

PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK* CERITA BERGAMBAR “AKU MENGENAL PERASAANKU” TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II SD**Windi Novia Ramadhani¹, Budhi Rahayu Sri Wulandari², Endang Wahyu Andjariani³**

Universitas PGRI Delta Sidoarjo

Email: windinovia2003@gmail.com

Diterima: 21/08/2026; Direvisi: 11/09/2026; Diterbitkan: 22/08/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *E-Book* Cerita Bergambar “Aku Mengenal Perasaanku”, mengetahui kelayakan media, dan mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaannya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek uji coba terdiri atas 20 peserta didik kelas II SDN Sukorejo Buduran Sidoarjo. Data dikumpulkan melalui validasi ahli media, validasi ahli materi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh persentase 76,66% dan ahli materi 63,33%, keduanya berada pada kategori layak dengan revisi. Seluruh 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian dinyatakan valid dengan nilai r hitung $> r$ tabel 0,444. Reliabilitas instrumen menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,941 pada soal pilihan ganda dan 0,993 pada soal uraian. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 81,35 pada *pretest* menjadi 97,30 pada *posttest* dengan *N-Gain* sebesar 0,85 kategori tinggi. Dengan demikian, media yang dikembangkan layak digunakan dan mendukung peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas II sekolah dasar.

Kata kunci: *e-book* cerita bergambar; hasil belajar**ABSTRACT**

This study was motivated by the need for engaging Indonesian Language learning media that are appropriate to the characteristics of second-grade elementary school students. This study aimed to develop the illustrated *E-Book* “Aku Mengenal Perasaanku”, determine its feasibility, and identify the improvement in students’ learning outcomes after its use. The study employed a *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE model, consisting of *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. The trial involved 20 second-grade students at SDN Sukorejo Buduran Sidoarjo. Data were collected through media expert validation, material expert validation, and learning achievement tests. The results showed that the media expert validation obtained a feasibility percentage of 76.66%, while the material expert validation obtained 63.33%; both were categorized as feasible with revision. All 10 multiple-choice and 5 essay items were declared valid, with calculated r values greater than the r table value of 0.444. The reliability coefficients were 0.941 for the multiple-choice items and 0.993 for the essay items. The average learning outcome increased from 81.35 in the *pretest* to 97.30 in the *posttest*, with an *N-Gain* of 0.85 in the high category. Therefore, the developed media is feasible for use and supports improved Indonesian Language learning outcomes among second-grade elementary school students.

Keywords: illustrated e-book; learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui pembelajaran yang terarah dan sistematis. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh kemampuan guru menciptakan pembelajaran yang menarik, sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan mendorong keterlibatan aktif. Salah satu komponen penting dalam proses tersebut adalah media pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan agar materi lebih mudah dipahami dan pembelajaran berlangsung efektif. Media yang tepat dapat membantu merangsang perhatian, minat, dan aktivitas peserta didik selama pembelajaran (Sanjaya, 2024; Hardjasudarma, n.d.). Oleh karena itu, pemilihan dan pengembangan media perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran adalah hasil belajar yang menunjukkan perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran serta tingkat pencapaian kompetensi yang ditetapkan (Putri & Purnama, 2023). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan penguasaan pengetahuan, tetapi juga mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Triastuti et al., 2023). Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu memberikan pengalaman yang memungkinkan peserta didik memahami informasi sekaligus mengembangkan kemampuan berbahasa secara aktif.

Pada kelas II sekolah dasar, kemampuan membaca dan memahami informasi menjadi bagian penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil observasi awal di SDN Sukorejo Buduran Sidoarjo menunjukkan bahwa dari 20 peserta didik, sebanyak 4 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKTP sebesar 75, sedangkan 16 peserta didik telah mencapai KKTP. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan, masih terdapat peserta didik yang membutuhkan dukungan pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhannya.

Kondisi tersebut berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang masih kurang variatif. Peserta didik cenderung kurang tertarik membaca buku teks karena penyajian materi didominasi teks dan belum memberikan pengalaman belajar yang cukup menarik. Di sisi lain, perkembangan teknologi memberikan peluang untuk menghadirkan sumber belajar digital yang lebih visual, fleksibel, dan menarik. Penelitian Monalisa et al. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berpengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi alternatif untuk mendukung pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan membaca dan memahami informasi.

Salah satu media digital yang dapat dikembangkan adalah *e-book*. *E-book* merupakan buku dalam format elektronik yang dapat diakses melalui perangkat digital serta memungkinkan penyajian informasi dalam bentuk teks dan gambar (Putri, 2024; Hashim et al., 2024). Dibandingkan buku cetak, *e-book* memiliki fleksibilitas penggunaan karena dapat diakses melalui berbagai perangkat dan pada waktu yang berbeda. Dalam pembelajaran, *e-book* juga dapat memadukan teks, ilustrasi, dan unsur pendukung lainnya sehingga materi dapat disajikan secara lebih menarik. Penggunaan unsur visual tersebut relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih membutuhkan bantuan konkret dan visual dalam memahami informasi.

Pengembangan *e-book* berbentuk cerita bergambar menjadi alternatif yang relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Cerita bergambar memungkinkan peserta didik

memperoleh informasi melalui perpaduan teks dan ilustrasi sehingga isi bacaan lebih mudah dipahami. Susilowati et al. (2022) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berbasis masalah dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Fajriyani et al. (2024) juga menunjukkan bahwa *e-book* cerita bergambar memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak. Miranda dan Dafit (2024) menunjukkan bahwa media digital berbasis cerita atau komik dapat dikembangkan sebagai media yang valid untuk mendukung kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa perpaduan cerita, teks, dan visual memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam membaca dan memahami isi bacaan.

Selain bentuk media, pemilihan materi perlu mempertimbangkan kedekatannya dengan kehidupan peserta didik. Tema “Aku Mengenal Perasaanku” dipilih karena berkaitan dengan pengalaman sehari-hari anak dalam mengenali dan mengungkapkan berbagai perasaan, seperti senang, sedih, marah, takut, kecewa, bangga, dan terkejut. Penyajian materi melalui tokoh dan alur cerita yang dekat dengan kehidupan anak dapat membantu peserta didik memahami kosakata dan informasi dalam konteks yang konkret. Iman dan Diana (2026) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat digunakan untuk membantu anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi. Dengan demikian, tema pengenalan perasaan dapat diintegrasikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui kegiatan membaca, memahami informasi, menemukan kosakata, dan mengomunikasikan isi cerita.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini juga dilengkapi *QR Code*, permainan edukatif, latihan soal, evaluasi, dan aktivitas interaktif. Pemanfaatan *QR Code* dapat memberikan akses langsung terhadap materi pendukung dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Merita et al. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *QR Code* berbasis video animasi dapat digunakan untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, *e-book* yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan digital, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan teks, visual, dan berbagai aktivitas belajar dalam satu produk.

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan secara sistematis agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Model ADDIE yang terdiri atas *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* dapat digunakan karena menyediakan tahapan sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi produk (Hidayat & Nizar, 2021). Selain itu, aspek validitas perlu diperhatikan agar instrumen dan produk yang digunakan mampu memberikan data yang sesuai dengan tujuan penelitian (Mukhlisa, 2023). Prosedur penelitian dan analisis data yang sistematis juga diperlukan agar produk yang dihasilkan memiliki dasar pengembangan dan penilaian yang jelas (Sugiyono, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media berbasis cerita dan digital untuk pembelajaran sekolah dasar. Salahuddin et al. (2023) mengembangkan *e-book* cerita bergambar pembelajaran Bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *Flipbook Maker*. Kamilah et al. (2023) mengembangkan buku cerita digital pada muatan PPKn untuk meningkatkan moral siswa sekolah dasar. Sementara itu, Pramesti et al. (2024) mengembangkan komik digital berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media digital berbasis cerita memiliki peluang untuk mendukung pembelajaran dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan pada fokus materi dan karakteristik produk yang dikembangkan. Salahuddin et al. (2023) berfokus pada *e-book* cerita bergambar untuk elemen membaca dengan bantuan *Flipbook Maker*, sedangkan penelitian ini mengembangkan *e-book* cerita bergambar “Aku Mengenal Perasaanku” yang secara khusus ditujukan bagi peserta didik kelas II sekolah dasar. Produk yang dikembangkan mengintegrasikan cerita bergambar dengan materi pengenalan perasaan, *QR Code*, permainan edukatif, latihan soal, evaluasi, dan aktivitas interaktif. Dengan karakteristik tersebut, media dirancang tidak hanya sebagai bahan bacaan, tetapi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menghubungkan teks, visual, dan aktivitas belajar dalam satu produk.

Penggunaan kombinasi teks dan gambar dalam *e-book* juga memiliki landasan pada teori pembelajaran multimedia. Mayer (2021) menjelaskan bahwa informasi pembelajaran dapat diproses melalui saluran verbal dan visual sehingga penyajian materi melalui kombinasi kata dan gambar dapat membantu peserta didik membangun pemahaman. Prinsip tersebut mendukung penggunaan cerita bergambar bagi peserta didik kelas II yang masih membutuhkan dukungan visual dalam memahami informasi. Oleh karena itu, pengembangan *E-Book* Cerita Bergambar “Aku Mengenal Perasaanku” diarahkan untuk menghasilkan media yang layak digunakan dan mendukung hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik.

Berdasarkan permasalahan, kebutuhan media, hasil penelitian terdahulu, dan peluang pengembangan media digital tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *E-Book* Cerita Bergambar “Aku Mengenal Perasaanku” bagi peserta didik kelas II sekolah dasar serta mengetahui kelayakannya berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi. Penelitian ini juga bertujuan mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan menghasilkan alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II, menarik digunakan, dan mendukung pencapaian hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa *E-Book* cerita bergambar “Aku Mengenal Perasaanku” untuk mendukung hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas II sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Hidayat & Nizar, 2021). Penelitian dilaksanakan tanggal 14 Mei-29 Juni di SDN Sukorejo Buduran Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek uji coba sebanyak 20 peserta didik kelas II.

Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi yang sesuai, serta permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Analisis dilakukan melalui observasi awal terhadap proses pembelajaran dan kondisi peserta didik. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam menentukan karakteristik media yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas II.

Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun rancangan *E-Book* cerita bergambar “Aku Mengenal Perasaanku”. Perancangan meliputi penentuan tujuan pembelajaran, materi, alur cerita, tokoh, ilustrasi, tata letak, warna, jenis dan ukuran huruf, latihan soal, permainan edukatif, evaluasi, serta *QR Code* yang mendukung aktivitas pembelajaran. Rancangan disusun dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik kelas II agar materi dapat

disajikan secara sederhana, menarik, dan mudah dipahami.

Tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk *E-Book* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi bertujuan menilai kelayakan produk dari aspek media dan kesesuaian materi. Masukan dan saran dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba produk kepada 20 peserta didik kelas II SDN Sukorejo Buduran Sidoarjo. Sebelum menggunakan media, peserta didik diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya, peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan *E-Book* cerita bergambar “Aku Mengetahui Perasaanku”. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Tahap *Evaluation* dilakukan pada setiap tahapan pengembangan dan pada tahap akhir penelitian. Evaluasi pada setiap tahap digunakan untuk memperbaiki produk berdasarkan temuan dan masukan yang diperoleh, sedangkan evaluasi akhir digunakan untuk menilai kelayakan media dan melihat peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Karena uji coba hasil belajar menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol, peningkatan hasil belajar diinterpretasikan sebagai perubahan hasil belajar setelah penggunaan media dan tidak digunakan untuk menyatakan bahwa peningkatan tersebut sepenuhnya disebabkan oleh media.

Data penelitian diperoleh melalui lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan tes hasil belajar. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan *E-Book* dari aspek media dan materi. Penilaian menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu skor 4 untuk kategori sangat baik, skor 3 untuk baik, skor 2 untuk kurang baik, dan skor 1 untuk tidak baik.

Tes hasil belajar digunakan pada tahap *pretest* dan *posttest*. Instrumen tes terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Sebelum digunakan dalam uji coba, instrumen dianalisis untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Data hasil validasi ahli media dan ahli materi dianalisis menggunakan persentase dengan rumus:

$$\text{Persentase} = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan media pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Persentase	Kategori
81%–100%	Sangat layak
61%–80%	Layak
41%–60%	Cukup layak
0%–40%	Tidak layak

Validitas butir soal dianalisis menggunakan korelasi *Product Moment* dengan taraf signifikansi 5%. Butir soal dinyatakan valid apabila nilai *r* hitung lebih besar daripada *r* tabel dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 (Sugiyono, 2023). Berdasarkan jumlah subjek uji validitas sebanyak 20 peserta didik, nilai *r* tabel yang digunakan adalah 0,444.

Reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Analisis dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki koefisien reliabilitas yang memenuhi

kriteria penerimaan yang digunakan dalam penelitian.

Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan skor *N-Gain* dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai *N-Gain* diinterpretasikan dengan kriteria: nilai lebih dari 0,70 termasuk kategori tinggi, nilai 0,30–0,70 termasuk kategori sedang, dan nilai kurang dari 0,30 termasuk kategori rendah. Hasil analisis *N-Gain* digunakan untuk menggambarkan tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *E-Book* yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Pengembangan Media

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *E-Book* cerita bergambar berjudul “Aku Mengenal Perasaanku” yang ditujukan untuk peserta didik kelas II sekolah dasar. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *Analysis*, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta permasalahan penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil analisis menjadi dasar dalam menentukan bentuk dan isi media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II.

Pada tahap *Design*, peneliti menyusun rancangan *E-Book* dengan menentukan tujuan pembelajaran, materi, alur cerita, tokoh, ilustrasi, tata letak, warna, jenis huruf, latihan, permainan edukatif, evaluasi, dan *QR Code*. Rancangan tersebut kemudian direalisasikan pada tahap *Development* menjadi media *E-Book* cerita bergambar “Aku Mengenal Perasaanku”. Produk dikembangkan dengan memadukan teks cerita dan ilustrasi agar materi Bahasa Indonesia dapat disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.



Gambar 1. Tampilan Media *E-Book* Cerita Bergambar “Aku Mengenal Perasaanku”

Gambar 1 menunjukkan tampilan media *E-Book* cerita bergambar “Aku Mengenal Perasaanku” yang dikembangkan untuk pembelajaran peserta didik kelas II. Media disusun dalam bentuk buku elektronik dengan penyajian cerita dan ilustrasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Produk juga dilengkapi dengan bagian-bagian pendukung pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi dan mengikuti aktivitas pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakannya sebelum diterapkan kepada peserta didik.

Hasil Validasi Media dan Materi

Validasi dilakukan pada tahap *Development* untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan produk sebelum digunakan dalam tahap implementasi. Validasi melibatkan ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan produk dari aspek penyajian dan tampilan media, sedangkan penilaian ahli materi digunakan untuk mengetahui kesesuaian isi dengan materi pembelajaran. Hasil validasi dari kedua ahli disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Media dan Materi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli media	76,66%	Layak
Ahli materi	63,33%	Layak

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 76,66%, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 63,33%. Kedua hasil tersebut berada pada rentang 61–80% sehingga termasuk kategori layak. Meskipun telah berada pada kategori layak, validator memberikan beberapa masukan untuk menyempurnakan produk sebelum digunakan dalam tahap implementasi. Dengan demikian, media dinyatakan layak dengan revisi berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi.

Revisi Media

Revisi dilakukan berdasarkan masukan yang diberikan oleh validator. Perbaikan bertujuan menyempurnakan tampilan dan kelengkapan media sehingga produk lebih sistematis dan siap digunakan dalam pembelajaran. Beberapa bagian yang diperbaiki meliputi penulisan nama tokoh, struktur *E-Book*, serta kelengkapan referensi.



Gambar 2. Tampilan Media Setelah Revisi

Gambar 2 menunjukkan bagian media yang telah diperbaiki berdasarkan hasil validasi. Perbaikan dilakukan pada bagian yang memperoleh masukan dari validator, termasuk pembenahan penulisan nama-nama tokoh, penambahan bagian pendukung struktur *E-Book*, dan penyempurnaan kelengkapan produk. Revisi dilakukan sebelum media digunakan pada tahap implementasi kepada peserta didik. Rincian perbaikan media disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Revisi Media Berdasarkan Masukan Validator

No.	Bagian yang Direvisi	Perbaikan
1	Nama tokoh	Membenahi penulisan nama-nama tokoh agar konsisten dalam cerita.
2	Struktur <i>E-Book</i>	Menambahkan kata pengantar dan daftar isi untuk memperjelas sistematika media.
3	Referensi	Menambahkan daftar pustaka sebagai bagian dari kelengkapan produk.

Berdasarkan Tabel 3, perbaikan produk dilakukan pada aspek isi dan sistematika penyajian. Penulisan nama tokoh diperbaiki agar konsisten, sedangkan penambahan kata

pengantar dan daftar isi dilakukan untuk memperjelas struktur *E-Book*. Daftar pustaka juga ditambahkan sebagai bagian dari kelengkapan media. Setelah revisi dilakukan sesuai dengan masukan validator, produk disiapkan untuk digunakan pada tahap implementasi.

Hasil Uji Validitas Instrumen

Sebelum digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitasnya. Instrumen terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Pengujian validitas dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment* dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan jumlah subjek uji validitas, nilai r tabel yang digunakan adalah 0,444. Hasil uji validitas instrumen disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Bentuk Soal	Jumlah Butir	Rentang r Hitung	r Tabel	Keterangan
Pilihan ganda	10	0,487–0,912	0,444	Seluruh butir valid
Uraian	5	0,980–0,991	0,444	Seluruh butir valid

Berdasarkan Tabel 4, nilai r hitung pada 10 butir soal pilihan ganda berada pada rentang 0,487–0,912, sedangkan 5 butir soal uraian memiliki nilai r hitung antara 0,980–0,991. Seluruh nilai r hitung lebih besar daripada r tabel sebesar 0,444. Dengan demikian, seluruh butir soal pilihan ganda dan uraian dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pengukuran hasil belajar peserta didik.

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah seluruh butir soal dinyatakan valid, dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam mengukur hasil belajar. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha*. Hasil pengujian reliabilitas instrumen disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Bentuk Soal	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Pilihan ganda	0,941	Sangat reliabel
Uraian	0,993	Sangat reliabel

Berdasarkan Tabel 5, instrumen soal pilihan ganda memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,941, sedangkan soal uraian memperoleh nilai sebesar 0,993. Kedua nilai tersebut menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen tes memiliki konsistensi yang baik dan dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada tahap implementasi.

Hasil Implementasi Media

Tahap implementasi dilakukan setelah media melalui proses validasi dan revisi. Implementasi melibatkan 20 peserta didik kelas II SDN Sukorejo Buduran Sidoarjo. Pada awal kegiatan, peserta didik diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal sebelum menggunakan media. Selanjutnya, peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan *E-Book* cerita bergambar “Aku Mengenal Perasaanku”. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diberikan *posttest* menggunakan instrumen yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar antara sebelum dan setelah penggunaan media. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik

Tahap Pengukuran	Rata-rata
<i>Pretest</i>	81,35
<i>Posttest</i>	97,30
Peningkatan	15,95

Berdasarkan Tabel 6, rata-rata hasil belajar peserta didik pada *pretest* sebesar 81,35 dan meningkat menjadi 97,30 pada *posttest*. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 15,95 poin setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan *E-Book* cerita bergambar “Aku Mengenal Perasaanku”. Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar secara lebih terukur, dilakukan analisis *N-Gain*.

Tabel 7. Hasil Analisis *N-Gain*

Indikator	Nilai
Rata-rata <i>Pretest</i>	81,35
Rata-rata <i>Posttest</i>	97,30
<i>N-Gain</i>	0,85
Kategori	Tinggi

Berdasarkan Tabel 7, nilai *N-Gain* sebesar 0,85 termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada tahap implementasi setelah peserta didik menggunakan media *E-Book* cerita bergambar “Aku Mengenal Perasaanku”. Namun, karena penelitian menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol, hasil tersebut diinterpretasikan sebagai peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media dan tidak digunakan untuk menyatakan bahwa peningkatan tersebut sepenuhnya disebabkan oleh media yang dikembangkan.

Pembahasan

Pengembangan Media *E-Book* Cerita Bergambar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *e-book* cerita bergambar “Aku Mengenal Perasaanku” berhasil dikembangkan melalui model ADDIE. Penggunaan model ini memungkinkan pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, implementasi, hingga evaluasi. Hidayat dan Nizar (2021) menjelaskan bahwa ADDIE memberikan tahapan yang sistematis dalam pengembangan produk pembelajaran karena setiap tahap menjadi dasar bagi tahap berikutnya. Penggunaan model tersebut relevan dengan penelitian ini karena produk tidak hanya dibuat dalam bentuk digital, tetapi juga disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Pemilihan *e-book* sebagai media juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada peserta didik yang semakin dekat dengan penggunaan sumber belajar digital. Putri (2024) menunjukkan bahwa buku elektronik dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang memberikan kemudahan akses terhadap bahan pembelajaran. Hashim et al. (2024) juga menjelaskan bahwa *e-book* dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran karena memungkinkan materi disajikan secara lebih fleksibel. Dalam penelitian ini, karakteristik tersebut dikembangkan lebih lanjut melalui penyajian cerita dan ilustrasi sehingga materi tidak hanya diberikan dalam bentuk teks.

Penggunaan cerita bergambar menjadi bagian penting dari produk karena peserta didik kelas II masih membutuhkan dukungan visual dalam memahami informasi. Fajriyani et al. (2024) menunjukkan bahwa *e-book* cerita bergambar dapat dikembangkan sebagai media yang mendukung kemampuan bahasa anak melalui perpaduan cerita dan visual. Kamilah et al. (2023) juga menunjukkan bahwa buku cerita digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, pengembangan *e-book* dalam penelitian ini memiliki dasar yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada

jenjang sekolah dasar.

Kelayakan Media Berdasarkan Validasi Ahli

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 76,66% dari ahli media dan 63,33% dari ahli materi, keduanya berada pada kategori layak. Hasil ini menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria dasar untuk digunakan dalam pembelajaran, meskipun masih memerlukan revisi berdasarkan masukan validator. Proses validasi dan revisi menjadi bagian penting karena kualitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tampilan, tetapi juga oleh kesesuaian isi dan tujuan pembelajaran.

Perbaikan pada nama karakter, penambahan daftar isi, kata pengantar, dan daftar pustaka menunjukkan bahwa revisi diarahkan pada penyempurnaan struktur dan kelengkapan produk. Hal ini penting karena media untuk peserta didik sekolah dasar harus memiliki penyajian yang sistematis dan mudah diikuti. Sanjaya (2024) menekankan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik proses pembelajaran. Oleh karena itu, hasil validasi dalam penelitian ini tidak hanya digunakan sebagai penilaian akhir, tetapi menjadi dasar untuk memperbaiki produk sebelum digunakan oleh peserta didik.

Kelayakan tersebut juga sejalan dengan penelitian Salahuddin et al. (2023) yang mengembangkan *e-book* cerita bergambar untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa bentuk *e-book* cerita bergambar dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada elemen membaca. Kesamaan tersebut memperkuat bahwa penyajian materi Bahasa Indonesia melalui media digital berbasis cerita bergambar memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Kualitas Instrumen Penelitian

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian dinyatakan valid. Selain itu, nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,941 untuk soal pilihan ganda dan 0,993 untuk soal uraian menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang sangat tinggi. Dengan demikian, data hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini didukung oleh instrumen yang telah memenuhi aspek validitas dan konsistensi pengukuran.

Hasil tersebut penting karena instrumen merupakan bagian yang menentukan kualitas data penelitian. Mukhlisa (2023) menjelaskan bahwa validitas berkaitan dengan kemampuan instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam konteks penelitian ini, pengujian validitas dan reliabilitas memastikan bahwa perubahan skor hasil belajar yang dianalisis berasal dari instrumen yang layak digunakan.

Peningkatan Hasil Belajar Setelah Penggunaan Media

Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar dari 81,35 pada *pretest* menjadi 97,30 pada *posttest*. Peningkatan rata-rata sebesar 15,95 poin disertai nilai *N-Gain* sebesar 0,85 yang berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah menggunakan media *e-book* cerita bergambar, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang tinggi.

Peningkatan tersebut dapat dipahami dari karakteristik media yang menggabungkan unsur cerita, teks, dan ilustrasi. Penyajian informasi melalui lebih dari satu bentuk representasi dapat membantu peserta didik mengorganisasi dan memahami informasi pembelajaran. Mayer (2021) melalui teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning*

menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia melibatkan pemrosesan informasi melalui saluran verbal dan visual. Ketika unsur verbal dan visual disusun secara tepat, peserta didik memiliki kesempatan untuk membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan Pramesti et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media komik digital berbasis kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas II sekolah dasar. Monalisa et al. (2024) juga menunjukkan adanya kontribusi media pembelajaran digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa penggunaan media digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini juga berkaitan dengan penggunaan cerita sebagai konteks pembelajaran. Cerita memberikan situasi yang lebih konkret sehingga materi tentang perasaan tidak hanya disampaikan sebagai konsep, tetapi ditempatkan dalam pengalaman tokoh dan alur cerita. Iman dan Diana (2026) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang berkaitan dengan regulasi emosi anak. Temuan tersebut relevan dengan produk “Aku Mengetahui Perasaanmu” karena materi yang dikembangkan juga berhubungan dengan pengenalan dan pemahaman perasaan.

Dengan demikian, peningkatan skor *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memberikan dukungan terhadap peningkatan hasil belajar dalam pelaksanaan penelitian. Namun, karena penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, peningkatan tersebut belum dapat digunakan untuk menyatakan bahwa perubahan hasil belajar sepenuhnya disebabkan oleh media. Hasil penelitian lebih tepat diinterpretasikan sebagai adanya peningkatan hasil belajar setelah peserta didik menggunakan media yang dikembangkan.

Implikasi Pengembangan Media

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* cerita bergambar “Aku Mengetahui Perasaanmu” memiliki kelayakan yang memadai dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Keunggulan utama produk terletak pada penggabungan cerita, ilustrasi, dan materi dalam satu media digital sehingga pembelajaran dapat disajikan secara lebih kontekstual dan menarik.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya mengenai penggunaan *e-book*, cerita bergambar, dan media digital dalam pembelajaran sekolah dasar. Namun, kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media yang secara khusus mengangkat tema pengenalan perasaan untuk peserta didik kelas II dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran melalui cerita bergambar. Media tersebut dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memperkaya sumber belajar, terutama ketika pembelajaran membutuhkan penyajian materi yang sederhana, konkret, dan didukung unsur visual.

KESIMPULAN

Media *e-book* cerita bergambar “Aku Mengetahui Perasaanmu” berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis melalui model ADDIE sehingga setiap tahapan dapat menjadi dasar bagi penyempurnaan produk pada tahap berikutnya. Produk yang dihasilkan memadukan cerita, teks, dan ilustrasi untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Hasil validasi dan revisi

menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif sumber belajar yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II.

Penggunaan media memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual melalui penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar yang dekat dengan karakteristik peserta didik. Media ini dapat membantu guru menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman visual dan naratif kepada peserta didik. Pengembangan media juga menunjukkan bahwa sumber belajar digital dapat dimanfaatkan untuk memperkaya pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Guru dapat menggunakan media ini sebagai pendamping bahan ajar sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan produk dengan materi, karakteristik peserta didik, dan cakupan sekolah yang lebih luas serta menggunakan desain penelitian yang lebih kuat untuk memperoleh bukti yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Barella, A., et al. (2024). Pendidikan dan pengembangan potensi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Fajriyani, D. S., Iriyanto, T., & Astuti, W. (2024). Pengembangan e-book cerita bergambar (cergam) untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak pada usia 5–6 tahun. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 4260–4275. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/8720>
- Hashim, A. N., Mohamad Nasir, N. N. A., & Hassim, M. N. (2024). E-books as effective tools for learning: Understanding university students' perceptions. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 8(III), 4327–4337. <https://doi.org/10.47772/IJRIS.2024.803313S>
- Hardjasudarma, A. S. (n.d.). *Media pembelajaran*. Alfabeta.
- 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>
- Iman, Y. N. A., & Diana, R. R. (2026). Buku cerita bergambar berbasis nilai Islam untuk pembelajaran regulasi emosi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 68–78. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7828>
- Kamilah, A. I., Hidayat, O. S., & Hasanah, U. (2023). Pengembangan media buku cerita digital pada pelajaran PPKn sebagai upaya meningkatkan moral siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1367–1374. <https://doi.org/10.31004/jbasicedu.v7i2.5129>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Merita, K., Margunayasa, I. G., & Yudiana, K. (2024). Media pembelajaran pop-up-book berbantuan QR code berbasis video animasi bagi siswa kelas IV sekolah dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(1), 50–57. <https://doi.org/10.23887/mipi.v5i1.81257>
- Miranda, D., & Dafit, F. (2024). Pengembangan media komik digital untuk membaca pemahaman siswa kelas V SD. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3649–3657. <https://doi.org/10.31004/jbasicedu.v8i5.8572>
- Monalisa, I., Suntari, Y., & Dallion EW, E. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1953–1963. <https://doi.org/10.31004/jbasicedu.v8i3.7602>

- Mukhlisa, N. (2023). Validitas tes. *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 142–147. <https://journal.unm.ac.id/index.php/JIT/article/view/9596>
- Pramesti, N. P. I., Kristiantari, M. G. R., & Sujana, I. W. (2024). Komik digital berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 285–294. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.80447>
- Putri, A. N., & Purnama, M. (2023). Evaluasi remedial dan diagnostik sebagai penentu hasil belajar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 23(2), 146–158. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v23i2.16776>
- Putri, D. E. (2024). Pemanfaatan buku elektronik (e-book) oleh generasi milenial selama pasca pandemi di UIN Sunan Ampel Surabaya. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 10(1), 61–76. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v10i1.57360>
- Salahuddin, A., Friska, S. Y., & Okta Dilla, A. A. (2023). Pengembangan e-book cerita bergambar pembelajaran Bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan Flipbook Maker. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 149–158. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.456>
- Sanjaya, W. (2024). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Edisi ke-2, Cetakan ke-5). Alfabeta.
- Susilowati, A. R., Setyadi, A. B., & Haenilah, E. Y. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3174–3185. <https://doi.org/10.31004/jbasicedu.v6i2.2562>
- Triastuti, S., Hilaliyah, T., & Astridewi, S. (2023). Meta analisis penerapan model pembelajaran SAVI dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 267–275. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.3984>