

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR DIGITAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III

Sekar Bowo Langit¹⁾, Ikha Listyarini²⁾, Filia Prima Arharina³⁾

DOI : 10.26877/literasi.v5i1.22347

¹Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

²Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

³Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui dan menganalisis karakter media cerita bergambar digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 1 Tunahan Jepara. (2) Menganalisis kevalidan dan kepraktisan media cerita bergambar digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 1 Tunahan Jepara. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Pengembangan media cerita bergambar digital pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III hanya sampai pada tahap uji coba lapangan awal bersama guru. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SDN 1 Tunahan pada 27 juli 2024. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan yaitu media cerita bergambar digital pada pembelajaran bahasa Indonesia menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai referensi guru untuk pendamping buku guru saat memberikan materi kepada siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Cerita, Digital

Abstract

This study aims to (1) Know and analyze the character of digital picture story media in Indonesian language learning in grade III SDN 1 Tunahan Jepara. (2) Analyze the validity and practicality of digital picture story media in Indonesian language learning in grade III SDN 1 Tunahan Jepara. This type of research is research and development (Research and Development) which is used to produce certain products and test the feasibility of the products developed. The development of digital picture story media in Indonesian language learning in grade III only reached the initial field trial stage with the teacher. This research and development was conducted at SDN 1 Tunahan on July 27, 2024. Based on the results of this study, the suggestion that can be conveyed is that digital picture story media in Indonesian language learning is one of the choices of learning media that can be used as a teacher's reference to accompany the teacher's book when providing material to students.

Keyword: Development, Story Media, Digital

Received 20 Februari 2025

Approved 6 Maret 2025

Published 17 Maret 2025

Langit, Sekar Bowo., Listyarini, Ikha. & Artharina,
Filia Prima. (2025). Pengembangan Cerita
Bergambar Digital Pada Pembelajaran Kelas III.
Literasi: Jurnal Pendidikan Dasar, 5(1), 174-182



Coresponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹sekarbowo@gmail.com ²ikhalistyarini@upgris.ac.id ³filiaprimaartharina@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang tidak pernah selesai selalu berkembang dengan perkembangan zaman yang terus mengalami perubahan dari waktu ke waktu, sebagaimana juga masyarakat juga mengalami perubahan dari masyarakat tradisional menjadi masyarakat modern, hal tersebut berkembang karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Penggunaan teknologi digital untuk pembelajaran siswa memiliki informasi yang tanpa batas, Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang prinsip-prinsip yang berlaku menjadi dasar pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa sehingga terjadi interaksi mengajar tertentu.

Salah satu media teknologi yang dikenal masyarakat luas adalah media video. Video pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan penjelasan materi pembelajaran secara visual, misalnya dengan menggabungkan animasi, narasi dan gambar. Video pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai media untuk menggali lebih dalam konsep-konsep tertentu atau mendemonstrasikan praktik yang berbeda (Sitepu, 2021). Penggunaan media video dapat menunjang pembelajaran dikelas sekolah dasar terutama dikelas rendah.

Guru akan membantu siswa dalam kegiatan belajar disekolah dengan menggunakan cara mengajar yang menarik dan merancang rencana pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran. Guru juga dituntut untuk menggunakan media yang kreatif dan inovatif dan efektif dengan memanfaatkan media yang ada di sekolah, selain menggunakan media buku teks atau bahan ajar lainnya supaya mempermudah dalam pembelajaran. Pada saat ini anak lebih tertarik pada media pembelajaran berbasis digital dibandingkan dengan membaca buku. Salah satunya pelajaran yang ada disekolah dasar adalah bahasa Indonesia.

Cerita bergambar adalah jenis media visual yang hanya dapat dilihat tanpa mengandung suara. Biasanya terdiri dari garis-garis yang digambar secara spontan dengan penekanan pada hal-hal yang dianggap penting. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan kesan yang menarik. Kesan ini memungkinkan informasi yang disampaikan dalam cerita bergambar untuk lebih bertahan lama dalam ingatan anak-anak.

Pada saat ini anak lebih tertarik pada media pembelajaran berbasis digital dibandingkan dengan membaca buku. Salah satunya pelajaran yang ada disekolah dasar adalah bahasa Indonesia. Proses pembelajaran bahasa melibatkan latihan membaca, menulis, berbicara, mendengarkan dan mengapresiasi karya sastra dengan sungguh-sungguh. Pelajaran bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi. Pada akhirnya, tujuan itu adalah untuk membimbing peserta didik agar mampu menggunakan bahasa untuk belajar, mengekspresikan ide dengan lancar dan jelas, dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain (belajar menggunakan bahasa, belajar tentang bahasa, dan belajar melalui Bahasa) (Kurniawan et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama mengikuti Kampus mengajar 5 di SDN 1 TUNAHAN pada saat proses pembelajaran guru masih belum menggunakan media digital dan hanya fokus pada materi yang berpusat pada buku. Sementara alat pembelajaran seperti layar LCD/komputer merupakan investasi sekolah namun jarang digunakan. Hal ini menimbulkan kebosanan pada siswa sehingga proses pembelajaran menjadi tidak maksimal. Pihak sekolah juga mendukung peneliti jika ingin mengembangkan materi pembelajaran. Media siswa dapat dengan mudah memahami materi dengan suasana belajar yang menyenangkan, dan siswa dapat memahami materi abstrak dengan jelas melalui buku komik. Selain itu, produk yang dikembangkan ini juga bertujuan untuk membantu guru mengatasi keterbatasan media yang digunakan untuk pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media cerita bergambar yang inovatif dan sesuai dengan konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, tetapi juga dapat memfasilitasi pengajaran dan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih berkualitas, tetapi juga memberikan wawasan baru dalam penggunaan media cerita bergambar sebagai sarana efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 26-27 Juli 2024 penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Tunahan. Target penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri 1 Tunahan. Sasaran penelitian ini adalah kelas 3 berjumlah 25.

Prosedur penelitian dan pengembangan ini akan menggambarkan prosedur yang dilakukan peneliti saat membuat atau mengembangkan produk. Peneliti menggunakan prosedur *R&D* sesuai *ADDIE (Analysis, Design, Development, Impementation, and Evaluation)*. Model *ADDIE* adalah cara berpikir tentang bagaimana mengembangkan sesuatu, dan digunakan dalam pengembangan instruksional. Bunyinya seperti ini: pertama-tama Anda menganalisis apa yang ingin Anda lakukan (menganalisis), lalu mendesainnya (desain), lalu mengembangkannya (pengembangan), dan terakhir, Anda menerapkannya (implementasi). Anda kemudian dapat mengevaluasinya (evaluasi).

1) *Analysis*

Peneliti akan melakukan analisis terhadap situasi pembelajaran yang diterapkan dalam kelas dengan cara mengumpulkan data dan informasi terkait permasalahan yang terjadi selama pembelajaran. Setelah itu, peneliti akan mencari solusi untuk menyelesaikan masalah yang ditemukan. Salah satu permasalahan yang diidentifikasi adalah kurangnya media pembelajaran.

Solusi yang dipilih adalah mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian,

pengembangan video animasi diharapkan dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

2) *Design*

Design adalah tahap perencanaan produk, peneliti melakukan serangkaian kegiatan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang sesuai dengan kebutuhan. Dengan merancang alur cerita, menulis naskah cerita, dan memilih aplikasi yang sesuai dengan pengembangan media. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran didasarkan pada perencanaan yang matang agar dapat efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

3) *Development*

Development adalah dalam tahap pengembangan, kegiatan mencakup pembuatan dan modifikasi bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran seperti video animasi akan dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media yang ahli dalam bidangnya masing-masing. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan standar kualitas dan efektivitas yang diharapkan.

4) *Impementation*

Impementation adalah tahap di mana produk atau metode digunakan dalam situasi lapangan. Dalam tahap ini tahap pelaksanaan di mana materi pembelajaran disampaikan dari guru kepada siswa menggunakan media pembelajaran yang telah disiapkan, yaitu video animasi. Setelah itu, media pembelajaran ini akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum dilakukan uji coba terbatas dengan peserta didik di kelas III SDN 1 Tunahan Jepara. Tahap ini dilakukan setelah guru dan peserta didik mempersiapkan diri.

5) *Evaluation*

Peneliti melakukan peningkatan dan penyempurnaan terhadap produk sebelum melanjutkan ke tahap uji coba lapangan awal.

Prosedur penelitian dalam penelitian ini dilakukan 3 tahapan. Tahap-tahapan tersebut antara lain: (1) Tahap Studi Pendahuluan dan (2) Tahap Pengembangan (3) Tahap Pengujian. Pada pengembangan ini menggunakan validasi ahli media, ahli materi dan tanggapan guru. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi yang dilakukan pada awal penelitian, wawancara yang terhadap guru kelas 3 SD Negeri 1 Tunahan untuk mengetahui kebutuhan siswa, angket yang berisi tentang validasi ahli media, ahli materi dan tanggapan guru untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti mengadopsi metode penelitian dan pengembangan (R&D), sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2014). Metode R&D dirancang untuk menciptakan produk baru sekaligus mengevaluasi keefektifannya dalam konteks penggunaannya. Dengan mengikuti pendekatan ini, peneliti berhasil mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang inovatif, yaitu buku cerita bergambar berbasis digital, atau e-book. Produk ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menarik bagi anak-anak, tetapi juga telah dirancang untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar melalui konten yang interaktif dan visual yang menarik. Hasil pengembangan ini menunjukkan potensi besar

dalam penerapan teknologi digital untuk pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Hasil dari pengembangan produk media pembelajaran selanjutnya adalah validasi untuk memperoleh penilaian dari ahli media dan ahli materi. Dosen validasi merupakan dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang yaitu Bapak Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd. sedangkan ahli materi adalah Bapak Drs. Suyitno, M.Pd. kisi kisi angket ahli media menurut Asyhar (2011: 81) meliputi (1) jelas dan rapi, (2) bersih dan menarik, (3) cocok dengan sasaran, (4) relevan dengan topik yang dipelajari, (5) relevan dengan tujuan pembelajaran, (6) praktis, (7) luwes, (8) tahan lama, (9) berkualitas baik (10) ukuran sesuai dengan lingkungan. angket ahli materi meliputi (1) aspek kelayakan isi, (2) aspek kelayakan penyajian, (3) aspek penilaian kontekstual dan angket tanggapan guru berisi (1) Aspek kemudahan dalam pemahaman (2) Aspek keaktifan dalam proses belajar (3) Aspek penyajian (4) Aspek minat (5) Aspek kegunaan.

Dari data diatas kemudian dimasukkan kedalam rumus, dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor idel}} \times 100\%$$

Hasil validasi ahli media

Dari perhitungan dengan rumus diatas dengan hasil validasi media dan ahli materi serta tanggapan guru sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil validasi

Validator	Hasil	Keterangan
Ahli Media	92%	Layak digunakan
Ahli Materi	98%	Layak digunakan
Tanggapan Guru	100%	layak

Pengembangan media cerita bergambar digital dinilai valid dan praktis. Validitasnya didukung oleh hasil validasi dari para ahli, baik ahli media maupun ahli materi. Para ahli media memberikan penilaian keseluruhan sebesar 92%, yang masuk dalam kategori “sangat layak digunakan,” sementara ahli materi memberikan penilaian sebesar 98% dengan kriteria yang sama, “sangat layak digunakan.” Kepraktisan media ini juga terbukti dari hasil angket tanggapan guru, yang mencapai 98% dengan kategori “sangat baik.” Berdasarkan hasil-hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar digital ini tidak hanya valid secara teoretis dan teknis, tetapi juga praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian yang tinggi dari para ahli dan tanggapan positif dari guru menunjukkan bahwa media ini mampu memenuhi kebutuhan pendidikan dengan baik, menawarkan solusi yang andal dan menarik bagi proses belajar mengajar.

Peneliti merancang media cerita bergambar dalam bentuk digital, yang dikenal sebagai e-book. Menurut Makdis (2020), e-book merupakan media yang mengandung informasi

digital yang dapat berupa teks, gambar, atau kombinasi keduanya. Berdasarkan teori tersebut, penelitian ini menghasilkan e-book yang tidak hanya memuat teks, tetapi juga dilengkapi dengan animasi, gambar, dan elemen suara untuk memperkaya pengalaman membaca. Dengan adanya berbagai unsur multimedia ini, e-book diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi pembaca, terutama bagi anak-anak. Pendekatan ini memungkinkan informasi disampaikan dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.

Penelitian ini, peneliti melibatkan 25 siswa yang dibagi menjadi 5 kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 5 orang. Setiap kelompok diberikan dua jenis buku: buku pedoman dan buku cerita. Buku-buku ini dibaca secara bergiliran oleh anggota kelompok, memungkinkan setiap siswa untuk memahami isi buku dari sudut pandang yang berbeda. Setelah proses membaca selesai, siswa akan diperkenalkan dengan berbagai media pembelajaran digital, seperti video pembelajaran, cerita bergambar dan game evaluasi dalam format digital. Media ini dirancang untuk memperkaya pemahaman siswa terhadap materi yang telah mereka baca. Di akhir sesi pembelajaran, siswa akan berpartisipasi dalam permainan edukatif, yang berfungsi tidak hanya sebagai sarana hiburan tetapi juga sebagai alat evaluasi untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara lebih mendalam, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Buku cerita bergambar yang dikembangkan memiliki sejumlah karakteristik penting, seperti kepraktisan dan kemudahan dalam pemahaman, terutama bagi anak-anak. Penulisannya menggunakan kata-kata dan kalimat sederhana, serta dilengkapi dengan ilustrasi yang mendukung alur cerita, sejalan dengan pandangan Asyhar (2011:81). Penggunaan buku cerita bergambar ini terbukti bermanfaat dalam merangsang minat baca siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa meningkat, sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa bahan bacaan yang menarik dapat meningkatkan keterampilan membaca. Para siswa juga menyatakan bahwa buku cerita bergambar ini sangat menarik dan tidak membuat mereka merasa bosan saat membacanya. Hal ini menegaskan bahwa media ini tidak hanya efektif sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa.

e-book bermanfaat sebagai media yang sangat efektif karena mudah dalam penggunaannya, Manfaat lainnya adalah lebih hemat dan mengurangi penggunaan kertas, karena tidak adanya penggunaan kertas menjadi e-book yang ramah lingkungan. Kekurang dari e-book adalah membutuhkan alat yang memadai seperti gadget atau komputer yang memadai, perlu pendampingan saat mengoperasikan e-book. Tetapi peneliti kurang setuju karena penggunaan e-book tergolong mudah bagi semua kalangan karena pada zaman sekarang siswa lebih paham tentang mengoperasikan gadget atau computer, tanpa perlu gadget atau komputer dengan spesifikasi yang tinggi.

SIMPULAN

Pengembangan media cerita bergambar digital dikatakan valid dan praktis. Kevalidan didasari oleh hasil validasi para ahli media dan ahli materi dengan memperoleh hasil nilai keseluruhan dari ahli media 92% dengan kriteria “sangat layak digunakan” dan ahli materi mendapatkan hasil nilai keseluruhan 98% dengan kriteria “sangat layak digunakan”. Kepraktisan media didasari pada angket tanggapan guru dengan hasil 100% dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan hasil tersebut pengembangan media cerita bergambar digital dikatakan valid dan praktis.

Buku cerita bergambar yang dikembangkan memiliki sejumlah karakteristik penting, seperti kepraktisan dan kemudahan dalam pemahaman, terutama bagi anak-anak. Penulisannya menggunakan kata-kata dan kalimat sederhana, serta dilengkapi dengan ilustrasi yang mendukung alur cerita, sejalan dengan pandangan Asyhar (2011:81). Penggunaan buku cerita bergambar ini terbukti bermanfaat dalam merangsang minat baca siswa karena dalam media ini terdapat video pembelajaran, cerita bergambar digital dan game sebagai bahan evaluasi dalam pembelajaran, hal ini membuat siswa tertarik dalam pembelajaran sehingga meningkatkan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmazaki. (2009). *Mengungkap Masa Depan: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Konteks Pengembangan Karakter Cerdas*. Jurnal Artikulasi , 8(2), 434–452.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Dewi, D. T. (2022). *Pengembangan Media Cerita Bergambar Tentang Penjajahan Belanda untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6(1), 581–590.
- Faizah, N., Listyarini, I., & Murdhiati, E. (2023). *Pengembangan Media Cerita Bergambar Digital pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas 5 SDN Kalicari 01*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(1), 3819–3825.
- Istianto, J. A., Margana, D., Sn, M., Wahyudi, A. T., & S, M. (2015). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Yang Menunjukkan Moral Dari Kisah Kehidupan Liu Bei*. Jurnal DKV Adiwarna, 1(6), 12.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. In Media Pembelajaran.
- Khairunnisaa, S., Kartono, K., & Salimi, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SD*. As-Sabiqun, 5(4), 1087–1101.
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). *Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 1(1), 65–73.
- Munandi, Y. (2013). *Media Pembelajaran; sebuah pendekatan baru*.
- Pengembangan, A. M. (2019). *Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan (Borg & Gall, 1983). 10*.
- Setyawan, D. A. (2014). *Hipotesis (Handout Metodologi Penelitian). Buku Ajar Metodologi Penelitian: Konsep Pembuatan Karya Tulis Dan Tesis Untuk Mahasiswa Kesehatan, 1–14*.

- Sitepu, E. N. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. In Mahesa (Vol. 1, Issue 1).
- Sugiyono. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Urip Purwono. 2008. "Bahan Sosialisasi Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran TIK."
- Wulandari, M., & Satriyani, F. Y. (2023). *Pengembangan Buku Digital Cerita Bergambar Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sd*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3)