Penelitian pengembangan ini menguji kepatutan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, tidak menguji keefektifitasannya.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian pengembangan story book sebagai berikut:

1. Pengembangan

Menurut Abdul Majid pengembangan Adalah proses sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi teknis, landasan teoritis, kemampuan konseptual, serta integritas individu melalui pendidikan ataupun pelatihan. Pengembangan adalah suatu metode yang menciptakan kegiatan pembelajaran secara terorganisir yang memiliki tujuan dapat menentukan Tindakan yang akan dilakukan dalam pembelajaran dengan tetap mengamati kompetensi peserta didik.¹³ Pengembangan yang peneliti

¹³ Ritonga, Andini, and Iklmah, "Pengembangan Bahan Ajaran Media," *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, Vol. i, No. 3, (Juli, 2022), 343.

maksud dalam penelitian ini adalah pengembangan media story book peserta didik kelas V pada mata pelajaran Akidah Akhlak MI.

2. Media pembelajaran Story Book

Gage dan Briggs memaparkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi yang dapat menstimulasi siswa dalam tahapan pembelajaran.¹⁴ Media pembelajaran yang peneliti maksud dalam penelitian ini berupa media pembelajaran story book untuk peserta didik kelas V mata pelajaran Akidah Akhlak MI.

3. Akidah Akhlak

Pengertian akidah akhlak ini terdiri dari dua kata secara terpisah. Akidah adalah bentuk Masdar dari kata *Aqoda, yaqidu, 'aqdan, aqidatun* yang memiliki arti simpulan, ikatan, sangkutan, perjanjian dan kokoh. Sedangkan secara Teknik, akidah ini memiliki arti sebagai keyakinan dan kepercayaan. Mata pelajaran akidah akhlak ini merupakan sebuah keilmuan yang mengajarkan tentang nilai, moral yang sesuai dengan ajaran Islam, yaitu keyakinan kepada Allah dan tata krama yang dilandaskan kepada syariat Islam.¹⁵ Materi Akidah Akhlak yang ingin dikembangkan menjadi *Storybook* adalah terbatas pada materi semester satu.

¹⁴ Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)*, Vol. 1, No. 1, (Januari, 2023), 284.

¹⁵ Valentin, Hidayat, and Andrean, "Pengaruh Pembelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Karakter Peserta Didik Kelas VIII Di MTs Darul A'mal Kota Metro Tahun Pelajaran 2017/2018," *Tarbiyah Jurnal: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4.

H. Penelitian Terdahulu

Untuk memperluas kajian proposal penelitian ini, peneliti akan menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan eksplorasi ini.

Pertama, skripsi oleh Iin Santika pada tahun 2022. Penelitian tersebut menggunakan penelitian Research and Development (R&D). penelitian tersebut berisi mengenai pengembangan media buku cerita digital untuk menanamkan karakter disiplin dan kreatif siswa. Hasil penelitian tersebut adalah 1) prosedur pengembangan tersebut menggunakan model ADDIE dengan menggunakan lima langkah tahapan yaitu, analysis, design, development, implementation, dan evaluasi. 2) produk dari penelitian pengembangan tersebut telah diuji oleh ahli materi dan ahli media dan memperoleh kategori sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁶ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama sama ingin mengembangkan media pembelajaran buku cerita/story book. Sedangkan perbedaannya adalah, penelitian tersebut mengembangkan buku cerita berbasis digital, sedangkan penelitian yang ingin peneliti kembangkan menggunakan buku fisik.

Kedua, skripsi dari Ma'rifatul Nisa' pada tahun 2021. Penelitian tersebut menggunakan penelitian Research and Development (R&D), dalam Bahasa Indonesia bermakna penelitian pengembangan. Penelitian tersebut berisi mengenai pengembangan *lift the flap storybook* berbasis online sebagai sarana meningkatkan minat baca siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian

¹⁶ Santika, "Pengembangan Media Buku Cerita Digital Untuk Menanamkan Karakter Disiplin Dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah," (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2022), 88.

tersebut adalah 1) prosedur pengembangan penelitian menggunakan model *Lee and Owens* yang mengadopsi lima tahapan yaitu, analisis, desain media atau produk, pengembangan media/produk, implementasi, dan evaluasi. 2) hasil penelitian pengembangan tersebut telah memperoleh kevalidan dari ahli materi dan ahli desain, yang menghasilkan produk dari penelitian pengembangan ini sudah layak dan mampu membantu siswa untuk meningkatkan minat baca.¹⁷ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama ingin mengembangkan media pembelajaran *story book*. Sedangkan perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan model lift the flap, sedangkan penelitian yang ingin peneliti kembangkan menggunakan model 2 dimensi.

Ketiga, skripsi dari Nurul Asyikin pada tahun 2021. Penelitian tersebut menggunakan penelitian Research and Development (R&D). penelitian tersebut mengenai pengembangan buku cerita bergambar sebagai sumber belajar. Hasil penelitian tersebut adalah 1) penelitian pengembangan ini, peneliti membatasi tahap pengembangan hanya sampai pada tahap development, dan subjek penelitian ini adalah 22 peserta didik kelas 1 MIS Mutiara Sei Mencirim. 2) hasil penelitian pengembangan buku cerita ini telah memenuhi kriteria valid dengan hasil 94% dari ahli media, 80% dari ahli Bahasa dan 80% dari hasil uji coba guru.¹⁸ Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama ingin mengembangkan media buku

¹⁷ Nisa', "Pengembangan Lift The Flap Storybook Berbasis Online Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II MI Miftahul Huda Jambu-Kediri", (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2021), 96

¹⁸ Asyikin and Sapri, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Belajar Pada Pembelajaran Tematik Di MIS Mutiara Sei Mencirim," (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, 2021), 49.

cerita/*story book*. Sedangkan perbedaannya adalah, penelitian tersebut dilaksanakan dan diperuntukkan bagi peserta didik kelas I sekolah dasar, sedangkan penelitian yang ingin peneliti kembangkan diperuntukkan peserta didik kelas V sekolah dasar.

Keempat, penelitian oleh Siwi Pawestri Apriliani dkk pada tahun 2020. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian pengembangan. Penelitian tersebut berisi tentang pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar, hasil penelitian tersebut sebagai berikut 1) penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media agar menarik minat siswa kelas 2 MI untuk membaca. 2) skor validasi ahli pakar materi dan pakar media sangat tinggi, menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan efektif untuk diterapkan.¹⁹ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut sama sama ingin mengembangkan media buku cerita/*story book*. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut ditujukan untuk anak kelas 2 MI, sedangkan penelitian yang ingin peneliti kembangkan ditujukan untuk anak kelas V MI.

Kelima, penelitian oleh Ade Tria Lestari dkk pada tahun 2019. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian pengembangan, penelitian tersebut berisi tentang pengembangan media *story book* berbasis budaya lokal untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini, hasil penelitian tersebut sebagai berikut 1) penelitian tersebut menggunakan penelitian pengembangan

¹⁹ Apriliani and Radia, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu: Reseach & Learning in Elementary Education*, Vol. 4, No. 4, (2020), 147.

dengan model ADDIE dan Teknik pengumpulan data didasarkan pada hasil validasi ahli dan data uji coba melalui *One Group Pretest-Posttest Design* dan analisis data menggunakan statistic *Paired Sample T-test*. 2) hasil penelitian dan pengembangan produk menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang perilaku prososial dan budaya Palembang.²⁰ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama ingin mengembangkan media *story book*. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan story book untuk anak usia dini, sedangkan penelitian yang ingin peneliti kembangkan diperuntukkan untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah.

Keenam, penelitian oleh Sulmiati Sari dkk pada tahun 2018. Penelitian tersebut menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development*, penelitian tersebut berisi tentang pengembangan bahan ajar *riddle story book* materi sistem rangka manusia untuk kelas XI SMU. Hasil penelitian ini sebagai berikut 1) penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan 4D yang dikolaborasikan dengan model pengembangan Borg dan Gall yang terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran. 2) data hasil penelitian ini dianalisis secara kualitatif untuk menguji kompetensinya, dan data yang dihasilkan sudah memenuhi kriteria layak pakai.²¹ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama ingin

²⁰ Lestari, Hapidin, and Akbar, "Pengembangan media storybook pic-pop berbasis budaya lokal Palembang untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini," *Al-Asasiyya: Journal Basic of Education*, Vol. 4, No. 1, (Juli-Desember, 2019), 98.

²¹ Sari, Taufiq, and Tahir, "Pengembangan Bahan Ajar Riddle Story Book Materi Sistem Rangka Manusia Kelas XI SMU," *Jurnal Biotek*, Vol. 6, No. 1, (June 30, 2018), 65.

mengembangkan media buku cerita, perbedaannya adalah penelitian tersebut diperuntukkan untuk anak kelas XI SMU, sedangkan penelitian ini ditujukan untuk anak kelas V MI, serta penelitian yang peneliti kembangkan ini menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck.

Ketujuh, penelitian oleh I Made Yoga Prasada pada tahun 2018. Penelitian tersebut menggunakan penelitian Research and Development dengan menggunakan model ADDIE, penelitian tersebut berisi tentang pengembangan digital story book berbasis mobile. Hasil penelitian ini sebagai berikut 1) penelitian tersebut mengembangkan story book digital yang memiliki fitur tambahan, dan penelitian tersebut menggunakan model ADDIE. 2) proses pengujian melalui enam tahap uji dan mendapatkan hasil sangat sesuai.²² Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah, sama-sama ingin mengembangkan media pembelajaran *story book*. Perbedaannya adalah media yang peneliti kembangkan tersebut mengembangkan *story book* berbasis digital, sedangkan penelitian yang ingin peneliti kembangkan ini adalah *story book* berbentuk buku fisik, serta model yang akan peneliti gunakan adalah model pengembangan Hannafin dan Peck.

²² Prasada, Putrama, and Pradnyana, "Pengembangan Digital Story Book 'Satua Bali' Berbasis Mobile," *Sintech: Science and Information Technology Journal*, Vol. 1, No. 1, (April, 2018), 51.