

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA DIGITAL INTERAKTIF PADA TEMA 7 SUBTEMA 1 KELAS V SD

Ummi Fadillah Nasution¹, Husna Parluhutan Tambunan²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Post-el: ummifadillah54@gmail.com¹

husnaparluhutan@unimed.ac.id²

Abstrak	Info Artikel
<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk (1)mengetahui kelayakan media pembelajaran buku cerita digital interaktif pada tema 7 subtema 1 kelas V SDN 066664 Medan; (2)mengetahui kepraktisan media pembelajaran buku cerita digital interaktif pada tema 7 subtema 1 kelas V SDN 066664 Medan; (3)mengetahui keefektivan media pembelajaran buku cerita digital interaktif pada tema 7 subtema 1 kelas V SDN 066664 Medan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (Analysis, Design, Development, Impelementation, Evaluation). Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu 18 siswa kelas V SDN 066664 Medan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran buku cerita digital interaktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil kelayakan dapat dilihat dari nilai validasi ahli materi dan ahli media sebesar 92,30% dan 95,38% yang berada dikategori "sangat layak". Nilai kepraktisan yang diperoleh dari ahli praktisi sebesar 96,66% yang berada dikategori "sangat praktis". Sedangkan untuk hasil efektivitas didapat dari hasil uji coba lapangan. Hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran mengalami peningkatan dari rata-rata 50% menjadi 86,6% yang berada di kategori "sangat efektif". Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran buku cerita digital interaktif sudah layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.</p>	<p>Diajukan : 26-11-2023 Diterima : 19-1-2023 Diterbitkan : 25-02-2024</p> <p>Kata kunci: ADDIE; Buku Cerita Digital Interaktif; Kelas V; Media Pembelajaran; Sekolah Dasar; Tema 7 Subtema 1</p> <p>Keywords: ADDIE; Interactive Digital Storybooks; Class V; Instructional Media; Elementary school; Theme 7 Subtheme 1</p>
<p>Abstract</p> <p>The aims of this study were (1)to determine the feasibility of interactive digital storybook learning media on the 7th sub-theme 1st grade of SDN 066664 Medan; (2)knowing the practicality of interactive digital storybook learning media on the theme of 7 sub-themes 1 class V SDN 066664 Medan; (3)to find out the effectiveness of interactive digital storybook learning media on the 7th sub-theme 1st grade of SDN 066664 Medan. This research is research and development (Research and Development) using the ADDIE model which consists of 5 stages (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The test subjects in this study were 18 fifth grade students at SDN 066664 Medan. The product produced in this study is an interactive digital storybook learning media. The results of this study indicate that the feasibility results can be seen from the validation values of material experts and media experts of 92.30% and 95.38% which are in the "very feasible" category. The practicality value obtained from expert practitioners is</p>	

96.66% which is in the "very practical" category. As for the effectiveness results obtained from the results of field trials. The learning outcomes of students before and after using instructional media increased from an average of 50% to 86.6% which was in the "very effective" category. The conclusion of this study is that interactive digital storybook learning media is feasible, practical, and effective as a learning medium.

Cara mensitasi artikel:

Nasution, U,F., & Tambunan, H,P, (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Digital Interaktif Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V SD. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 2(1), 22-27. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB>

PENDAHULUAN

Tugas pendidik yaitu menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan kreatif. Pemanfaatan sumber belajar digital berbasis teknologi merupakan salah satu teknik untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Semua sektor, terutama bidang pendidikan, telah mengalami perkembangan dan perubahan teknologi yang luar biasa. Teknologi dipandang sebagai alat gratis atau sarana yang dapat digunakan untuk kebaikan atau, di sisi lain, untuk kehancuran.

Menurut Mailani, dkk (2021, h. 79) Kehidupan setiap individu sangat dipengaruhi oleh pentingnya pendidikan. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, semakin meningkat pula kualitas hidup yang mereka dapatkan. Kehadiran pendidikan dan budaya sangatlah signifikan dalam kehidupan sehari-hari yang tak bisa diabaikan. Budaya merupakan kesatuan yang komprehensif dan menyeluruh, berlaku di dalam suatu masyarakat, sementara pendidikan menjadi kebutuhan mendasar bagi setiap individu dalam masyarakat.

Pada zaman globalisasi, kemajuan teknologi memberikan dampak signifikan terhadap kemajuan pendidikan di seluruh dunia. Kemajuan teknologi menciptakan inovasi-inovasi baru dalam bidang ilmu pengetahuan seiring dengan perkembangannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Simbolon, dkk (2017, h. 1) yang menyatakan "*globalisation process continues in accordance with the development of science and technology*". Pengaruh globalisasi tidak hanya mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga berdampak pada karakteristik dan gaya belajar generasi saat ini. Generasi Z, yang terdiri dari anak-anak yang sedang menjalani pendidikan di tingkat SD, SMP, dan SMA, terpengaruh oleh perubahan yang terjadi dalam era globalisasi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mengkomunikasikan gagasan dan dapat membangkitkan minat belajar siswa dengan cara merangsang pikiran, perasaan, dan motivasinya. Menurut (Arsyad, 2013, h. 10) mengemukakan media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyebarluaskan ide atau pengetahuan selama proses pembelajaran untuk menarik minat peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu buku cerita digital interaktif. Pemanfaatan buku cerita bergambar digital interaktif memiliki keunggulan tersendiri, seperti kemudahan penggunaan dan fleksibilitas penggunaannya dalam berbagai konteks pengajaran. Buku cerita digital interaktif juga dapat merangsang imajinasi anak dan membantu mereka dalam mengembangkan imajinasi secara lebih dalam. Selain itu, media ini dapat meningkatkan minat baca dan motivasi belajar peserta

didik melalui gambar-gambar dalam buku cerita yang tampil dalam bentuk dua atau tiga dimensi dan dilengkapi dengan gambar, audio, video, dan quiz, yang mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran buku cerita digital interaktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, yang juga dikenal sebagai *Research and Development* (R&D), merupakan suatu pendekatan penelitian yang dimanfaatkan untuk menciptakan produk khusus dan menguji tingkat efektivitas produk tersebut. Menurut Hamalik (2013, h. 113), penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah praktis di lapangan. Fokus dari penelitian pengembangan ini adalah menciptakan produk-produk inovatif yang efektif dan efisien dalam memecahkan masalah atau memenuhi kebutuhan yang ada.

Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch. Robert Maribe Branch mengungkapkan bahwa ADDIE (Sugiyono, 2015, h. 38) merupakan singkatan dari *Analisis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. *Analisis* (Analisis) terkait dengan situasi kerja dan lingkungan bertujuan untuk mengidentifikasi produk yang perlu dikembangkan. *Design* (Perencanaan) melibatkan kegiatan perancangan produk sesuai dengan kebutuhan. *Development* (Pengembangan) terkait dengan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* (Implementasi) adalah tahap penggunaan produk. *Evaluation* (Evaluasi) melibatkan penilaian terhadap kesesuaian langkah-langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat dengan spesifikasinya.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 066664 Medan, dengan jumlah peserta didik sebanyak 18 orang, yang terdiri dari 11 perempuan dan 7 laki-laki. Serta instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini ada 4 yaitu wawancara, angket, dokumentasi, dan tes.

Teknik analisis data dalam penelitian ini secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh validator ahli materi, ahli media dan guru kelas V SDN 066664 Medan. Setelah itu, data tersebut diperiksa secara teliti guna melakukan perbaikan dan menentukan apakah produk pengembangan yang dihasilkan layak atau tidak. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang diperoleh melalui penelitian dengan menggunakan skala penilaian/penskoran. Data kuantitatif ini diperoleh dari data kualitatif yang merupakan hasil validasi ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan dan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini menjelaskan mengenai proses maupun hasil dari pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri lima tahapan, yaitu : (1)Tahap analisis, (2)Tahap desain, (3)Tahap pengembangan, (4)Tahap implementasi dan (5)Tahap evaluasi.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis berupa aspek, yaitu analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, analisis perangkat pembelajaran serta analisis kurikulum dan materi.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap-tahap penyusunan atau perancangan media pembelajaran buku cerita digital interaktif sebagai berikut yaitu: (1)Menentukan tema, (2)Membuat karakter tokoh, (3)Pembuatan naskah cerita, (4)Mendesain buku cerita menggunakan aplikasi canva, (5)Mengkonversi file PDF ke halaman digital book menggunakan aplikasi *Flip pdf corporate*. Berikut beberapa tampilan dari media pembelajaran buku cerita digital interaktif yang sudah jadi:



Gambar 1. Cover



Gambar 2. Menu



Gambar 3. Karakter

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini merupakan pembuatan produk media pembelajaran, serta analisis validasi media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, serta ahli praktisi. Adapun penilaian tersebut dilakukan dengan mengisi instrumen angket dengan hasil penilaian sebagai berikut:

1. Hasil penilaian dari ahli materi, media pembelajaran buku cerita digital interaktif ini mendapat presentase sebesar 92,30% dan media ini termasuk kedalam kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian dari ahli media, media ini mendapatkan presentase sebesar 95,38% dan termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Dari saran, masukan dan penilaian yang telah diberikan oleh dosen ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita digital interaktif dinyatakan sangat layak.
2. Hasil penilaian kepraktisan media pembelajaran buku cerita digital interaktif yang dilakukan oleh ahli praktisi (guru kelas) terkait aspek media pembelajaran, penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa. Skor yang diberikan oleh ahli praktisi secara keseluruhan memperoleh presentase sebesar 96,66% dan termasuk ke dalam kategori "Sangat Praktis" tanpa revisi yang diberikan.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penerapan media pembelajaran buku cerita digital interaktif yang akan di uji cobakan kepada peserta didik di kelas V SDN 066664 Medan yang berjumlah 18 peserta didik. Untuk melihat efektivitas dari buku cerita digital interaktif peneliti melakukan pengambilan data dengan melakukan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* ini dilakukan untuk melihat hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Berikut skor rata-rata nilai *pretest* peserta didik sebesar 50 sedangkan skor rata-rata nilai *posttest* peserta didik sebesar 86,6. Melalui data yang diperoleh terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 36,6. Peningkatan hasil belajar peserta didik diperoleh setelah belajar menggunakan media pembelajaran buku cerita digital interaktif yang dikembangkan peneliti.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap evaluasi ini, dilakukan penilaian menyeluruh terhadap seluruh proses yang telah dilakukan selama penelitian dengan mengumpulkan data evaluasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran berupa buku cerita digital interaktif yang telah dikembangkan. Tujuan akhir dari kegiatan evaluasi ini adalah untuk mengukur pencapaian tujuan penelitian dan pengembangan tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran buku cerita digital interaktif pada tema 7 subtema 1 di kelas V SDN 066664 Medan yang telah dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran buku cerita digital interaktif berdasarkan penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai persentase 92,30% dan ahli media memperoleh nilai persentase 95,38% termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Dan penilaian yang dilakukan oleh praktisi pendidikan (guru kelas) memperoleh nilai persentase 96,66% termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Kemudian keefektifan media pembelajaran buku cerita digital interaktif berdasarkan dari nilai hasil belajar peserta didik dengan mengetahui nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 50 dan *posttest* sebesar 86,6 sehingga terdapat peningkatan sebesar 36,6. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita digital interaktif yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut: (1) Bagi Guru, media pembelajaran buku cerita digital interaktif dapat dibuat sendiri oleh guru sebagai acuan dalam memanfaatkan media pembelajaran guna meningkatkan pengalaman belajar peserta didik di kelas, dan untuk memberikan variasi yang lebih luas dalam penggunaan media pembelajaran. (2) Bagi Sekolah, media pembelajaran buku cerita digital interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk membantu keterbatasan media pembelajaran dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran di sekolah. (3) Bagi Peneliti Selanjutnya, media pembelajaran buku cerita digital interaktif dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya, dan direkomendasikan untuk melakukan pembaruan atau inovasi guna membuat media ini semakin menarik. Penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi peneliti berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

Annisa, N & Simbolon, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry pada Materi Gaya di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), 218-229.

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bahri, S. (2016). *Apresiasi Buku Anak: Kajian Interdisipliner*. Ciputat Press
- Hamalik, O. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sandri, Evi, E, M .(2021). Pengembangan E-Modul Bercirikan Etnomatematika Suku Simalungun Berbasis Hots Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 098167. *Jurnal Sekolah*. 5(4), 78-86.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.