

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Cerita Bergambar Materi Aku Gemar Menabung Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV

Sempulur Rumecko Adi¹⁾, Akbar Maulana²⁾, Lutfil Khakim³⁾

Abstract

This research is driven by the low levels of student literacy and the limited use of innovative learning media in the digital era. The objective of this study is to develop viable and effective digital storytelling media for use in the learning process. This study is a Research and Development (R&D) project employing the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of the research involved 17 students at SD N Karang Tempel. The research instruments included expert validation sheets (for material and media), student response questionnaires. Data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods. The expert validation results indicate that the digital storytelling media is in the "Highly Feasible" category with an average percentage of 85%. Field trial results showed a significant increase in student motivation, as evidenced by improved learning outcomes. Based on these findings, it can be concluded that the developed digital storytelling media is feasible and effective for use as an interactive and engaging learning tool.

Keywords: *Learning Media, Digital Storytelling, Media Development, Literacy*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat baca atau kemampuan literasi siswa serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif di era digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media cerita digital yang layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian melibatkan 17 siswa di SD N Karang Tempel.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli (materi dan media), angket respon siswa, Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media cerita digital berada pada kategori sangat layak/layak dengan persentase rata-rata 85%. Hasil uji coba lapangan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi siswa, yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media cerita digital yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Cerita Digital (Digital Storytelling), Pengembangan Media, Literasi*

Universitas PGRI Semarang, E-mail: sempulur444@gmail.com

Universitas PGRI Semarang, E-mail: parkceye276@gmail.com

Universitas PGRI Semarang, E-mail: lutfilkhakim020@gmail.com

PENDAHULUAN

Fokus pembelajaran pada abad 21 merupakan ilmu pengetahuan serta teknologi. Teknologi saat ini memungkinkan kita untuk membagikan pengalaman belajar yang bermakna, kreatif, menarik, serta inovatif yang mendorong kenaikan keahlian berfikir siswa serta membagikan kedudukan yang lebih aktif serta signifikan dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya itu, pemakaian teknologi dalam pendidikan abad 21 bisa meningkatkan kinerja guru lebih baik. Daya tarik yang sangat kuat terhadap teknologi memunculkan pemikiran jika aktivitas pembelajaran semacam membaca ialah aktivitas yang membosankan, sehingga inovasi serta pengembangan di bidang Pembelajaran wajib lebih beragam serta unik agar bisa menarik atensi anak. Misalnya, media pembelajarannya hendaknya dibuat semenarik mungkin, karena semakin menarik media pembelajaran yang digunakan dalam Pendidikan, maka anak akan Bahagia belajar.

Buku cerita bergambar mampu menarik perhatian karena tampilannya sangat digemari oleh kalangan anak-anak. Buku cerita bergambar memiliki fungsi yang dapat digunakan sebagai penghias dan pendukung dalam cerita yang dapat membantu memudahkan proses pemahaman terhadap isi buku tersebut. Buku cerita bergambar merupakan suatu kesatuan cerita yang disertai dengan gambar-gambar. Melalui buku cerita bergambar, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang akan disampaikan. Sehingga, buku cerita bergambar dapat tergolong layak untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar-mengajar bagi siswa kelas rendah (Nurjanah & Hakim, 2018).

Pendidikan bahasa Indonesia mengarahkan peserta didik berbahasa yang baik, yang mencakup menyimak, berdialog, membaca serta menulis yang memerlukan uraian keahlian yang baik (Kurniawan et al., 2022). Buku adalah sumber informasi yang tertulis yang menyampaikan pengetahuan dengan memakai bahasa yang baik serta mudah dipahami (Yanti, 2019). Salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif adalah buku cerita bergambar yang membantu siswa memahami pelajaran serta mampu mengembangkan keterampilan membaca siswa yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa dan buku cerita bergambar memiliki kemampuan untuk menarik perhatian anak-anak karena tampilannya yang disukai. Menurut Amar Salahuddin dkk (2023) melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan E- Book Cerita Bergambar pembelajaran bahasa Indonesia hasil bahwa produk yang telah dikembangkan layak digunakan dan efektif meningkatkan minat baca siswa saat diaplikasikan pada proses pembelajaran.

METODE

Penelitian menggunakan metode pengembangan dalam jenis penelitian Research and development (R&D). Penelitian serta pengembangan buku cerita bergambar berbasis Digital pada materi aku gemar menabung, mengacu pada model riset ADDIE. Pada model ADDIE secara umum memakai 5 Langkah. langkah riset yang di mulai dari Analysis, Desain, Development, Implementation, serta Evaluation. Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Karangtempel Kota Semarang pada tahun pelajaran 2025/2026 secara bertahap. Populasi pada penelitian ini mengacu pada pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar adalah kelas IV semester ganjil SDN Karangtempel. Sampel pada pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar siswa kelas IV SDN Karangtempel berjumlah 17 siswa. Subjek penelitian ini

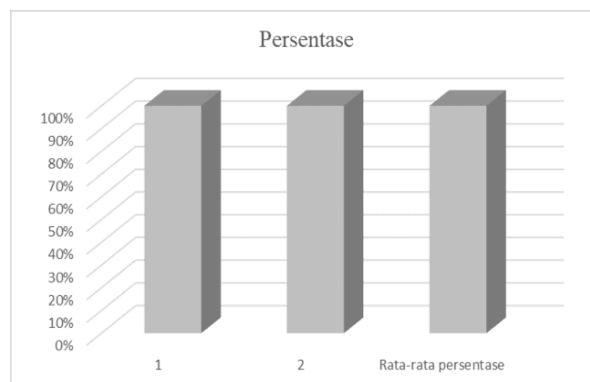
di kategorikan menjadi dua kelompok utama. Subjek pertama adalah validator yang terdiri dari guru kelas. kelompok kedua adalah siswa kelas IV SDN Karangtempel yang menjadi responden sebanyak 17 siswa, materi aku gemar menabung. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode, yaitu angket, observasi, dan wawancara. Setelah data diperoleh, tahap berikutnya adalah menganalisisnya secara deskriptif kualitatif.

HASIL

Tabel 1. Penilaian Valisasi

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Guru Kelas	80%	layak
2	Respons Siswa	85%	layak
Rata-rata persentase		83%	layak

Berdasarkan tabel diatas hasil rata-rata total ketiga validasi ahli dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis Digital pada materi Aku gemar menabung “layak” dengan nilai rata-rata total 83%, artinya media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis Digital layak untuk diimplementasikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah serta layak diuji coba. Selanjutnya akan dibahas mengenai hasil uji coba berupa hasil angket dari respons guru dan siswa.



Gambar 1. Presentase hasil validasi dan Respons Guru serta Respons siswa

Berdasarkan Gambar 1 diatas secara keseluruhan hasil validasi uji coba pada respons guru, respons siswa menunjukkan respons guru 80%, dan respons siswa 85%.

Pembahasan

Buku cerita bergambar merupakan sebuah buku yang berisikan sebuah cerita yang menarik dan beragam. Buku cerita bergambar dapat membantu menghilangkan rasa bosan karena didalamnya tidak hanya berisikan tulisan saja namun terdapat gambar yang mewakili atau menggambarkan cerita tersebut. Buku cerita bergambar menjadi salah satu jenis buku yang digemari anak-anak karena keanekaragaman warnanya, gambar mewakili isi cerita mempermudah anak memahami isi cerita tersebut. Buku cerita bergambar adalah buku cerita anak yang mampu menampilkan cerita dan gambar yang disesuaikan dengan selera anak.(Krissandi, 2017). Buku cerita bergambar memudahkan anak dalam memahami pesan pada teks bacaan (Amril &

Pransiska, 2021). Buku cerita adalah bentuk cerita yang dibumbui dengan ilustrasi isi cerita yang tampak seperti gambar. Dengan bantuan Buku cerita bergambar berbasis Digital anak-anak mulai meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat informasi yang mereka terima. Kemampuan mengingat akan sangat berguna bagi perkembangannya sebagai individu dan makhluk sosial serta memiliki watak dan berbudi pekerti yang baik (Purwani, 2020:182).

Media Buku cerita bergambar Digital menawarkan solusi pembelajaran digital yang fleksibel, dapat diakses tanpa ketergantungan pada jaringan internet. Sebagai mana di kemukakan (Jaiz, 2022) dan (Sari, 2023) bahwa salah satu keunggulan dari media pembelajaran ini adalah kemampuannya untuk diakses secara offline, dapat diakses dan digunakan secara universal, tanpa batasan waktu dan tempat. Pengguna juga tidak memerlukan pengetahuan khusus tentang pemrograman untuk dapat mengoperasikan aplikasi ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan sebuah permasalahan yaitu terdapat kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran di kelas. Guru umumnya hanya menggunakan buku paket, sedangkan pemanfaatan media digital seperti PowerPoint dan Quizizz masih sangat minim, rendahnya ketertarikan siswa terhadap membaca dan kurang nya ketersediaan buku bacaan disekolah. Hal tersebut membuat anak merasa tidak memiliki daya tarik terhadap membaca dan cepat merasa bosan dalam pembelajaran dikelas. Melihat keterbatasan media pembelajaran yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Oleh karena itu, penulis mengembangkan buku cerita bergambar berbasis Digital dengan judul "Deru Ombak Disepatu Impian". Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

Pada tahap pertama, membuat rencana atau desain dengan mempertimbangkan relevansi dengan materi "'Aku Gemar Menabung'" dan potensi untuk menarik minat siswa, tema 'Bertukar atau Membayar' dipilih sebagai landasan kreasi buku cerita bergambar sebagai alat bantu belajar. Selanjutnya peneliti merancang draft yang berisikan cerita untuk media pembelaran buku cerita bergambar berbasis Digital.

Pada tahap kedua yaitu pengembangan penulisan sketsa terlebih dahulu sesuai dengan alur yang sudah ditulis. Kemudian setelah dibuat sketsa gambar tersebut melalui proses editing canva untuk diberikan warna pada gambar, gambar serta isi cerita digabungkan disusun sesuai alur cerita. Setelah selesai di edit melalui canva dan diberikan efek animasi interaction agar menjadi lebih menarik lagi setelah selesai lalu bisa di simpan berbentuk Flipbook, setelah buku cerita bergambar berbasis Digital disusun peneliti melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan oleh tiga Mahasiswa.

Berdasarkan hasil validasi media yang dilakukan oleh Ana Nurkusumawati, S.Pd. diperoleh beberapa kritik dan saran yang telah disebutkan di atas untuk menjadi produk yang lebih baik lagi. Sumber belajar visual untuk anak berbasis Digital pada materi "Aku Gemar Menabung" masuk kedalam kriteria layak untuk digunakan dan mendapatkan nilai 80%.



Gambar 2. Implementasi Media

Tahap keempat, setelah melewati tahap validasi ahli produk siap untuk di uji coba lapangan. Pada tahap penerapan media buku cerita bergambar berbasis Digital digunakan kepada 17 siswa kelas IV, peneliti membagikan barcode link Flipbook cerita bergambar untuk di unduh untuk di baca oleh siswa, setelah siswa membaca sumber belajar visual untuk anak berbasis Digital mengisi LKPD berupa tugas kelompok untuk kelas 4 SD/MI tentang cerita perjuangan Bayu mendapatkan sepatu baru memiliki kelebihan dalam mengembangkan literasi bacaan dan pemahaman teks melalui pertanyaan yang menguji berbagai aspek cerita, mendorong pembentukan karakter positif seperti kerja keras dan kesabaran, serta mendukung keterlibatan siswa melalui desain visual menarik dan kerja kelompok. Namun, perlu diperhatikan klaritas teks cerita dasar yang menjadi acuan karena beberapa jawaban siswa tampak kurang jelas, serta pengaturan variasi tingkat kesulitan pertanyaan agar lebih berjenjang. Selain fokus pada bahasa Indonesia, LKPD ini juga dapat dihubungkan dengan pembelajaran terpadu seperti pendidikan karakter, IPA tentang lingkungan, atau matematika tentang perhitungan uang dan memberikan evaluasi terhadap keefektifan sumber belajar visual untuk anak yang telah digunakan. Respons siswa menunjukkan hasil sangat baik dengan memperoleh 85% dan mendapatkan repons guru 80%, artinya, buku cerita digital yang dikembangkan melalui aplikasi Canva ini telah memenuhi semua kriteria yang diperlukan untuk menjadi sebuah bahan ajar yang efektif, khususnya untuk materi "Aku Gemar Menabung".

Penggunaan teknologi: Penelitian ini memperkenalkan penggunaan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran, di mana aplikasi Canva menjadi platform yang digunakan. Interaktivitas: Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif, sehingga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu, media ini juga disesuaikan dengan penggunaan Kurikulum Merdeka. Belum ada pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar di kelas 4, sehingga diharapkan pengembangan ini akan membantu siswa lebih mudah memahami elemen membaca pada materi "Aku Gemar Menabung," meningkatkan keterampilan membaca, serta memotivasi mereka untuk belajar.

Media pembelajaran berbasis buku cerita bergambar ini juga dipandang lebih efektif, karena memberikan alternatif metode pembelajaran. Selain itu, buku cerita bergambar dalam bentuk aplikasi membuat pembelajaran yang lebih fleksibel, di mana siswa dapat mengakses materi kapan pun dan di mana pun sesuai kebutuhan, sehingga meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis Digital pada materi "Aku Gemar Menabung" pada kelas IV Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan berdasarkan hasil penilaian angket hasil yang diperoleh adalah respons guru memperoleh persentase 80% dan hasil penilaian respons siswa memperoleh persentase 85%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis Canva Digital layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta aplikasi ini efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

"Demikian tugas ini disusun, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu Dr. Bagus Ardi Saputro, M. Pd., atas arahan yang diberikan. Penulis memohon maaf atas segala kekurangan dalam penyajian data maupun analisis. Seluruh referensi yang digunakan dalam penyusunan karya ini dicantumkan pada daftar pustaka berikut."

DAFTAR PUSTAKA

- Amril, R., & Pransiska, R. (2021). Analisis Buku Cerita Bergambar â€œBee Seriesâ€ Sebagai Media Dalam Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak. *Jurnal Golden Age*, 5(01), 175–184.
- Hasyim, A. (2019). Metode penelitian dan pengembangan di sekolah. Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Jaiz, m. (2022). Pengembangan media pembelajaran ipa berbasis smart apps creator (sac) terintegrasi keislaman pada siswa kelas iv sdn kota pekanbaru. Universitas islam negeri sultan syarif kasim riau.
- Krissandi, A. D. S. (2017). Merancang Buku Cerita Bergambar. Universitas Sanata Dharma.
- Kurniawan, E., Nizzam, M., Fatikh, M. A., & Rofiq, M. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas II MI Dwi Dasa Warsa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 27–38.
- Sari, R. A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Ipa Materi Menjelajah Angkasa Luar Di Kelas VI Sekolah Dasar. Universitas Jambi.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta