

PENGEMBANGAN MEDIA *STORY CARD* BERBASIS CERITA RAKYAT UNTUK Mendukung Penguatan Sikap Sosial Peserta Didik Kelas VII MTS Riyadlus Sholihin Al-Islamy Gunungpati Semarang

Wiqoyatul Ummah^{1*}, Khoirul Anwar²

^{1,2} Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

* *Corresponding author email: wiqoyatulummah1501@students.unnes.ac.id*

Received 10 March 2026; Received in revised form 20 April 2026; Accepted 15 May 2026

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengembangan media Story Card berbasis cerita rakyat dengan model Cooperative Learning dalam mendukung penguatan sikap sosial peserta didik melalui tahap uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ASSURE dari Smaldino & Lowther yang terdiri dari 6 tahapan: (1) menganalisis karakteristik peserta didik, (2) menetapkan standar pembelajaran, (3) memilih media, metode, dan materi, (4) menggunakan media, metode, dan materi, (5) melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, (6) evaluasi dan revisi. Hasil observasi awal menunjukkan perlunya pengembangan media *Story Card* berbasis cerita rakyat pada materi sejarah lokal untuk mendukung penguatan sikap sosial dalam pembelajaran IPS secara optimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Story Card* berbasis cerita rakyat memperoleh kategori "Sangat Valid" berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 85%, ahli materi sebesar 86,88%, dan ahli praktisi sebesar 87,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Story Card* memenuhi aspek tampilan visual, penyajian media, keterbacaan, dan kesesuaian materi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, media *Story Card* berbasis cerita rakyat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung penguatan sikap sosial peserta didik kelas VII MTs Riyadlus Sholihin Al-Islamy Gunungpati Semarang.

Kata Kunci: cooperative learning; media story card; sikap sosial.

Abstract

The purpose of this study was to examine the development of folklore-based Story Card media using the Cooperative Learning model to strengthen students' social attitudes, with validation by media experts, material experts, and practitioner validators. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ASSURE model developed by Smaldino and Lowther, which consists of six stages: (1) analyzing learner characteristics, (2) stating learning objectives, (3) selecting methods, media, and materials, (4) utilizing methods, media, and materials, (5) requiring learner participation, and (6) evaluating and revising. Preliminary observations indicated the need to develop folklore-based Story Card media for local history materials to strengthen social attitudes in social studies learning. The results showed that the folklore-based Story Card media achieved a "Highly Valid" rating based on validation by media experts (85%), material experts (86.88%), and practitioner validators (87.5%). These findings indicate that the Story Card media met the criteria for visual presentation, media organization, readability, and material suitability, making it appropriate for use in social studies learning. Therefore, folklore-based Story Card media are considered feasible as learning media to strengthen social attitudes among seventh-grade students at MTs Riyadlus Sholihin Al-Islamy Gunungpati Semarang.

Keywords: cooperative learning; story card media; social attitude.



PENDAHULUAN

Penguatan sikap sosial peserta didik menjadi tantangan penting dalam proses pendidikan di era modern. Pendidikan berfokus pada pembangunan karakter dan sikap sosial peserta didik karena adanya perubahan lingkungan sosial, perilaku remaja, serta rendahnya kesadaran akan nilai sosial. Sikap sosial memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan peserta didik untuk berinteraksi, bekerja sama, menghargai orang lain, serta bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan karakter tidak hanya berfokus pada pemahaman nilai moral, tetapi juga pada pembiasaan peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Thomas Lickona, pendidikan karakter mencakup tiga komponen utama, yaitu: pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*). Ketiga komponen tersebut menunjukkan bahwa pembentukan sikap sosial tidak cukup hanya melalui penyampaian materi, tetapi memerlukan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik memahami, merasakan dan mempraktikkan nilai tersebut secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan Munafiah & Anwar (2023), pembelajaran IPS memiliki peran penting dalam penanaman dan pembentukan sikap sosial peserta didik karena melalui pembelajaran IPS peserta didik tidak hanya mempelajari konsep pengetahuan, tetapi juga nilai-nilai sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Dengan demikian, pendidikan berperan dalam membentuk individu menjadi makhluk sosial yang terdidik dan berkarakter. Sejalan dengan Rasyid & Wihda, (2024), pendidikan karakter menjadi aspek penting dalam membentuk kepribadian, moral, dan perilaku peserta didik, sehingga perlu ditanamkan sejak dini dalam proses pendidikan. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pendidikan karakter telah mengalami banyak perubahan, baik yang bersumber dari faktor internal maupun eksternal. Penanaman pendidikan karakter dapat dilakukan melalui tiga jalur pendidikan, yaitu pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan nonformal, yang saling melengkapi dalam membentuk nilai, sikap, dan perilaku peserta didik. Oleh karena itu, penanaman sikap sosial wajib dimulai sejak dini agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Peserta didik akan lebih mudah memahami sikap sosial melalui contoh nyata berupa tindakan yang dilakukan oleh guru maupun orang tua. Permasalahan sikap sosial peserta didik masih ditemukan dalam proses pembelajaran di sekolah. Penelitian Ismaya et al, (2024) di SD Negeri Bancak 01 pada tanggal 21 Oktober 2023 menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang kurang menunjukkan sikap sopan santun, kerja sama, dan menghargai guru selama proses pembelajaran.

Fenomena ini menunjukkan bahwa implementasi pendidikan karakter yang berfokus pada pengembangan sikap sosial belum berjalan secara optimal. Kondisi tersebut mencerminkan adanya kesenjangan antara tujuan pendidikan nasional yang menekankan pembentukan karakter dan realitas pembelajaran di sekolah. Namun, berdasarkan observasi awal di kelas VII B MTs Riyadlus Sholihin

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.654>

Al-Islamy Gunungpati Semarang, pengembangan sikap sosial peserta didik masih memerlukan penguatan. Kondisi tersebut terlihat dalam proses pembelajaran yang belum sepenuhnya mendukung pengembangan sikap sosial peserta didik secara optimal. Peserta didik masih memerlukan pendampingan dalam aspek kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, dan sopan santun selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik melalui pengalaman sosial secara langsung dan sejalan dengan karakteristik madrasah berbasis pondok pesantren. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pembelajaran secara optimal di MTs Riyadlus Sholihin Al-Islamy menjadi tantangan tersendiri bagi para guru. Karakteristik madrasah berbasis pondok pesantren yang membatasi penggunaan perangkat digital dan gadget mengharuskan guru lebih kreatif dan mampu mengembangkan media non-digital agar tetap mencapai tujuan pendidikan. Diungkapkan dalam penelitian Cahyani, (2018) (Cahyani et al., 2013) (Dalam Aprilla et al., 2020) Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain gambar, computer, tipe, buku dan lain-lain.

Sebagai solusi atas permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti mengembangkan media *Story Card* berbasis cerita rakyat sebagai salah satu alternatif media yang relevan dalam proses pembelajaran untuk mendukung penguatan sikap sosial peserta didik. Meskipun beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa media *Story Card* efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar, pengembangan media *Story Card* berbasis cerita rakyat yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan delapan aspek sikap sosial dalam konteks madrasah berbasis pondok pesantren masih terbatas. Penggunaan cerita rakyat dipilih karena mengandung pesan moral yang dekat dengan kehidupan peserta didik serta sesuai dengan karakteristik pembelajaran di madrasah berbasis pondok pesantren yang membatasi penggunaan perangkat digital. Penguatan sikap sosial peserta didik menjadi salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran karena masih ditemukannya perilaku yang belum mencerminkan nilai-nilai sosial di lingkungan sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses dan metode pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan pembentukan sikap sosial pada peserta didik. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *Story Card* dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mencapai indikator keberhasilan dengan kategori sangat baik (Match et al., 2023). Temuan tersebut menunjukkan bahwa media *Story Card* memiliki karakteristik visual dan naratif yang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara menarik dan kontekstual.

Meski demikian, penelitian mengenai pengembangan media *Story Card* berbasis cerita rakyat yang berfokus pada penguatan sikap sosial peserta didik di lingkungan madrasah berbasis pondok pesantren masih jarang dilakukan. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar dan aktivitas peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Oleh sebab itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *Story*

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.654>

Card berbasis cerita rakyat yang dirancang khusus untuk mendukung penguatan delapan aspek sikap sosial peserta didik kelas VII MTs Riyadlus Sholihin Al-Islamy Gunungpati Semarang. Secara umum, desain *Story Card* berbentuk persegi panjang berorientasi potret, dengan gambaran sebagai latar belakang yang memudahkan pemahaman terhadap penggalan cerita rakyat yang disajikan, disertai diskusi singkat. Bacaan cerita rakyat disajikan sesuai dengan delapan aspek sikap sosial peserta didik, yang meliputi aspek jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, toleransi, kepedulian, sopan santun, dan percaya diri. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media *Story Card* berbasis cerita rakyat yang valid dan layak digunakan untuk mendukung penguatan sikap sosial peserta didik kelas VII MTs Riyadlus Sholihin Al-Islamy Gunungpati, Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang menggunakan model ASSURE untuk mengembangkan media *Story Card* berbasis cerita rakyat yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS peserta didik kelas VII MTs Riyadlus Sholihin Al-Islamy Gunungpati, Semarang. Model ASSURE pada penelitian ini terdiri atas enam tahapan pengembangan yaitu *Analyze Learners* (menganalisis karakteristik peserta didik), *State Objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran), *Select Methods, Media and Materials* (memilih metode, media dan materi), *Utilize Media and Materials* (memanfaatkan media, metode, materi), *Require Learner Participation* (melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran), dan *Evaluate and Revise* (evaluasi dan revisi), (Smaldino & Lowther, 2019). Pengembangan media pembelajaran *Story Card* berbasis cerita rakyat ini dilakukan dengan model ASSURE yang didasarkan pada permasalahan dan karakteristik peserta didik kelas VII MTs Riyadlus Sholihin Al-Islamy yang terdiri atas enam tahapan. Namun, pengembangan media dalam penelitian ini tidak dilanjutkan ke tahap implementasi pada peserta didik. Penelitian ini difokuskan pada proses validasi produk oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Peneliti mengembangkan media *Story Card* berbasis cerita rakyat membutuhkan data: (1) Pada tahap *Analyze Learners*, analisis karakteristik peserta didik dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi awal sikap sosial, karakteristik belajar, serta kebutuhan media pembelajaran peserta didik kelas VII, (2) Pada tahap *State Objectives*, perumusan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan capaian pembelajaran IPS tema 4 subtema B materi sejarah lokal kelas VII, (3) Pada tahap *Select Methods, Media and Materials*, pemilihan metode, media, dan materi dilakukan melalui analisis buku guru dan buku peserta didik guna menyesuaikan isi media dengan kebutuhan pembelajaran IPS pada kelas VII, (4) Pada tahap *Utilize Media and Materials*, media *Story Card* dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran kelompok melalui kegiatan diskusi, refleksi diri, dan aksi nyata peserta didik kelas VII, (5) Pada tahap *Require Learner Participation*, tahap pelibatan peserta didik tidak dilaksanakan secara langsung

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.654>

karena penelitian hanya berfokus pada validasi produk tanpa uji coba lapangan, (6) Pada tahap *Evaluate and Revise*, evaluasi produk dilakukan melalui validasi ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi guna memperoleh masukan terkait kelayakan media yang dikembangkan. Data penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dokumentasi, serta penyebaran angket validasi kepada validator. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari hasil validasi ahli yang dianalisis menggunakan skala Likert, sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran validator sebagai bahan revisi media yang dikembangkan. Tingkat kelayakan media ditentukan melalui penilaian validator ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi menggunakan lembar validasi berbentuk skala Likert sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert Validasi Instrumen dan Angket Ahli

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2017)

Tahap selanjutnya, hasil penilaian validator ahli terhadap media pembelajaran yang tertera pada lembar validasi akan diukur menggunakan rumus pada Gambar 1.

$$\text{presentase hasil akhir} = \frac{\text{skor mentah}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Gambar 1. Rumus Perhitungan Angket

Keterangan:

Skor mentah = jumlah skor jawaban responden

Skor ideal = jumlah skor jawaban tertinggi

Selanjutnya, hasil nilai persentase validasi ditentukan pada kelompok interpretasi kelayakan skor penilaian sebagai bahan pertimbangan para ahli, sebagaimana tercantum pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kategori Kevalidan Media

Tingkat Ketercapaian	Skor
85,01% - 100%	Sangat Valid
70,01% - 85%	Cukup Valid
50,01% - 70%	Kurang Valid
01,00% - 50%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Akbar (2013)

Prosedur pengembangan media dilakukan melalui studi pendahuluan yang meliputi pemilihan materi, media pembelajaran, dan model desain pembelajaran. Tahap selanjutnya, yaitu pengembangan media, diawali dengan studi

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.654>

pendahuluan melalui analisis kebutuhan pembelajaran, pemilihan materi IPS, serta penentuan desain media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Setelah media selesai dikembangkan, tahap selanjutnya dilakukan melalui validasi oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran IPS. Proses validasi dilakukan untuk memperoleh masukan terkait kelemahan dan kekurangan pada media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil tersebut, dilakukan revisi sesuai kritik, saran, dan tanggapan yang diberikan agar media *Story Card* berbasis cerita rakyat menjadi lebih layak digunakan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media *Story Card* berbasis cerita rakyat diawali dengan kegiatan observasi dan wawancara di MTs Riyadlus Sholihin Al-Islamy Gunungpati, Semarang, untuk mengetahui karakteristik peserta didik serta kebutuhan pembelajaran IPS kelas VII. Hasil observasi menunjukkan bahwa penguatan sikap sosial peserta didik kelas VII belum berlangsung secara optimal selama proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya peserta didik yang masih memerlukan pendampingan dalam aspek sikap sosial, terutama kedisiplinan, kerja sama, dan sopan santun. Selain itu, peneliti menemukan permasalahan berupa keterbatasan penggunaan media pembelajaran berbasis digital di lingkungan madrasah berbasis pondok pesantren. Temuan ini relevan dengan Jailani, (2023), Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan dan situasi yang diteliti. Selain observasi, wawancara juga dilakukan dengan guru IPS untuk memperoleh informasi mengenai kurikulum serta kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kondisi tersebut mendorong Berdasarkan hasil analisis, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk mendukung penguatan sikap sosial peserta didik.

Penentuan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka yang diterapkan di MTs Riyadlus Sholihin Al-Islamy Gunungpati, Semarang, pada materi sejarah lokal, Tema 4 "Pemberdayaan Masyarakat", Subtema B "Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya". Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan capaian pembelajaran IPS kelas VII pada materi sejarah lokal. Penyusunan tujuan pembelajaran didukung melalui analisis buku pegangan guru serta hasil observasi terhadap kondisi peserta didik kelas VII. Hal tersemendukubut didukung dengan pendapat Utami, (2010), tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai peserta didik sesuai kompetensi pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan untuk mendukung penguatan delapan aspek sikap sosial peserta didik, yaitu jujur, percaya diri, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, toleransi, kepedulian, dan sopan santun. Pemilihan metode *Cooperative Learning* dilakukan karena mampu mendorong interaksi sosial dan kerja sama antarpeserta didik selama proses pembelajaran.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.654>

Meylani et al, (2024) menyimpulkan bahwa metode *Cooperative Learning* yaitu model pembelajaran yang dilakukan dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok selama proses pembelajaran, dengan tujuan agar mereka dapat saling bertukar pendapat dan berdiskusi dalam kelompok yang telah dibentuk. Selain itu, media berbasis cerita rakyat dipilih karena memiliki karakteristik visual dan naratif yang sesuai dengan peserta didik kelas VII. Pendapat tersebut sejalan dengan Mawanto et al, (2020) yang menyatakan bahwa media cerita bergambar membantu peserta didik memahami materi melalui visualisasi dan alur cerita yang menarik. Setelah pengembangan media *Story Card* berbasis cerita rakyat selesai, tahap selanjutnya adalah proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi guna mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran IPS. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi berupa angket skala Likert yang mencakup aspek tampilan visual, penyajian materi, penggunaan bahasa, keterbacaan, serta kesesuaian media dengan indikator sikap sosial peserta didik. Penggunaan angket dalam penelitian ini membantu peneliti memperoleh data mengenai kualitas media yang dikembangkan. Menurut Sugiyono, (2017), angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Proses validasi dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Semarang sebagai validator ahli media dan ahli materi, serta guru IPS MTs Riyadlus Sholihin Al-Islamy Gunungpati, Semarang sebagai validator ahli praktisi. Berikut rekapitulasi hasil validasi media pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Validasi Media

Instrumen	Skor	Kategori
Ahli Media	85%	Sangat Valid
Ahli Materi	86,88%	Sangat Valid
Ahli Praktisi	87,5%	Sangat Valid

Hasil validasi media menunjukkan bahwa ahli media memperoleh persentase sebesar 85%, ahli materi sebesar 86,88%, dan ahli praktisi sebesar 87,5% dengan kategori "Sangat Valid". Penentuan tingkat kevalidan mengacu pada kriteria kevalidan menurut Akbar, (2013). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Story Card* berbasis cerita rakyat telah memenuhi aspek tampilan visual, keterbacaan, penyajian media, serta kegunaan media dalam pembelajaran. Sementara itu, ahli materi menilai bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran IPS serta indikator sikap sosial peserta didik. Selain itu, validator menilai bahwa media yang dikembangkan memiliki karakteristik visual dan naratif yang mampu menarik perhatian peserta didik serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII. Sejalan dengan teori Azhar Arsyad yang dikutip Anviani et al., (2022), bahwa penggunaan media pembelajaran visual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Media *Story Card* berbasis cerita rakyat juga dinilai mampu membantu peserta didik memahami nilai moral dan sikap sosial melalui cerita yang

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.654>

kontekstual dengan lingkungan madrasah berbasis pondok pesantren. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Thomas Lickona, yang menyatakan bahwa pendidikan karakter perlu dikembangkan melalui pengalaman belajar yang membantu peserta didik memahami dan menerapkan nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil validasi, beberapa bagian media telah diperbaiki sesuai dengan kritik dan saran validator. Revisi ahli media difokuskan pada penyempurnaan petunjuk penggunaan, ilustrasi gambar pendukung, kualitas material media, serta penyajian media agar lebih mendukung penggunaan jangka panjang dan meningkatkan interaksi peserta didik. Sementara itu, revisi materi oleh ahli dilakukan melalui penyempurnaan penyampaian nilai moral, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, serta penggunaan bahasa yang lebih komunikatif sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII.

Revisi ahli praktisi berfokus pada penyajian cerita dan penyesuaian media dengan lingkungan madrasah berbasis pondok pesantren agar media lebih kontekstual dan mudah digunakan dalam pembelajaran IPS. Perbaikan media berdasarkan hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa proses evaluasi dan revisi memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut disajikan perbedaan desain sebelum dan sesudah revisi pada Gambar 4 dan Gambar 5.



Gambar 4. Desain Media Story Card Sebelum Revisi



Gambar 5. Desain Media Story Card Sesudah Revisi

Media *Story Card* berbasis cerita rakyat memiliki beberapa kelebihan, yaitu memuat tampilan visual dan cerita yang menarik, menggunakan bahasa yang sederhana sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII, serta mengintegrasikan nilai moral dan sikap sosial melalui cerita rakyat yang kontekstual dengan lingkungan madrasah berbasis pondok pesantren. Selain itu, media *Story Card* dirancang menggunakan material yang aman dan tahan lama, sehingga mendukung penggunaannya dalam pembelajaran. Adapun kekurangan media *Story Card* berbasis cerita rakyat terletak pada penggunaannya yang masih memerlukan pendampingan guru agar peserta didik mengikuti sintaks pembelajaran yang telah dirancang secara sistematis oleh guru. Hal tersebut dikarenakan peserta didik berpotensi membaca bagian diskusi, refleksi diri, dan aksi nyata terlebih dahulu sebelum memahami isi cerita rakyat pada media *Story Card*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Story Card* berbasis cerita rakyat dilakukan menggunakan model pengembangan ASSURE yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media, and Materials, Utilize Methods, Media, and Materials, Require Learner Participation*, serta *Evaluate and Revise*. Pengembangan media dilakukan untuk mendukung penguatan sikap sosial peserta didik kelas VII MTs Riyadlus Sholihin Al-Islamy Gunungpati, Semarang. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Story Card* berbasis cerita rakyat memperoleh kategori "Sangat Valid" berdasarkan penilaian validator ahli media sebesar 85%, ahli materi sebesar 86,88%, dan ahli praktisi sebesar 87,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan visual, penyajian media, keterbacaan, dan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran IPS sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada tahap validasi ahli tanpa implementasi langsung pada peserta didik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas media *Story Card* berbasis cerita rakyat dalam mendukung penguatan sikap sosial peserta didik pada pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran Sa dan Akbar* (Cetakan-). Bandung Remaja Rosdakarya 2013.
- Anviani, R., Pendidikan, F. I., Yogyakarta, U. N., & Kunci, K. (2022). PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT! DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal EPISTEMA*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/ep.v3i1.31746>
- Aprilla, R., Wacana, K. S., Learner, A., Standards, S., Strategies, S., Technology, U., Paricipation, R. L., Masalah, P., & Datar, B. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komik Untuk Meningkatkan*

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.654>

- Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. 3(2), 52–62.*
- Cahyani, Y., Rasyid, M. R., Nur, F., & Sulasteri, S. (2013). Efektivitas Media Blok Pecahan dan Media Power Point Terhadap Tingkat Pemahaman Konsep Operasi Pecahan Siswa. *Alauddin Journal of Mathematics Education*, 1–6.
- Ismaya, E. A., Purbasari, I., & Rahmawati, F. P. (2024). Teacher Strategies in Instilling Students Social Attitudes Through Learning Natural and Social Sciences in Class IV Elementary School. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 14(1), 81–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpi.v14i1.1573>
- Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. 1, 1–9.* <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Match, M. A., Media, D. A. N., & Cerita, K. (2023). PENANAMAN NILAI MORAL AGAMA AUD MELALUI MODEL MODELING THE WAY, MAKE A MATCH, DAN MEDIA KARTU CERITA BERGAMBAR Nida. *Jurnal Inovasi Kreativitas Anak Usia Dini*, 3(3), 50–57. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad>
- Mawanto, A., Yuli, T., Siswono, E., Lukito, A., Surabaya, U. N., Wetan, J. L., & Surabaya, K. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR UNTUK. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(01), 424–437.
- Meylani, K., Putri, F., Ranti, L. R., Hosea, G., & Ringkat, F. (2024). Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2770>
- Munafiah, N., & Anwar, K. (2023). Peran Guru dalam Mengembangkan Sikap Sosial melalui Pembelajaran IPS di MTS Miftahussalam 1 Wonosalam Demak. *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS*, 5(1), 66–71. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/SOSIOLIUM%0APERAN>
- Rasyid, R., & Wihda, K. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan Ramli. *JURNAL BASICEDU*, 8(2), 1278–1285. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7355> ISSN
- Smaldino, S. E., & Lowther, D. L. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning* (K. Davis (ed.); 12th ed.).
- Utami, T. H. (2010). *Indikator dan tujuan pembelajaran dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. 1–55.*