



**Pengembangan Media Interaktif Berbasis HTML5 *Digital Story Pocketbook*
Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV**

¹Agil Aryanto, ²Sukardi

^{1,2}(Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang)

agilaryanto0@students.unnes.ac.id, sukardipgsd@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi telah memasuki bidang pendidikan, yang paling dirasakan ialah banyak berkembang media pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini mengulas pengembangan media pembelajaran interaktif *Digital Story Pocketbook* Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Fase B materi Menemukan Unsur Intrinsik Teks Narasi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan serta menguji keefektifan suatu produk, dengan model Borg and Gall menggunakan 8 tahap yang disesuaikan pada kebutuhan penelitian meliputi: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba awal (skala kecil); (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian (skala besar). Hasil pengembangan *Digital Story Pocketbook* Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 Fase B materi Menemukan Unsur Intrinsik Teks Narasi merupakan produk yang layak berdasarkan nilai validasi ahli media 93,3% dan ahli materi 90%, *Digital Story Pocketbook* praktis digunakan diperoleh dari hasil respon peserta didik 90,5% serta mendapat presentasi *N-gain* 77,2% menunjukkan media *Digital Story Pocketbook* efektif.

Kata Kunci: *Digital Story Pocketbook*, Media Interaktif, HTML5

Abstract

The development of technology has entered the field of education, with the most noticeable being the significant growth of digital-based learning media. This research discusses the development of interactive learning media called Digital Story Pocketbook for Indonesian Language Class IV, Phase B, focusing on the topic of Discovering Intrinsic Elements of Narrative Texts. The research utilizes the Research and Development (R&D) method, aiming to produce and test the effectiveness of a product, following the Borg and Gall model consisting of 8 stages tailored to the research needs, including: (1) potential and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) design validation; (5) design revision; (6) initial testing (small-scale); (7) product revision; (8) field testing (large-scale). The results of developing the Digital Story Pocketbook for Indonesian Language Class IV, Phase B, on the topic of Discovering Intrinsic Elements of Narrative Texts, indicate that the product is deemed suitable based on the media expert's validation score of 93.3% and content expert's validation score of 90%. The practicality of the Digital Story Pocketbook is evident from the response of the learners, with a score of 90.5%, and the N-gain presentation of 77.2% demonstrates the effectiveness of the Digital Story Pocketbook as a learning media.

Keywords: *Digital Story Pocketbook*, Interactive Media, HTML5

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan yang semakin maju memicu lahirnya teknologi-teknologi inovatif yang menjadi simbol kemajuan zaman. Saat ini, teknologi telah melaju ke era digital hampir di semua sektor, termasuk pendidikan, telah dimanfaatkan teknologi guna mempermudah pekerjaan. Sebagai bagian integral dari budaya dan peradaban manusia, pendidikan di berbagai negara mengalami transformasi yang signifikan di era globalisasi. Terdapat banyak kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi anugerah bagi umat manusia (Lestari, 2018:95).

Kemajuan teknologi telah memasuki bidang pendidikan, tampak dari banyaknya media ajar digital yang mendukung proses pembelajaran baik secara daring ataupun luring, ini menunjukkan kalau masa konvensional mulai berakhir dan bergeser pada masa digitalisasi (Purnasari dan Sadewo, 2021:3090). Berdasarkan hal tersebut, maka ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk menunjukkan kesiapan terhadap digitalisasi dalam bidang pendidikan.

Digitalisasi dalam bidang pendidikan mengedepankan penggunaan media pembelajaran yang efektif dan fleksibel. Media pembelajaran merupakan perlengkapan yang bisa menunjang proses belajar mengajar, sehingga arti pesan yang di informasikan jadi lebih jelas serta tujuan pembelajaran maupun pendidikan bisa tercapai dengan efisien serta efektif (Nurrita, 2018).

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik sebagai penunjang proses belajar mengajar, digitalisasi dalam bidang pendidikan juga berperan pada penggunaan teknologi pada media pembelajaran serta memberi kemudahan guru menyampaikan materi dan peserta didik menerima materi dalam proses belajar mengajar. Menurut Kurniasih (2019:87) media pembelajaran berbasis digital mampu menyajikan materi dan bahan ajar menjadi penyegaran pada proses belajar, serta bisa menciptakan peserta didik lebih aktif dan bisa menumbuhkan ragam inovasi belajar.

Setelah membahas kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan, jika berbicara mengenai pendidikan di Indonesia, sistem pendidikan formal terdiri dari beberapa tingkatan, yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar memiliki pengaruh yang

signifikan terhadap tingkatan pendidikan menengah dan tinggi, karena tingkatan tersebut merupakan kelanjutan dan penerapan dari pendidikan dasar. Oleh sebab itu, pendidikan dasar memiliki peranan penting sebagai dasar yang harus diperhatikan sebelum melanjutkan ke tingkatan pendidikan selanjutnya maka sekolah perlu mempersiapkan siswanya dengan pengetahuan dan keterampilan dasar yang memadai, termasuk kemampuan proses (Khair, 2018:82).

Keterampilan proses dikembangkan melalui berbagai keterampilan. Oleh karena itu, pencapaian dan pengembangan keterampilan tersebut dilakukan dalam setiap proses pembelajaran di semua mata pelajaran. Tidak ada satu mata pelajaran pun yang dapat mengembangkan seluruh keterampilan proses secara menyeluruh. Oleh karena itu, ada keterampilan yang lebih sesuai untuk dikembangkan melalui mata pelajaran tertentu, sementara keterampilan lainnya dikembangkan melalui mata pelajaran lainnya (Damai et al., 2018).

Kemampuan proses yang dimaksud mencakup keterampilan berbahasa. Dengan memiliki kemampuan berbahasa yang baik, siswa dapat mengakses berbagai pengetahuan, mengapresiasi sastra, dan terus mengembangkan diri. Dengan kemampuan berbahasa yang kuat, siswa dapat mempelajari dan memahami dengan baik materi bahasa Indonesia, sastra, bahasa seni, dan sastra.

Kemampuan proses keterampilan berbahasa tersebut dapat tercapai melalui Pembelajaran bahasa Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik dengan menggali ide dan gagasan mereka secara kreatif dan kritis. Tetapi, guru kadang terjebak dalam pendekatan yang terfokus pada konsep-konsep tertentu, sehingga pembelajaran cenderung memusatkan perhatian pada teori-teori bahasa. Teori-teori bahasa hanya digunakan sebagai pendukung atau penjelas dalam konteks pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan tertentu yang sedang dipelajari (Khair, 2018). Maka diperlukan metode, model, atau media yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar agar tidak hanya memusatkan teori namun juga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik.

Media pembelajaran interaktif berbasis digital efektif digunakan pada pembelajaran karena mampu meningkatkan rasa ingin belajar dan pemahaman konsep dan keterampilan peserta didik (Gede et al., 2022:11). Hal ini mendorong guru untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis digital, selain dalam upaya penggunaan teknologi sebagai bentuk digitalisasi di bidang pendidikan, namun juga sebagai upaya meningkatkan keterampilan siswa.

Berdasarkan kegiatan observasi, melalui pengamatan langsung pada proses belajar mengajar muatan pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV A SD N Kejajar. Peneliti menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam kemampuan berbahasa reseptif (menyimak, membaca, dan menulis). Melalui wawancara dan data dokumen berupa hasil asesmen ditemukan permasalahan terkait pembelajaran Bahasa Indonesia. Media yang digunakan kurang interaktif hanya berupa buku siswa, sehingga peserta didik kurang antusias. Guru cenderung menyampaikan materi ajar hanya dengan model pembelajaran ceramah, akibatnya siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran dan cepat bosan. Kesulitan peserta didik dalam kemampuan berbahasa reseptif didukung pada hasil asesmen yang menunjukkan persentase ketuntasan peserta didik hanya 41% di mana hanya 11 dari 27 peserta didik yang tuntas pada materi Menemukan Unsur Intrinsik Cerita Teks Narasi muatan pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, penerapan media pembelajaran yang interaktif ingin peneliti terapkan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu guna menjelaskan materi yang dapat menghasilkan umpan balik pada proses belajar mengajar (Rahmawati et al., 2022:60). Peneliti ingin memanfaatkan kemajuan teknologi dalam upaya menghasilkan produk media pembelajaran interaktif, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Dengan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis HTML5 yang bermuatan materi pembelajaran dan kumpulan cerita, serta terintegrasi dengan *Quizizz*.

Menurut (Lelilita dan Zuhdi, 2020) Web menggunakan format HTML telah mengalami pergeseran fungsi dan berkembang menjadi hypermedia. pendekatan hypermedia digunakan

agar tampilan web tidak hanya terdiri dari teks, tetapi juga dapat terhubung dengan visual seperti gambar, grafik, audio, dan video. Kelebihan dari media berbasis HTML, di mana media ini mampu menyajikan informasi, mengolah, dan menyajikan multimedia. Apabila media pembelajaran berbasis HTML dirancang dengan baik dan tepat, maka dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif yang hendak dikembangkan peneliti dalam bentuk website berbasis HTML yang dirancang menggunakan *software Coreldraw X5, Microsoft Power Point, iSpring Suite 11* dan *platform itch.io*. Media yang dihasilkan oleh peneliti dinamakan DiSPo : *Digital Story Pocketbook* dan dapat diakses melalui web browser seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, atau Internet Explorer.

Penelitian terdahulu tentang penggunaan media pembelajaran interaktif oleh (Handayani & Rahayu, 2020) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan *iSpring* dan *APK Builder* untuk pembelajaran matematika kelas X dengan materi proyeksi vektor”, bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Matematika Kelas X materi proyeksi vektor mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran, peserta didik mampu meningkatkan pemahaman konsep terhadap materi serta lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Media interaktif tersebut bermuatan materi yang dikemas secara interaktif dan terdapat pula soal latihan.

Penelitian terdahulu tentang media pembelajaran berbasis HTML5 yang diteliti oleh (Ekaputra, 2020:6), dengan judul “Efektivitas Laboratorium Virtual Kimia Berbasis *Hypertext Markup Language 5* untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah dan Prestasi Belajar” mengungkapkan bahwa media tersebut merupakan hal yang baru bagi peserta didik, sehingga mereka merasa termotivasi dan pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga peserta didik lebih mudah menerima materi yang disampaikan. Media tersebut juga merupakan bentuk multimedia yang menyajikan berbagai jenis media, hal ini membuat peserta didik dalam kelas eksperimen merasa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa penggunaan media berbasis HTML5 mampu meningkatkan prestasi belajar siswa lebih baik

dibandingkan peserta didik yang melaksanakan pembelajaran tanpa menerapkan media pembelajaran berbasis HTML5.

Menurut penelitian (Anjarwati et al., 2020) didapatkan bahwa penggunaan *pocketbook digital* dalam kegiatan belajar mengajar efisien, dapat menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan dan serta akses materi yang mudah. Media *Pocketbook digital* memanfaatkan penggunaan gawai pada peserta didik, tentunya agar praktis mengingat pada saat ini penggunaan gawai tidak terlepas pada kegiatan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) Seberapa valid multimedia interaktif berbasis HTML; (2) seberapa praktis multimedia interaktif berbasis HTML; (3) seberapa efektif multimedia interaktif berbasis HTML. Dari rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan tingkat validitas multimedia interaktif berbasis HTML; (2) Mendeskripsikan tingkat kepraktisan multimedia interaktif berbasis HTML; (3) Mendeskripsikan tingkat keefektifan multimedia interaktif berbasis HTML.

Penelitian ini juga diharapkan membawa manfaat agar guru dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengatasi hambatan dalam pembelajaran, serta memperoleh pengalaman tentang penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan peserta didik. Kemudian memberikan sumbangan media pembelajaran yang sesuai dan bermanfaat bagi siswa sehingga dapat memberikan kemudahan bagi mereka.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan kemudian menguji keefektifan suatu produk. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Borg and Gall (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini peneliti menggunakan 8 dari 10 langkah disesuaikan pada kebutuhan serta keadaan saat penelitian, diantaranya: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba awal (skala kecil); (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian (skala besar).

Penelitian dilaksanakan di SD N Kejajar Kabupaten Wonosobo. Subjek penelitian terdiri dari 27 peserta didik kelas IV A SD N Kejajar.

Subjek penelitian dibagi dalam kelompok kecil guna uji coba awal dan kelompok besar guna uji coba pemakaian. Kelompok kecil yang terdiri dari 6 peserta didik Kelas IV A SD N Kejajar, sedangkan kelompok besar terdiri dari 27 peserta didik Kelas IV A SD N Kejajar.

Pengumpulan data pada penelitian ini menerapkan teknik tes dan non tes. Teknik tes dengan menguji peserta didik melalui *pretest* dan *posttest* dengan 30 soal pilihan ganda. Sedangkan teknik non tes diperoleh dengan pengamatan langsung, wawancara, dokumen, dan angket. Penggunaan teknik analisis data untuk menghasilkan produk yang memiliki kualitas tinggi dan memenuhi syarat kepraktisan, kelayakan dan keefektifan.

Dalam analisis data guna mengetahui kepraktisan menggunakan angket tanggapan peserta didik dan guru. Menurut Akbar (2013) untuk menganalisis data dari angket persepsi guru dan peserta didik secara individu, langkah-langkah yang dapat diikuti adalah sebagai berikut:

$$V - au = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

$V-au$ = nilai validasi audiensi

Tse = total skor empirik yang diperoleh

SM = total skor yang diharapkan.

Adapun nilai yang dihasilkan dari instrumen angket uji kepraktisan yang telah diisi oleh guru dan peserta didik digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan, sebagai berikut:

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

(Akbar, 2013)

Analisis data guna mengetahui kelayakan produk digunakan instrumen angket pengujian ahli, hasil skor angket pengujian ahli kemudian dihitung dengan rumus berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2019)

Keterangan :

NP = nilai persentase yang dicari

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal dari angket.

Kemudian hasil skor yang diperoleh digunakan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan, sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup
0% - 25%	Kurang layak

(Purwanto, 2019)

Sedangkan analisis data guna mengetahui keefektifan dengan menghitung instrumen tes dengan menggunakan rumus *N-gain* (Hake, 1999), sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Kemudian nilai *N-gain* yang diperoleh digunakan untuk mengetahui kategori pembagian nilai *N-gain* dari produk yang dikembangkan, sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Pembagian Nilai *N-gain*

Persentase	Kategori
$N-gain < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N-gain < 0,5$	Sedang
$N-gain \geq 0,7$	Tinggi

Nilai *N-gain* yang diperoleh diubah menjadi persentase (%), untuk mengetahui kategori tafsiran efektivitas nilai *N-gain* dari produk yang dikembangkan, sebagai berikut:

Tabel 4. Kategori Tafsiran Efektivitas Nilai *N-gain*

Persentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

(Hake, 1999)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi dan Masalah

.Observasi awal yang dilakukan terhadap peserta didik Kelas IV A SD N Kejar menunjukkan bahwa peserta didik kesulitan dalam kemampuan berbahasa reseptif (menyimak, membaca, dan memirsa), dan tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang interaktif.

Pengumpulan Data

Hasil wawancara dengan guru Kelas IV A SD N Kejar, bahwa proses mengajar lebih sering menerapkan metode ceramah tanpa melibatkan interaksi peserta didik, media pembelajaran yang dipakai juga kurang interaktif hanya menggunakan buku siswa, dan kemampuan berbahasa reseptif peserta didik masih kurang.

Diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital baik berbentuk aplikasi atau web karena keterbatasan. Peserta didik juga pada kesehariannya terbiasa mengoperasikan gawai, namun pengoperasian gawai ini tidak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran oleh peserta didik. Hal ini yang menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis HTML5 yang dapat diakses melalui web.

Didapati pula bahwa kelas IV sudah menggunakan Kurikulum Merdeka sehingga peneliti dapat menentukan materi yaitu pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Terkait kemampuan berbahasa reseptif, materi Menemukan Unsur Intrinsik Cerita Teks Narasi yang digunakan sesuai data dokumen hasil asesmen peserta didik dengan persentase ketuntasan 41%.

Kemudian peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket kebutuhan peserta didik dan guru guna mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis HTML5.

Desain Produk

Produk yang hendak peneliti hasilkan ialah Media Pembelajaran Interaktif *Digital Story Pocketbook* Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Fase B materi Menemukan Unsur Intrinsik Teks Narasi, produk tersebut merupakan media pembelajaran interaktif bermuatan materi, kumpulan cerita dan terintegrasi dengan *Quizizz* sebagai uji pemahaman, dibuat dengan *Software Coreldraw X5, Microsoft Power Point, iSpring Suite 11*, kemudian diubah menjadi HTML5 dan diunggah pada itch.io.

Proses awal menyusun tampilan *Digital Story Pocketbook* berupa *Storyboard* dengan *software Coreldraw X5*. Proses ini meliputi penyusunan tata letak pada tiap halaman serta konten yang dimuat

didalmnya. Kemudian menghimpun konten yang akan dimuat pada produk seperti gambar, video, dan font yang akan disajikan. Serta mengumpulkan referensi terkait muatan materi, kumpulan cerita, dan soal-soal evaluasi. Pada tahap ini muatan konten berupa *flat design*, *background*, dan tombol-tombol di buat menggunakan *software Coreldraw X5*.

Proses selanjutnya yakni menyusun dan menggabungkan konten dengan *software Microsoft Power Point*, diintegrasikan *Quizizz* didalam produk agar dapat mengakses kuis. Selanjutnya mengubah atau membentuk produk menjadi HTML5 dengan *software iSpring Suite 11*. Mengunggah produk dalam bentuk *file HTML5* pada website *itch.io* agar produk dapat dijalankan melalui link yang diakses melalui web pada gawai atau komputer. Jika produk telah selesai dikembangkan selanjutnya diuji coba pada ahli untuk mengetahui kelayakan produk.

Tampilan *Digital Story Pocketbook* Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Fase B materi Menemukan Unsur Intrinsik Teks Narasi sebagai berikut:



Gambar 1. Halaman Awal

Halaman awal memuat judul media interaktif DiSPo (*Digital Story Pocketbook*) Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 Fase B Materi Unsur Intrinsik Teks Narasi. Kemudian terdapat tombol bantuan navigasi di pojok kanan atas, tombol mulai untuk menuju menu di tengah bawah, dan tombol informasi di pojok kiri atas.



Gambar 2. Halaman Informasi Tombol

Halaman informasi tombol memuat tentang petunjuk navigasi atau petunjuk penggunaan tombol pada media interaktif *Digital Story Pocketbook*.



Gambar 3. Halaman Informasi Umum



Gambar 4. Halaman Profil Pengembang



Gambar 5. Halaman Referensi

Tombol informasi pada halaman awal memuat 3 halaman yang terdiri dari halaman informasi umum, halaman profil pengembang, dan halaman referensi.



Gambar 6. Halaman Menu Utama

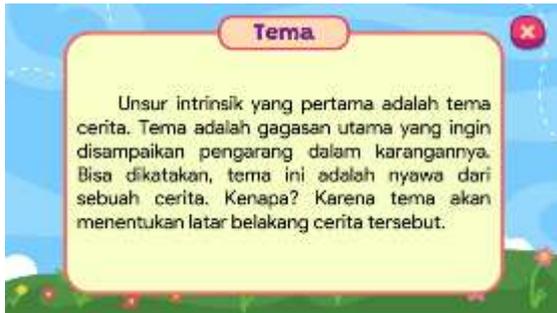
Halaman Menu Utama *Digital Story Pocketbook* memuat 3 menu berikut materi, kumpulan cerita, dan *quiz*.



Gambar 7. Halaman Menu Materi



Gambar 11. Halaman Sub Menu Kumpulan Cerita Memirsa



Gambar 8. Halaman Materi



Gambar 12. Halaman Teks Cerita

Halaman menu materi berisi tentang Unsur Intrinsik Teks Narasi yang terdiri dari 6 pilihan berikut: tema, amanat, alur dan plot, tokoh dan penokohan, latar, serta sudut pandang (Gambar 7). Selanjutnya pada halaman materi berisi uraian tentang Unsur Intrinsik Teks Narasi (Gambar 8).

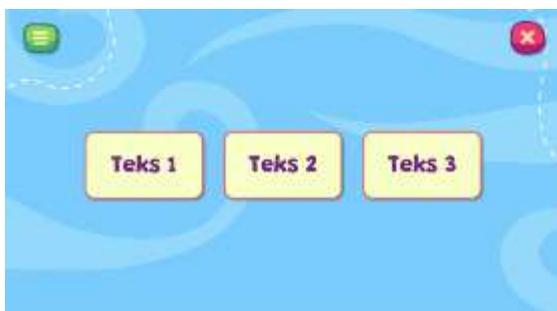


Gambar 9. Halaman Menu Kumpulan Cerita



Gambar 13. Halaman Video Cerita

Halaman menu kumpulan cerita terdiri dari 2 pilihan yaitu membaca dan memirsa (Gambar 9). Tampilan halaman sub menu cerita "membaca" terdiri dari 3 pilihan yang berisi teks cerita, kemudian halaman sub menu kumpulan cerita "memirsa" terdiri dari 9 pilihan yang berisi video cerita (Gambar 10 dan 11). Tampilan teks cerita dan video cerita setelah memilih pada halaman sub menu kumpulan cerita (Gambar 12 dan 13).



Gambar 10. Halaman Sub Menu Kumpulan Cerita Membaca



Gambar 14. Halaman Kuis



Gambar 14. Tampilan Soal Evaluasi Isian Singkat



Gambar 15. Tampilan Soal Evaluasi Pilihan Ganda

Tampilan soal evaluasi yang terintegrasi *Quizizz* pada media interaktif *Digital Story Pocketbook*, peserta didik dapat mengerjakan soal-soal evaluasi dalam bentuk isian singkat dan pilihan ganda.

Validasi Desain

Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian diuji coba kepada ahli media dan ahli materi guna mengetahui kelayakan produk. Hasil uji validasi oleh ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 93,3% dengan kriteria sangat layak.

Indikator	Persentase
Aspek Isi Media	91,6%
Aspek Desain Media	93,75%
Aspek Kepraktisan	87,5%
Aspek Penyajian	100%
Rata-rata	93,3%

Kriteria
Sangat Layak

Hasil uji validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 90% dengan kriteria sangat layak.

Indikator	Persentase
Aspek Kompetensi	87,5%
Aspek Kesesuaian	95%
Aspek Kebahasaan	87,5%
Rata-rata	90%

Kriteria

Sangat Layak

Dari hasil uji validasi ahli media dan ahli materi produk dinyatakan tanpa revisi dan sudah layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik Kelas IV A SD N Kejajar.

Uji Coba Awal

Setelah produk dinyatakan layak untuk diuji cobakan selanjutnya dilakukan uji coba awal produk pada kelompok kecil. Uji coba ini dilaksanakan dengan sampel sebanyak 6 siswa dari kelas IV, *Sampling* pada penelitian uji coba awal ini menggunakan teknik non random sampel *purposive sampling* yaitu dalam menentukan jumlah sampel yang akan diteliti, pengambilan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa faktor yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan (Sugiyono, 2018).

Peneliti memilih 2 siswa dengan peringkat terbaik, 2 siswa dengan peringkat menengah, dan 2 siswa dengan peringkat terendah berdasarkan aspek kognitif. Tujuannya adalah agar uji coba produk dapat dilakukan secara seimbang dan merata untuk mencakup siswa dari berbagai peringkat, baik itu peringkat atas maupun peringkat bawah.

Uji coba dilaksanakan oleh peserta didik pada tahap pertama dengan mengerjakan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan berbahasa reseptif siswa sebelum menggunakan produk *Digital Story Pocketbook*. Tahap selanjutnya ialah melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan *Digital Story Pocketbook*. Proses ketiga setelah pelaksanaan belajar mengajar selesai, peserta didik diberikan soal *posttest* untuk dikerjakan. Langkah terakhir pada uji coba ini peserta didik diberikan angket tanggapan sebagai analisis data kepraktisan penggunaan produk.

Selanjutnya analisis data *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *N-gain* guna mengetahui peningkatan peserta didik. Hasil nilai *N-gain* yang diperoleh sebagai berikut:

Data	Pretest	Posttest
Rata-rata	46,1	80,0
<i>N-gain</i>		0,625
<i>N-gain</i> (%)		62,5%
Kategori		Sedang
Tafsiran Efektivitas		Cukup Efektif

Nilai *N-gain* yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* uji coba awal sebesar 0,625 yaitu peningkatannya dikategorikan sedang, dan nilai *N-gain* diubah menjadi persentase guna mengetahui keefektifan produk. Nilai yang diperoleh

menunjukkan produk cukup efektif dengan persentase 62,5%. Kemudian hasil angket tanggapan produk sebesar 91,6% dapat diartikan produk sangat praktis untuk dioperasikan.

Uji Coba Pemakaian

Produk *Digital Story Pocketbook* telah diuji cobakan pada kelompok kecil dengan kategori peningkatan sedang, dan keefektifan produk menunjukkan cukup efektif, dan praktis. Langkah berikutnya adalah uji coba pemakaian produk pada kelompok besar dengan sampel sejumlah 27 peserta didik dari Kelas IV SD N Kejajar, *sampling* pada penelitian uji coba pemakaian ini dengan menggunakan teknik *sampling* jenuh yaitu dimana semua populasi dalam penelitian ini dijadikan sampel (Sugiyono, 2018).

Tahapan uji coba pemakaian produk masih sama dengan uji coba awal, dimana langkah awal peserta didik diberikan soal *pretest*, langkah berikutnya proses pembelajaran dengan mengoperasikan produk, selanjutnya peserta didik diminta mengerjakan soal *Posttest*, tahap terakhir peserta didik mengisi angket tanggapan.

Uji *N-gain* dilakukan pada perhitungan data *Pretest* dan *posttest* uji coba pemakaian kelompok besar, dengan hasil uji diperoleh sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Coba Pemakaian

Data	Pretest	Posttest
Rata-rata	53,7	87,7
<i>N-gain</i>		0,772
<i>N-gain</i> (%)		77,2%
Kategori		Tinggi
Tafsiran		Efektif
Efektivitas		

Nilai *N-gain* yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* uji coba pemakaian sebesar 0,772 yaitu peningkatannya dikategorikan tinggi, berikutnya nilai *N-gain* diubah menjadi persentase guna mengetahui keefektifan produk. Nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa produk efektif dengan persentase 77,2%. Kemudian hasil angket tanggapan produk sebesar 90,5% dapat diartikan produk sangat praktis untuk dioperasikan.

PENUTUP

Simpulan

Konstruksi media pembelajaran *Digital Story Pocketbook* Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 Fase B materi Menemukan Unsur Intrinsik Teks Narasi merupakan produk yang layak, praktis, dan efektif dalam muatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbahasa reseptif, berdasarkan: (1) nilai hasil validasi ahli media sebesar 93,3% dan ahli materi sebesar 90%; (2) hasil respon peserta didik terhadap kepraktisan *Digital Story Pocketbook* sebesar 90,5%; (3) hasil

nilai *N-gain* sebesar 0,772 didefinisikan kategori peningkatannya tinggi, dan presentase *N-gain* 77,2% menunjukkan produk efektif.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan saran yang dapat diberikan kepada peneliti yang ingin meneliti media pembelajaran interaktif *Digital Story Pocketbook* diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif *Digital Story Pocketbook* dan dapat dimanfaatkan untuk penelitian lebih lanjut, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran agar dapat lebih bermakna bagi peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anjarwati, S., Pujiastuti, H., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2020). Pengembangan Pocket Book Digital Berbasis Project Based Learning Menggunakan GeoGebra Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP. *WILANGAN*, 3(2).
<http://www.jurnal.untirta.ac.id/index.php/wilangan>
- Damai, A., Krissandi, S., Rische, B. W., & Dewi, P. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*. Media Maxima.
<https://repository.usd.ac.id/35928/1/Pembelajaran%20Bahasa%20untuk%20SD.pdf>
- Ekaputra, F. (2020). Efektivitas Laboratorium Virtual Kimia Berbasis Hypertext Markup Language 5 Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Dan Prestasi Belajar. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 6–16.
<https://doi.org/10.32923/tarbawy.v7i1.1201>
- Gede, I., Suwela Antara, W., Suma, K., & Parmiti, D. P. (2022). E-Scrapbook: Konstruksi Media Pembelajaran Digital Bermuatan Soal-soal Higher Order Thinking Skills. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 11–20.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47559>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*.
<https://web.physics.indiana.edu/sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

- Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25.
<https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 2, Issue 1).
<http://journal.staincurup.ac.id/index.php/JPD>
- Kurniasih, E. (2019). MEDIA DIGITAL PADA ANAK USIA DINI. In *Jurnal Kreatif* (Vol. 9, Issue 2).
- Lelilita, L. N., & Zuhdi, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis HTML Materi Perpindahan Kalor Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam, Ejournal.Unuja.Ac.Id*, 2(2).
<https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edurelig>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*.
<https://core.ac.uk/download/pdf/268180802.p>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>
- Purwanto, N. (2019). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, vol. 10. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, N. I., Ikashaum, F., Wahyuni, S., & Cahyo, E. D. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ispring Presenter Berbasis HTML 5. In *Society: Jurnal Pengabdian Masyarakat* (Vol. 01, Issue 2). Maret.
<https://edumediasolution.com/index.php/society>
- Sugiyono, D. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R &D/Sugiyono. Bandung: Alfabeta.