

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin, yaitu "*medium*," yang berarti pengantar atau perantara (Apriliani et al., 2020). Menurut Gerlach & Ely (1971) media secara umum dapat dipahami sebagai segala bentuk manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar (peserta didik) untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks ini, manusia, buku teks, dan lingkungan sekolah juga dianggap sebagai media. Selain itu, media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi belajar dari sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan.

Sedangkan menurut Fadilah (2023) Media adalah segala hal yang berperan sebagai sarana atau alat untuk mendukung komunikasi dalam kegiatan pendidikan. Media pembelajaran adalah berbagai bentuk dan saluran yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Nurul Audie, 2019). Media pembelajaran penting untuk keberhasilan belajar. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki pemikiran yang lebih konkret. Tidak hanya berfungsi sebagai perantara dalam interaksi belajar-mengajar, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk proses belajar yang efektif.

Tujuan, materi, metode, alat, dan elemen penilaian adalah elemen yang biasanya menandai proses belajar mengajar. Metode dan media juga merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dari elemen pembelajaran lainnya, dan dapat membantu menyampaikan materi sehingga mencapai tujuan.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang dimanfaatkan oleh guru untuk

memudahkan proses penyampaian materi, pesan, atau informasi kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Pagarra H & Syawaludin (2022) Media pembelajaran berguna untuk kebutuhan individu dan kelompok dan memiliki tujuan:

- a. Menyampaikan informasi dan pengetahuan
Media pembelajaran biasanya berisi informasi dan pengetahuan, dan dapat digunakan sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret.
- b. Memotivasi
Media pembelajaran menjadi salah satu alat yang efektif untuk mendorong semangat belajar peserta didik di sekolah. Pemilihan media yang sesuai dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran serta mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, berbagai jenis media pembelajaran diharapkan mampu mendukung peserta didik dalam belajar lebih banyak, menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan mengurangi kejenuhan.
- c. Menciptakan aktivitas belajar
Penggunaan media pembelajaran membantu siswa mengaitkan pengalaman belajar baru dengan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya. Media memiliki peran penting dalam menyampaikan pengalaman belajar secara nyata. Dalam proses pembelajaran, media sangat dibutuhkan karena memungkinkan guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan cara yang lebih relevan dan bermakna. Dengan media, guru dapat membantu siswa memahami materi secara mendalam, bukan sekadar menyampaikan informasi secara verbal

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Pagarra H & Syawaludin (2022) adapun manfaat menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran akan mampu menarik minat peserta didik, sehingga mendorong peningkatan motivasi mereka untuk belajar.
- b. Materi pembelajaran akan menjadi lebih jelas sehingga peserta didik dapat memahaminya dengan baik, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran dan menguasainya.
- c. Metode pembelajaran akan lebih beragam dan tidak hanya komunikasi verbal dari guru, sehingga peserta didik tetap termotivasi dan tidak merasa jenuh.
- d. Media pembelajaran dapat memperjelas komunikasi dan informasi sehingga memudahkan serta meningkatkan efektivitas proses serta hasil belajar.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Pangestu (2017) media pembelajaran sangat beragam, jadi dikategorikan berdasarkan karakteristik tertentu sebagai berikut:

- a. Media Audio
Media audio adalah media pembelajaran yang memanfaatkan indra pendengaran karena menghasilkan suara. Peserta didik dengan tipe belajar yang lebih menyukai mendengarkan akan lebih mudah memahami materi menggunakan media audio ini. Contoh media audio antara lain adalah radio, musik dan sebagainya.
- b. Media Visual
Media visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang memanfaatkan indra penglihatan karena menghasilkan bentuk atau gambar. Media ini sangat efektif untuk peserta didik yang memiliki tipe belajar yang suka melihat karena mereka membuat lebih mudah bagi mereka untuk memahami materi. Contoh dari media visual adalah buku, gambar dan semua benda yang dilihatnya
- c. Media audio visual
Media audio visual adalah gabungan antara media audio dan visual, sehingga media audio visual menggunakan indra pendengaran dan penglihatan, sehingga proses penyampaian materi lebih efisien. Sehingga lebih efisien dalam menyampaikan informasi. Contohnya video karena terdapat suara dan gambar.

5. Ciri ciri Media Pembelajaran yang Baik

Untuk memperoleh media pembelajaran yang berkualitas dan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap proses belajar mengajar, maka harus dipilih dan direncanakan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Kriteria pemilihan media dijelaskan oleh Sari et al (2019) berasal dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari suatu sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang baik:

- a. Sesuai Dengan Tujuan
Materi pembelajaran sebaiknya dipilih berdasarkan tujuan pendidikan, dengan memperhatikan setidaknya dua dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar materi yang disampaikan tetap konsisten dengan pedoman yang ada dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan. Selain itu, materi yang dipilih harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan kebutuhan mereka dalam memahami materi pembelajaran.

- b. Praktis, Luwes dan Bertahan
Memilih materi pembelajaran tidak harus mahal atau bergantung pada teknologi. Memanfaatkan lingkungan sekitar serta hal-hal sederhana namun efektif lebih baik daripada materi yang mahal dan rumit. Faktor-faktor seperti kesederhanaan, kemudahan penggunaan, keterjangkauan, daya tahan, dan kemampuannya untuk digunakan secara berkelanjutan harus menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan materi pembelajaran.
- c. Pengelompokan Sasaran
Peserta didik berasal dari berbagai kelompok belajar yang berbeda. Setiap kelompok tentu memiliki perbedaan."

Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran tidak dapat digeneralisasi. Meskipun media pembelajaran tertentu yang bersifat universal masih dapat digunakan, pemilihan media pembelajaran untuk setiap kelompok belajar harus dipertimbangkan.

B. Media Pembelajaran *Storybook*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Storybook*

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bagi guru untuk mengkomunikasikan materi kepada peserta didik agar materi pelajaran dapat dipahami dengan baik. Salah satu bentuk media yang efektif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik adalah *storybook*. Menurut Huck, C. S., Hepler, S. I., Hickman (1987) *storybook* atau buku cerita bergambar merupakan buku yang menyampaikan pesan melalui dua media, yaitu gambar dan teks. Baik gambar maupun teks memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan tertentu, dengan bahasa yang digunakan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan imajinasi mereka melalui bahasa.

Storybook merupakan gabungan dari kata bahasa Inggris "*story*" yang berarti "cerita" dan "*book*" yang berarti "buku", dan biasanya diartikan sebagai buku cerita yang ditujukan untuk anak-anak. *Storybook* merupakan buku yang menyajikan gambar dan teks yang saling melengkapi untuk menyampaikan sebuah cerita. (Pasaka et al., 2022). *Storybook* atau buku cerita bergambar merupakan kumpulan cerita yang disertai dengan ilustrasi-ilustrasi. Tujuannya adalah untuk

membuat pembaca mudah memahami dan menerima informasi dari cerita yang disampaikan (Apriliani et al., 2020).

Berdasarkan definisi-definisi yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa *storybook* merupakan media pembelajaran yang menyajikan visualisasi cerita yang lebih menarik melalui gambar dan teks, sehingga membantu pembaca dalam memahami informasi.

2. Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran *Storybook*

Penggunaan *Storybook* dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut (Ermaniatu Nyihana, 2021):

a. Kelebihan

Buku cerita bergambar memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) Bersifat kongkrit, berusaha menghasilkan gambar yang realistis dan sesuai dengan situasi di dunia nyata daripada hanya kumpulan kalimat verbal.
- 2) Buku cerita bergambar membantu anak dalam mempelajari tentang dunia, masyarakat dan lingkungan di sekitarnya.
- 3) Media gambar merupakan pilihan yang terjangkau, mudah didapatkan, serta dapat digunakan tanpa memerlukan alat khusus.
- 4) Media ini banyak menggambarkan rangkaian cerita, sehingga diharapkan dapat mendorong keterampilan membaca peserta didik
- 5) Buku cerita bergambar dapat mengembangkan daya imajinasi anak.

b. Kekurangan

Selain kelebihan, dalam buku cerita bergambar juga memiliki kelemahan sebagai berikut:

- 1) Gambar hanya berfokus pada apa yang terlihat oleh mata, terbatas pada karya dua dimensi untuk indera visual.
- 2) Gambar yang terlalu rumit kurang mendukung efektivitas dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga penjelasan dalam bentuk kalimat sangat terbatas.
- 3) Menyebarkan buku cerita bergambar akan membutuhkan banyak biaya dan tenaga.

Kelemahan diatas dalam dapat diantisipasi dengan hal berikut:

- a) Gambar yang akan disajikan tidak terlalu padat dengan penjelasan dan memilih elemen penting dan relevan

- b) Susunan gambar dan teks disusun dengan tata letak yang rapi dan terstruktur, dengan ruang yang cukup sehingga tidak terlihat berantakan
- c) Dapat berkolaborasi atau bekerja sama dengan ilustrator dan penulis lain untuk menekan biaya dan tenaga kerja. Selain itu menekan biaya produksi juga dapat mencari percetakan yang lebih murah atau memilih bahan baku buku yang lebih terjangkau.

3. Jenis Jenis *Storybook*

Menurut Pasaka et al (2022) berbagai genre dan tema yang terkait dengan pendidikan anak dapat ditemukan dalam *storybook* atau buku cerita dan dapat dikategorikan sebagai berikut :

- a. *Picture Storybook*
Adalah buku cerita yang berisi teks dan ilustrasi untuk menyampaikan suatu cerita. *Picture storybook* umumnya lebih dikenal dengan sebutan *storybook*.
- b. *Patterned Concept Book*
Merupakan buku yang dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman anak tentang konsep, hubungan, dan tema. Buku konsep berpola menggunakan ilustrasi yang memiliki pola dan ritme yang mendorong anak untuk membaca dan memprediksi kata apa yang akan muncul berikutnya.
- c. *Wordless Book*
Secara umum, buku ini memiliki sedikit teks atau bahkan tidak ada sama sekali. Namun, meskipun tanpa kata-kata, cerita dalam buku tersebut digambarkan dengan detail dan ekspresi yang mudah dipahami oleh anak-anak.
- d. *Informational Book*
Merupakan buku nonfiksi yang membahas topik-topik yang disukai oleh anak-anak, seperti makanan, hewan, transportasi dan lainnya. Diantaranya memiliki ilustrasi yang membantu anak-anak memahami kata-kata dengan objek maupun benda yang sering ditemui di lingkungan mereka.
- e. *Alphabet Book*
Merupakan buku yang membantu anak-anak belajar huruf alfabet, dimulai dari yang paling dasar, dengan hanya huruf di atas, hingga menggambarkan berbagai objek atau benda dengan nama yang dimulai dengan huruf tertentu sesuai dengan temanya, seperti hewan, buah, sayur, dll.
- f. *Counting Book*
Buku ini dirancang untuk membantu anak-anak belajar berhitung menggunakan angka, sambil menyertakan gambar benda atau objek yang biasa dijumpai dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat yang menarik untuk berhitung.

Pada penelitian ini, peneliti memilih jenis buku *storybook* atau buku cerita bergambar dikarenakan pada *storybook* terdapat ilustrasi gambar dan teks narasi yang menyampaikan suatu cerita. Dengan gambar sebagai pendukung, sehingga akan membantu anak-anak lebih memahami dan mengikuti alur ceritanya. Selain itu, ilustrasi gambar yang disajikan akan meningkatkan minat anak dalam membaca.

4. Ciri-Ciri Media *Storybook* yang Baik

Salah satu media yang menarik bagi anak-anak adalah buku cerita bergambar. Buku ini terdiri dari gambar dan tulisan yang menggambarkan sebuah cerita, sehingga anak-anak dapat memahaminya dengan mudah, ingat dengan mudah, dan menjadi menarik untuk konsentrasi. Menurut Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim (2016) buku cerita bergambar yang baik untuk peserta didik memiliki karakteristik berikut:

- a. Buku cerita harus disesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan peserta didik.
- b. Tidak terlalu kompleks, karena gambar akan memberi peserta didik pemahaman yang lebih mendalam.
- c. Realistis, tepat dan sesuai kenyataan, yang berarti ilustrasi dalam buku menggambarkan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Dalam penelitian ini, ciri-ciri buku cerita yang baik yang akan dikembangkan peneliti yaitu:

- a. Buku cerita sesuai dengan materi yang akan diajarkan pada kelas IV yaitu materi cerita tentang daerahku
- b. Ilustrasi gambar yang disajikan sesuai dengan cerita
- c. Teks narasi yang disajikan tidak terlalu Panjang sehingga lebih memudahkan peserta didik memahami materi.

C. Tinjauan Materi Cerita Giri Kedaton Gresik



Gambar 2.1 Bangunan Giri Kedaton

(Sumber: <https://jateng.disway.id>)

Menurut buku Mustakim.S.S (2005), Giri merupakan salah satu daerah di Gresik. Di Giri terdapat tokoh terkenal dalam panggung sejarah nusantara, yaitu Sunan Giri. Beliau adalah salah seorang Walisongo dan pendiri kerajaan Giri Kedaton. Sunan Giri membangun Giri Kedaton spiritual terkenal sebagai penyebar agama Islam abad 14-15, yaitu sunan sebagai pusat penyebaran agama islam di Jawa, yang pengaruhnya bahkan sampai ke Madura, Lombok, Kalimantan, Sulawesi, dan Maluku. Sunan Giri memiliki beberapa nama panggilan, yaitu Raden Paku, Prabu Satmata, Sultan Abdul Faqih, Raden Ainul Yaqin, dan Joko Samudro. Diperkirakan ia lahir di Blambangan tahun 1442.

Beberapa *Babad* (seperti Babad Gresik dan Babad Tanah Jawi) menceritakan pendapat yang berbeda mengenai silsilah Sunan Giri. Sebagian Babad berpendapat bahwa beliau adalah anak Maulana Ishaq, seorang *Mubaligh* yang datang dari Asia Tengah. Maulana Ishaq diceritakan menikah dengan Dewi Sekardadu, yaitu putri dari Menak Sembuyu penguasa wilayah Blambangan pada masa-masa akhir kekuasaan Majapahit. Tetapi kelahirannya dianggap telah membawa kutukan berupa wabah penyakit di wilayah tersebut. Maka Dewi Sekardadu dipaksa ayahandanya (Prabu Menak Sembuyu) untuk membuang anak yang baru dilahirkannya itu. Lalu, Dewi Sekardadu dengan rela menghanyutkan anaknya itu ke Laut/Selat Bali sekarang ini. Kemudian, bayi tersebut ditemukan oleh sekelompok awak kapal (pelaut), yakni Sabar dan Sobir, dan dibawa ke

Gresik. Di Gresik, dia diadopsi oleh seorang saudagar perempuan pemilik kapal, Nyai Gede Pinatih. Karena ditemukan di laut, maka dia menamakan bayi tersebut Joko Samudro.

Ketika sudah cukup dewasa, Joko Samudro dibawa ibunya ke Ampeldenta (kini di Surabaya) untuk belajar agama kepada Sunan Ampel. Tak berapa lama setelah mengajarnya, Sunan Ampel mengetahui identitas sebenarnya dari murid kesayangannya itu. Kemudian, Sunan Ampel mengirimnya beserta Makdhum Ibrahim (Sunan Bonang) untuk mendalami ajaran Islam di Pasai. Mereka diterima oleh Maulana Ishaq yang tak lain adalah ayah Joko Samudro. Di sinilah Joko Samudro yang ternyata bernama Raden Paku mengetahui asal-muasal dan alasan mengapa dia dulu dibuang. Setelah tiga tahun berguru kepada ayahnya, Raden Paku atau lebih dikenal dengan Raden Ainul Yaqin kembali ke Jawa. Ia kemudian mendirikan sebuah Pesantren Giri di sebuah perbukitan di Sidomukti, Kebomas.

Dalam bahasa Jawa, *Giri* berarti Gunung. Sejak itulah, ia dikenal masyarakat dengan sebutan Sunan Giri. Pesantren Giri kemudian menjadi terkenal sebagai salah satu pusat penyebaran agama Islam di Jawa, bahkan pengaruhnya sampai ke Madura, Lombok, Kalimantan, Sulawesi, dan Maluku. Pengaruh Giri terus berkembang sampai menjadi kerajaan kecil yang disebut Giri Kedaton, yang menguasai Gresik dan sekitarnya selama beberapa generasi sampai akhirnya ditumbangkan oleh Sultan Agung. Terdapat beberapa karya seni tradisional Jawa yang sering dianggap berkaitan dengan Sunan Giri, diantaranya adalah permainan-permainan anak seperti Jelungan, dan Cublak Suweng, serta beberapa karya gending (lagu instrumental Jawa) seperti Asmaradana dan Pucung. Menurut sumber sejarah, pada tanggal 9 Maret 1487 atau bertepatan tanggal 12 Robiul Awal 897 H Sunan Giri dinobatkan sebagai Raja Giri Kedaton dengan gelar Prabu Satmata. Peristiwa bersejarah itu kemudian dicatat oleh sejarawan bernama de Graaf dalam bukunya *Geschieden Van Indonesie*.

Penobatan Sunan Giri sebagai raja itu bisa diartikan sebagai tonggak sejarah lahirnya dinasti pemerintahan baru di Kerajaan Giri Kedaton. Giri

Kedaton sendiri didirikan oleh Raden Paku, tahun 1487. Proses pendirian kedaton itu sendiri dapat diketahui melalui cerita lokal. Suatu ketika dikisahkan pula bahwa ketika Raden Paku pergi menemui ayahnya yang menjadi ulama di Pasai Sumatera) yang bernama Maulana Ishak. Ayahnya itu menyuruhnya untuk membangun sebuah pondok pesantren di daerah Gresik. Raden Paku menemukan tanah yang mirip dengan tempat tinggal ayahnya. Tanah tersebut terletak di Bukit Giri (sekarang masuk kecamatan Kebomas, Gresik). Di atas bukit itu didirikan sebuah pesantren bernama Giri Kedaton. Raden Paku sebagai pemimpin bergelar Prabu Satmoto (Prabu Satmata) atau Sunan Giri I. Menurut Babad Gresik bahwa sebelum Sunan Giri menobatkan diri menjadi Raja Giri Kedaton bergelar Prabu Satmoto dengan disaksikan oleh para wali pada jamannya, beliau mendirikan kedaton (istana) tujuh tingkat (tundha pitu) di sebuah bukit, yang kemudian dikenal dengan Giri Kedaton.

Hal ini menunjukkan bahwa Giri tidak hanya sebagai pusat pemerintahan tetapi juga sebagai pusat syiar ajaran Islam yang menyebar hingga ke seluruh pelosok nusantara. Sunan Giri dengan Giri Kedatonnya begitu terkenal dan oleh karena itu sering dijadikan pusat rujukan kerajaan-kerajaan Islam lain. Bahkan istana Giri Kedaton juga pernah dijadikan sebagai tempat pelantikan beberapa pembesar kerajaan lain. Sebagaimana sebuah "*imperium kekuasaan*" Kerajaan Giri Kedaton pun beralih dari satu dinasti ke dinasti yang lain.

D. Penelitian Yang Relevan

Berikut beberapa hasil persamaan dan perbedaan penelitian relevan yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Sidauruk et al (2024). Pengaruh Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS pada Materi Kerajaan Peserta didik Kelas IV SD Negeri 124405 Jln. Seram Pematang Siantar	Nilai rata-rata hasil belajar siswa yang semula 42,16 meningkat menjadi 83,66 setelah menggunakan Media Buku Cerita Bergambar. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Media Buku Cerita Bergambar memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPS pada materi kerajaan untuk siswa kelas IV SD.	<p>⌘ Dilakukan di kelas IV sekolah dasar</p> <p>⌘ Menggunakan materi kerajaan</p>	<p>⌘ Menggunakan post test dan pretest</p> <p>⌘ Menggunakan metode eksperimen</p> <p>⌘ Mata pelajaran yang digunakan adalah IPS</p> <p>⌘ Menggunakan materi Kerajaan</p> <p>⌘ Dilakukan di SD Negeri 124405 Jln. Seram Pematang Siantar</p>
Saputra et al (2022) Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter pada Peserta didik Kelas IV Sekolah	Buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal NTB dinilai layak untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa kelas IV SD, berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi. Selain itu, buku ini juga	<p>⌘ Dilakukan di kelas IV sekolah dasar</p> <p>⌘ Menggunakan cerita lokal daerah</p>	⌘ Menggunakan cerita lokal NTB

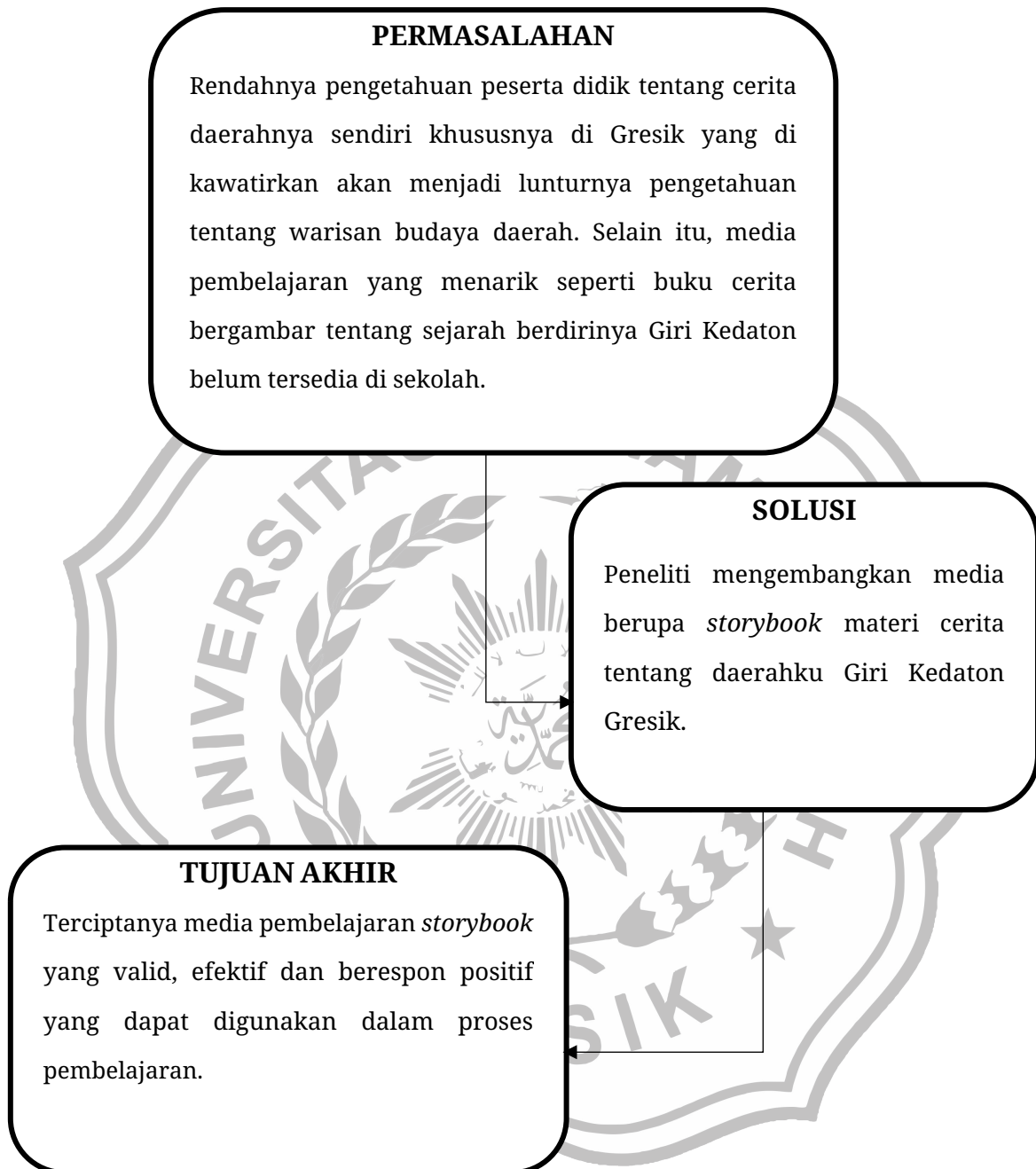
Dasar	mendapat tanggapan positif dari para siswa.		
Ananda et al (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika Untuk Kelas IV SDN 1 Sukamulia	Produk buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat <i>Putri Mandalika</i> dinyatakan sangat layak untuk digunakan berdasarkan hasil penilaian komprehensif dari validator. Seluruh peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap buku ini. Mereka merasa senang belajar dengan menggunakan buku cerita bergambar tersebut, merasa lebih termotivasi, dan tidak merasa bosan selama pembelajaran. Desain buku yang penuh warna, dilengkapi dengan gambar besar dan jelas, menarik minat peserta didik untuk membaca. Penggunaan buku ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar mereka.	<p>⌚ Dilakukan di kelas IV sekolah dasar</p> <p>⌚ Menggunakan Penelitian pengembangan ADDIE</p> <p>⌚ Menggunakan cerita rakyat lokal</p>	<p>⌚ Menggunakan cerita Putri mandalika</p> <p>⌚ Dilakukan di SDN 1 Sukamulia</p>

Terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dari penelitian relevan yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Sehingga dapat disimpulkan keterbaharuan penelitian ini adalah:

1. Cerita yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan cerita Giri Kedaton yang ada di Gresik, Jawa Timur.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan materi cerita tentang daerahku.
3. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPAS.
4. Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 66 Gresik.



E. Kerangka Berfikir



Gambar 2.3 Kerangka Konsep Penelitian