



PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENEMUKAN ISI CERITA PADA SqISWA MADRASAH

Ghaniyyah Geuliss Arifin^{1*}, Tita Hasanah², Muhamad Robie Awaludin S.³

^{1,3}Institut Agama Islam Sahid Bogor, Jawa Barat, Indonesia.

²Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak, Malaysia.

Email: arifinghaniyyah@gmail.com, P20231001227@siswa.upsi.edu.my, robie.awaludin@inais.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop learning media in the form of interactive picture story books to improve students' ability to find story content in the Social Studies subject on social and cultural diversity in Indonesia. The research location is at Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Ibnu Sina, Bogor Regency, for fourth grade students. The research method is Research and Development using the ADDIE model which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The needs analysis stage shows the lack of use of learning media and the need for a more interactive learning approach. At the design stage, the media is designed with a storyboard and interesting content, after which content validation is carried out by five experts. At the development stage, the media is revised based on expert input and then tested on students. The results show that the average post-test score of the experimental class is 70.80%, while the control class is only 49.20%. At the evaluation stage, students and teachers responded to the media which showed an average result of 96.92%, which indicates that this media is considered interesting, useful, and easy to understand. The results of this study can be a reference for teachers in integrating learning media and encouraging the development of similar media for other subjects in elementary education.

Keywords: *learning media, interactive media, story books, finding story content, ADDIE*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan isi cerita pada mata pelajaran IPS materi keberagaman sosial dan budaya di Indonesia. Lokasi penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Ibnu Sina Kabupaten Bogor, pada siswa kelas IV. Metode penelitiannya ialah *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis kebutuhan menunjukkan kurangnya penggunaan media pembelajaran dan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif. Pada tahap desain media dirancang dengan *storyboard* dan konten menarik, setelah itu dilakukan validasi isi oleh lima orang ahli. Pada tahap pengembangan, media direvisi berdasarkan masukan para ahli kemudian diuji coba pada siswa. Hasilnya menunjukkan rata-rata skor *post-test* kelas eksperimen adalah 70,80%, sementara kelas kontrol hanya 49,20%. Pada tahap evaluasi, siswa dan guru memberikan respon terhadap media yang menunjukkan hasil rata-rata sebesar 96,92%, yang mengindikasikan bahwa media ini dinilai menarik, bermanfaat, dan mudah dipahami. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran dan mendorong pengembangan media serupa untuk mata pelajaran lainnya di pendidikan dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, media interaktif, buku cerita, menemukan isi cerita, ADDIE

PENDAHULUAN

Istilah literasi sering digunakan untuk menggambarkan kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap individu. (Budiharto, 2018) menjelaskan bahwa literasi mencakup kemampuan untuk mengakses, memahami, dan menggunakan informasi dengan tepat melalui aktivitas berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca. Senada dengan itu, (Sari, 2023) memaknai literasi sebagai keterampilan yang berkaitan dengan membaca, menulis, dan berpikir, yang bertujuan mengasah kemampuan dalam memahami informasi secara kritis, kreatif, dan inovatif. Seiring perkembangan zaman, penguasaan literasi menjadi semakin penting untuk mendukung kemampuan individu dalam berbagai aspek kehidupan.

Memasuki abad ke-21, perkembangan teknologi dan pertumbuhan informasi yang semakin pesat membawa perubahan besar dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. (Redhana, 2019) menyebutkan bahwa abad ini ditandai oleh percepatan pertumbuhan informasi yang didorong oleh kemajuan teknologi yang terus berkembang. Kondisi tersebut menuntut siswa untuk menguasai berbagai kompetensi. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa adalah 4C, yang mencakup kreativitas (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking & problem solving*), kemampuan berkomunikasi (*communication skills*), serta keterampilan berkolaborasi (*collaboration skills*).

Upaya untuk membangun literasi dan kompetensi tersebut tentu harus ditunjang dengan proses belajar yang efektif. Gagne (1988) dalam (Nasution et al., 2024) melalui Teori Pemrosesan Informasi menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi melalui delapan fase yang saling berkaitan, mulai dari motivasi, pengenalan, perolehan, penyimpanan, pemanggilan, generalisasi, penampilan, hingga umpan balik. Proses sistematis ini menekankan interaksi antara faktor internal seperti kemampuan kognitif siswa, dengan faktor eksternal berupa metode, strategi, model, dan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ermis Suryana, 2022) yang menegaskan bahwa keberhasilan belajar dipengaruhi oleh keterpaduan kondisi internal peserta didik dengan lingkungan belajarnya.

Dengan demikian, penerapan teori belajar yang tepat dapat membantu siswa mengolah informasi secara lebih mendalam sehingga pemahaman dapat terbentuk secara optimal. Namun, dalam praktiknya minat belajar siswa kerap mengalami penurunan akibat kegiatan belajar yang monoton, sehingga penyampaian materi menjadi kurang maksimal. Dalam konteks kegiatan membaca misalnya, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan

oleh siswa itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh guru, media, metode, serta lingkungan belajar (Qori Mawardah, 2024).

Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara, sedangkan dalam bahasa Arab berasal dari kata *wasaila* yang bermakna sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima (Santika, 2022). Secara sederhana, media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan, baik berupa teks, gambar, audio, maupun video, yang dapat diakses melalui indera manusia agar informasi lebih mudah dipahami. Menurut Heinich et al. (2002) media itu sendiri merupakan bentuk jamak dari *medium* yang diartikan sebagai saluran komunikasi. Sementara (Ani Daniyati, et.al. 2023) menegaskan bahwa media mencakup manusia, benda, dan lingkungan sekitar yang berfungsi menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media bertujuan untuk menarik perhatian, meningkatkan minat, serta memengaruhi pikiran dan emosi siswa, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran tercapai dengan lebih baik.

Media pembelajaran memegang peran krusial sebagai alat penyampai pesan yang mampu menstimulasi aspek kognitif, emosional, perhatian, serta motivasi siswa (Syariah & Ilmu, 2019). Karena itu, guru perlu lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan media yang inovatif. Salah satu langkah yang bisa dilakukan adalah dengan menyusun buku cerita bergambar, yang tidak hanya menarik minat baca siswa, tetapi juga memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran (Yurnasari, 2021). Melalui buku cerita bergambar inilah kegiatan bercerita dapat dihadirkan secara lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Bercerita merupakan aktivitas menyampaikan pesan, informasi, atau kisah secara lisan kepada orang lain, baik menggunakan alat bantu maupun tidak. Menurut (Zulfitria & Khanza, 2021), bercerita dapat berupa penyampaian pesan, informasi, maupun kisah tradisional seperti dongeng, legenda, atau mitos. Hal terpenting dalam kegiatan ini adalah cara penyampaiannya, yaitu bagaimana cerita disampaikan secara menarik dan mampu menyentuh hati pendengar. Prinsip ini sejalan dengan nilai-nilai dalam Al-Qur'an, khususnya Surat Al-'Alaq ayat (96:1-5), yang menjelaskan bahwa Allah menciptakan manusia dari segumpal darah, mengajarkan dengan pena, serta memberikan ilmu pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui manusia. Hal ini menegaskan bahwa membaca tidak hanya sekadar mengenali teks, tetapi juga memahami, menghayati, serta menyebarluaskan pengetahuan yang bermanfaat. Dalam pendidikan, prinsip ini selaras dengan tujuan bercerita, yaitu bukan hanya menyampaikan cerita, tetapi juga menanamkan

pemahaman, membangun nilai, dan memperkaya wawasan anak melalui proses yang menyentuh akal dan hati.

Sejalan dengan hal tersebut, Tampubolon dalam (Suryana, et.al. 2022) mengidentifikasi tiga strategi bercerita, yakni storytelling, reproduksi cerita, dan simulasi kreatif. Strategi storytelling, yang memanfaatkan perencanaan serta alat bantu seperti boneka atau media visual, bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Selain itu, metode ini juga mengembangkan kepercayaan diri, nalar, serta imajinasi melalui kegiatan seperti sandiwara boneka, bermain peran, bercakap-cakap, dan tanya jawab. Dengan demikian, bercerita tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga mengajarkan nilai moral, mendukung keterampilan berbahasa, merangsang imajinasi, serta membantu anak berpikir kritis dan mengaplikasikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, memahami karakteristik perkembangan siswa menjadi hal yang penting agar kegiatan belajar dapat berlangsung lebih efektif (Hidayatulloh, et.al. 2023). Siswa kelas rendah (1–3) cenderung berfokus pada fakta konkret dan pengalaman langsung, sementara pada kelas tinggi (4–6) kemampuan berpikir mereka mulai berkembang menuju pemahaman konsep dan penerapan prinsip. Pada tahap operasional konkret, anak menunjukkan kemampuan berpikir logis meskipun masih terbatas pada hal-hal yang nyata (Halim Purnomo, 2020). Piaget dalam (Santrock, 2011) juga menjelaskan bahwa anak usia 7–12 tahun sudah mulai mampu menggunakan aturan logis secara sistematis, melakukan klasifikasi, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu, guru perlu menjadi fasilitator yang membantu siswa menghubungkan pengalaman nyata dengan konsep abstrak melalui metode dan media yang sesuai.

Mendukung hal tersebut, (Sari, 2023) mengungkapkan bahwa ketertarikan anak-anak terhadap cerita bergambar sangat tinggi, sehingga pemanfaatan buku cerita bergambar menjadi strategi yang efektif bagi siswa sekolah dasar. Sejalan dengan itu, (Azkiya et.al. 2023) menjelaskan bahwa buku cerita interaktif yang mengutamakan visual dan dilengkapi dengan fitur interaktif dapat mendorong keterlibatan langsung pembaca. Elemen-elemen tersebut tidak hanya membuat membaca lebih menyenangkan, tetapi juga mendukung perkembangan motorik, fisik, dan sensoris anak.

Berdasarkan pentingnya media pembelajaran yang sesuai, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Unggulan Ibnu Sina Kabupaten Bogor, pada akhir Oktober hingga akhir November 2024, serta wawancara

dengan Ibu Nadia Agustin selaku guru kelas IV A pada 7 Januari 2025. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan soal, sementara pemanfaatan media lain belum optimal. Kondisi ini mengindikasikan perlunya media yang lebih variatif, menarik, dan mampu membantu siswa memahami isi cerita dengan lebih baik. Oleh karena itu, pengembangan buku cerita bergambar interaktif dipilih sebagai solusi yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi pelajaran, serta tingkat kesulitan dalam memahami isi cerita. Pengembangan dilakukan melalui tahapan sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi untuk memastikan media benar-benar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Melihat berbagai tantangan yang ada, diperlukan penelitian lanjutan untuk memperdalam efektivitas penggunaan buku cerita bergambar interaktif ini, khususnya dalam pembelajaran IPAS fase B (IPS), agar siswa dapat lebih mudah memahami dan menemukan isi cerita dalam setiap materi yang diajarkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Sugiyono, 2017). Model pengembangannya adalah ADDIE, kependekan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch, 2009). Sebagaimana dijelaskan oleh (Mubaroh, et.al. 2024) Model ADDIE dipilih karena mencakup lima tahapan utama yang sistematis, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan merupakan seluruh populasi siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Ibnu Sina, yang berjumlah 28 siswa. Pemilihan kelas ini dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yakni teknik pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan tujuan penelitian. Kelas IV dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian, yaitu mengembangkan media pembelajaran untuk membantu siswa yang masih menghadapi tantangan dalam literasi membaca, khususnya dalam menemukan isi cerita pada materi IPS mengenai keberagaman sosial dan budaya yang menjadi bagian dari pembelajaran mereka.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli, hasil uji coba media, serta respon siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari analisis kebutuhan, perancangan media, serta saran, komentar, dan masukan

dari ahli/pakar yang melakukan validasi isi. Data yang diperoleh dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis, sehingga dapat membantu peneliti dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran. Setiap tahap saling berkaitan dan berfungsi untuk memastikan media yang dikembangkan benar-benar efektif, praktis, serta layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Berikut uraian tahapan pengembangan tersebut:

Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yang dilakukan adalah analisis kebutuhan. Menurut Heinich et al. (2002) kebutuhan pembelajaran harus dianalisis dari aspek siswa, materi, dan lingkungan belajar. Peneliti melakukan observasi langsung ke sekolah dan melakukan wawancara dengan guru kelas IV. Hasilnya, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah, dan siswa sering mengalami kesulitan menemukan isi cerita dalam bacaan, khususnya pada materi IPS. Untuk itu, dibutuhkan media konkret yang dapat membantu pemahaman siswa secara lebih efektif.

Berdasarkan teori Piaget dalam (Lulut sugiarti, 2017), Siswa kelas IV berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui visualisasi dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik usia dan perkembangan mereka. Untuk memenuhi kebutuhan ini, penulis merencanakan mengembangkan media berupa buku cerita bergambar yang interaktif. Media ini menggabungkan teks dan gambar-gambar menarik yang dapat meningkatkan partisipasi aktif para siswa dalam memahami materi keberagaman sosial dan budaya di Indonesia.

Analisis materi menunjukkan bahwa buku paket yang digunakan saat ini masih kurang mendukung secara visual, sehingga membuat guru kesulitan dalam menyampaikan konsep. Penggunaan buku cerita bergambar interaktif diharapkan dapat memperjelas materi, menghubungkan antar konsep, serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Sedangkan dari hasil analisis media, meskipun fasilitas sekolah cukup memadai, pemanfaatan media

pembelajaran masih terbatas. Kehadiran buku cerita bergambar interaktif menjadi solusi yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan secara lebih kontekstual dan bermakna.

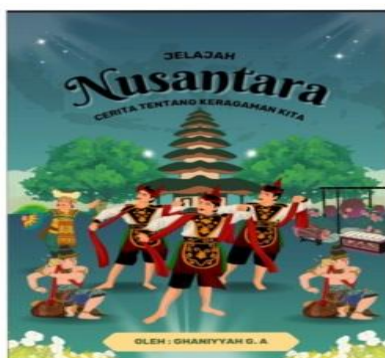
Desain (*Design*)

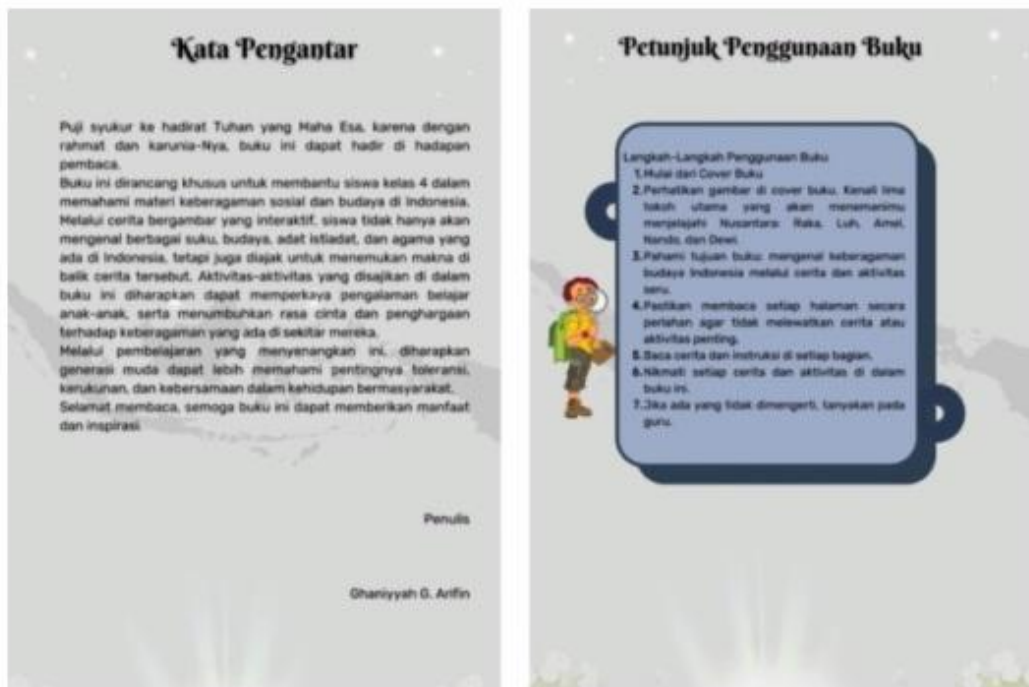
Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar interaktif ini melalui perencanaan yang matang, meliputi desain produk, pemilihan aplikasi, dan instrumen penilaian. Materi yang dipelajari adalah keberagaman sosial dan budaya dalam mata pelajaran IPAS kelas IV, dengan referensi dari buku siswa dan panduan guru, seperti ESPS Erlangga Straight Volume 2.

Proses perancangan dilakukan melalui analisis Capaian Pembelajaran (CP), penyusunan Tujuan Pembelajaran, serta penentuan materi dan desain buku yang mencakup gambar, bacaan, dan warna yang sesuai. Aplikasi Canva Pro digunakan untuk merancang desain ini, memberikan fleksibilitas dalam membuat materi interaktif dengan elemen desain premium. Dengan prinsip multimedia, Canva Pro mengintegrasikan elemen visual dan tekstual yang mendukung pembelajaran yang menarik dan efektif, sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Afdhaluzzikri, 2022).

Pengembangan (*Development*)

Desain dan pengembangan media pembelajaran merupakan proses sistematis untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik (Hasanah, 2025). Pada tahap pengembangan, buku cerita bergambar interaktif ini divalidasi oleh lima validator, yang terdiri dari dua validator media, dua validator materi, dan satu validator bahasa. Proses validasi ini dilakukan untuk memastikan kualitas serta kesesuaian materi, desain, dan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran. Pengembangan media buku cerita bergambar interaktif dilakukan dengan memanfaatkan platform Canva Pro sebagai berikut:





Gambar 1. Halaman sampul depan dan belakang

Gambar 2. Kata Pengantar dan Petunjuk Penggunaan



Gambar 3. Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Pengenalan Tokoh



Gambar 4. Bagian Satu: Cerita dan kegiatan interaktif



Gambar 5. Bagian Dua: Cerita dan kegiatan interaktif

Setelah desain gambar buku cerita bergambar interaktif selesai dibuat menggunakan Canva Pro, produk ini divalidasi oleh lima ahli: dua ahli media, dua ahli materi, dan satu ahli bahasa. Ahli Media akan menilai aspek visual dan teknis desain, Ahli Materi memastikan kesesuaian materi dengan kurikulum, dan Ahli Bahasa memeriksa penggunaan bahasa agar sesuai dengan pemahaman siswa. Proses validasi ini memastikan kualitas dan kelayakan buku untuk digunakan dalam pembelajaran.

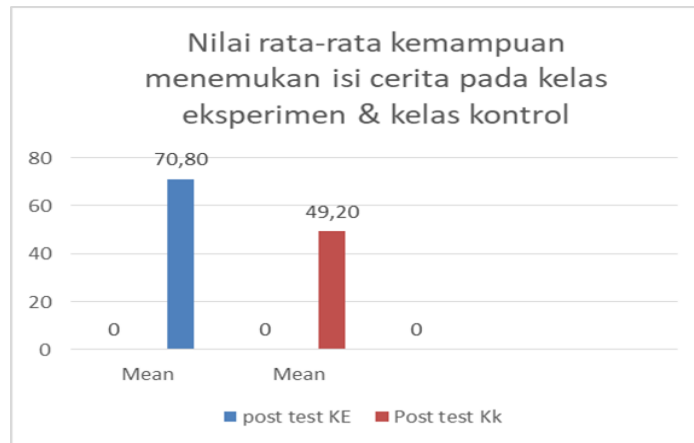
Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli

Ahli	Nilai	Kriteria
Materi 1	98,33%	Sangat Valid
Materi 2	100%	Sangat Valid
Media 1	97,72%	Sangat Valid
Media 2	79,54%	Valid
Bahasa	83,33%	Sangat Valid

Hasil validasi dari lima ahli yaitu dua orang validasi ahli materi, dua orang validasi ahli media dan satu orang validasi ahli bahasa, terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar interaktif menunjukkan bahwa penilaian untuk materi 1 memperoleh nilai 98,33% dengan kriteria sangat valid, materi 2 memperoleh nilai 100% dengan kriteria sangat valid, media 1 memperoleh nilai 97,72% dengan kriteria sangat valid, media 2 memperoleh nilai 79,54% dengan kriteria valid, dan bahasa memperoleh nilai 83,33% dengan kriteria sangat valid.

Implementasi (*Implementation*)

Media pembelajaran yang telah dikembangkan diuji coba di kelas dengan melibatkan seluruh siswa. Implementasi uji coba ini dilakukan dengan menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen IV A dan kelas kontrol IV B. Pada kelas eksperimen IV A, siswa belajar dengan menggunakan media buku cerita bergambar interaktif, sedangkan pada kelas kontrol IV B, siswa hanya mendengarkan cerita yang disampaikan secara lisan dan mengikuti sesi tanya jawab tanpa menggunakan media. Setelah tiga kali pertemuan, siswa di kedua kelas diberikan post-test untuk mengukur sejauh mana mereka dapat menemukan isi cerita yang telah dipelajari.



Gambar 6. Skor Rata-Rata *Posttest* Kemampuan Menemukan Isi Cerita Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar di atas, terdapat perbedaan signifikan antara skor rata-rata (*mean*) *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, Kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 70,80%, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 49,20%. Hasil ini menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar interaktif lebih efektif dalam membantu siswa memahami cerita dibandingkan dengan metode konvensional.

Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil evaluasi terhadap media pembelajaran juga diperoleh melalui uji tanggapan dari guru dan siswa. Hasil tanggapan ini memberikan gambaran mengenai penerimaan dan efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Penilaian tanggapan guru dan siswa terhadap media buku cerita bergambar interaktif dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Evaluasi Respon Guru dan Siswa

Statistik	Guru	Siswa
Mean	4,33	80,27
Median	5	80
Modus	5	76,92
Standar Deviasi	1,23	8,41
Varians	1,52	70,67
Min	1	60
Max	5	96,92

Berdasarkan tabel hasil uji tanggapan guru, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 4,33, *median* 5, dan *modus* 5. Sedangkan berdasarkan tabel hasil uji tanggapan siswa, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 80,27, *median* 80, dan *modus* 76,92, hasil ini menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar interaktif mendapatkan respon sangat baik dari guru dan siswa, serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar interaktif dinilai menarik, bermanfaat, dan mudah dipahami baik oleh guru maupun siswa ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Respon positif ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa penggunaan media buku cerita bergambar interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa menemukan isi cerita. Berdasarkan hal tersebut, pada bagian berikut akan dipaparkan pembahasan mengenai tahapan pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi.

Pembahasan

Pada tahap analisis kebutuhan, ditemukan bahwa karakteristik peserta didik usia 7 hingga 12 tahun berada pada fase operasional konkret, yang ditandai dengan kebutuhan terhadap pengalaman belajar yang nyata, menarik, dan mudah dipahami (Santrock, 2011). Hal ini menuntut pemilihan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual dan kontekstual. Dalam hal ini, teori pemrosesan informasi menurut Gagné menegaskan pentingnya penyusunan materi secara sistematis agar informasi dapat diterima dan diproses secara optimal oleh siswa (Nasution et al., 2024). Materi yang dikembangkan dalam media berasal dari buku Erlangga ESPS Volume 2 untuk kelas IV MI, khususnya pada tema keberagaman sosial dan budaya di Indonesia. Materi ini memerlukan bentuk penyajian yang konkret agar peserta didik dapat memahami konsep keberagaman secara lebih utuh. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa meskipun sarana pendukung di sekolah tergolong memadai, pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas pada penggunaan konvensional. Oleh karena itu, pengembangan media buku cerita bergambar interaktif dipilih sebagai solusi yang tepat, karena mampu memperjelas isi materi serta membuat proses pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Pada tahap desain, pengembangan buku cerita bergambar interaktif dirancang secara sistematis menggunakan aplikasi Canva Pro. Desain media ini mencakup penyusunan modul ajar, pemilihan alat bantu yang sesuai, serta penyusunan instrumen penilaian yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Fokus utama materi adalah keberagaman

sosial dan budaya Indonesia dalam mata pelajaran IPAS, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sebelum diimplementasikan, produk divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa untuk memastikan kelayakan isi, tampilan visual, dan keterbacaan bahasa. Pemanfaatan Canva sebagai alat bantu desain didasarkan pada kriteria Technology Acceptance Model (TAM) oleh (Davis, 1989), yang menekankan pentingnya persepsi kemudahan dan kegunaan dalam penerimaan teknologi oleh pengguna. Canva dinilai memenuhi dua aspek tersebut karena menawarkan antarmuka yang mudah digunakan serta fitur visual yang mendukung pengembangan media interaktif secara efektif. Selain itu, menurut (Putri, 2024), Canva juga membantu melatih kompetensi visual siswa dan mendorong pembelajaran yang lebih atraktif dan bermakna.

Pada tahap pengembangan, desain media yang telah disusun kemudian diwujudkan menjadi produk awal berupa buku cerita bergambar interaktif. Tahapan ini merupakan proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan sebelum digunakan dalam pembelajaran (Setyosari, 2013). Pengembangan dilakukan berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang siap diuji kelayakannya. Validasi produk dilakukan oleh lima validator ahli yang terdiri dari ahli materi, media, dan bahasa untuk menilai kesesuaian isi, tampilan visual, serta keefektifan penggunaan bahasa. Hasil uji menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori sangat valid. Ahli materi memberikan skor rata-rata masing-masing sebesar 3,93 dengan tingkat pencapaian 98,33 persen dan 4,00 dengan tingkat pencapaian 100 persen. Ahli media memberikan skor 3,95 dengan pencapaian 97,72 persen dan 3,18 dengan pencapaian 79,54 persen. Sementara itu, ahli bahasa memberikan skor rata-rata sebesar 3,67 dengan tingkat pencapaian 83,33 persen. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Implementasi merupakan suatu proses yang berfokus pada tindakan atau kegiatan yang terencana untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Novan Mamonto (2018), implementasi lebih dari sekadar aktivitas, melainkan suatu penerapan yang terstruktur dalam suatu sistem. Dalam konteks penelitian ini, implementasi uji coba dilakukan dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen IV A dan kelas kontrol IV B. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas. Skor rata-rata post-test kelas eksperimen adalah 73,57, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 49,20.

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model desain sistem pembelajaran ADDIE, yang bertujuan untuk menilai pengembangan media pembelajaran melalui tanggapan dari guru dan siswa. Evaluasi ini penting untuk mengukur efektivitas dan penerimaan media dalam konteks pembelajaran (Cahyadi, 2019). Hasil tanggapan yang diperoleh menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar interaktif mendapat penilaian positif. Tanggapan guru, yang diambil dari wali kelas IV A, menunjukkan nilai mean 4,33 dengan persentase 80,27%, serta nilai median 5. Sedangkan nilai maksimum mencapai 5 dengan persentase 96,92%. Tanggapan dari siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen juga mengindikasikan bahwa media ini menarik, bermanfaat, dan mudah dipahami, baik oleh guru maupun siswa selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar interaktif dalam pembelajaran IPS dengan materi keberagaman sosial dan budaya di Indonesia dapat membantu siswa kelas IV dalam memahami isi cerita. Media yang dikembangkan terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru untuk mengintegrasikan media ini dalam pembelajaran, guna meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar interaktif pada mata pelajaran IPS, khususnya untuk membantu siswa kelas IV dalam menemukan isi cerita tentang keberagaman sosial dan budaya Indonesia. Pengembangan dilakukan melalui tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE).

Pada tahap analisis, diperoleh kebutuhan media pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Tahap desain dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva pro untuk merancang tampilan visual buku cerita bergambar interaktif dengan perpaduan teks, gambar, warna, dan ikon yang sesuai dengan materi IPS kelas IV. Hasil rancangan kemudian masuk ke tahap *development*, di mana produk dikembangkan secara utuh menjadi media siap pakai berdasarkan saran para ahli yang menunjukkan kriteria sangat valid. Selanjutnya, media diuji coba pada tahap implementasi kepada siswa kelas IV madrasah. Hasilnya kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 70,80%, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 49,20%. selain itu, respon guru menunjukkan rata-rata sebesar 4,33, median 5, dan modus 5 yang berarti media buku cerita

bergambar interaktif dinilai praktis dan layak digunakan. sedangkan respon siswa menunjukkan rata-rata sebesar 80,27, median 80, dan modus 76,92 yang menandakan media ini mendapat penilaian baik serta layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran dapat diajukan. Pertama, disarankan untuk mengembangkan lebih banyak media pembelajaran berbentuk buku cerita bergambar interaktif untuk materi IPS lainnya agar siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Kedua, penting untuk memberikan pelatihan kepada guru agar mereka dapat memanfaatkan media ini secara maksimal dalam pembelajaran. Selanjutnya, uji coba media di sekolah-sekolah lain diperlukan untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam konteks yang berbeda. Inovasi dalam metode pembelajaran juga sangat dianjurkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Terakhir, penelitian lebih lanjut mengenai dampak penggunaan media buku cerita bergambar interaktif terhadap pemahaman isi cerita dan keterampilan berpikir kritis siswa disarankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhaluzzikri, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat. *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Arraniry Banda Aceh*, 1.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, & et.al. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Budiharto, B. T. (2018). Literasi Sekolah sebagai Upaya Penciptaan Masyarakat Pebelajar yang Berdampak pada Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 153–166.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*, 55.
- Ermis Suryana, A. L. (2022). Teori Pemrosesan Informasi Dan Implikasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 8, No.
- Halim Purnomo. (2020). Psikologi Peserta Didik. In *Yogyakarta: K-Media*.
- Hasanah, T. (2025). Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran. In M. I. Al Kutsi (Ed.), *Media Pembelajaran* (pp. 59–78). Azzia Karya Bersama.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Pearson Education, Inc., publishing as Allyn & Bacon.
- Hidayatulloh, I., Kurniati, & Maimunah. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123–127.
- Lulut sugiarti, D. E. (2017). Pengembangan Media Pokari Pokabu(Pop-Up Dan Kartu Ajaib

- Pengelompokan Tumbuhan). *Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol. 4. No, 109-118.
- Mubaroh, S., Ayu, M., & Nitalia. (2024). Pengembangan Metode ADDIE Pada Buku Ajar General English. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 15(2), 166–171.
- Nasution, F., Natasya, A., Wahyuni, S., & Wiranti, W. (2024). Pendekatan Pemrosesan Informasi. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 729–736.
- Natalia Bangun, D. A., & Azkiya, S. (2023). Buku Cerita Interaktif “Pemuda dan Singa” Sebagai Media Edukasi Anak Berkebutuhan Khusus. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 12(2), 161–173. <https://doi.org/10.15294/arty.v12i02.75684>
- Putri, N. E. (2024). Pemanfaatan Canva Sebagai Aplikasi Desain Grafis Untuk Mendukung Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar. *Journal of Instructional Technology*, 172.
- Qori Mawardah, R. N. R. (2024). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, Vol. 8 No. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i2.23593>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Santika, I. (2022). Pengembangan Media Buku Cerita Digital Untuk Menanamkan Karakter Disiplin dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, Vol. 15, N, Hal. 166-171.
- Santrock, J. W. (2011). *Child development : an introduction* (13th ed.). McGraw-Hill.
- Sari, A. (2023). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Tapa Malenggang Sebagai Media Literasi Untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar* (Issue July).
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suryana, E., Lestari, A., & Harto, K. (2022). Teori Pemrosesan Informasi Dan Implikasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 1853–1862. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3498>
- Syariah, K. B., & Ilmu, G. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0. *BUKU*, september 2016, 1–6.
- Yurnasari, H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Gambar Pop-Up Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas 3 SDN 60 Seluma*. 83.
- Zulfitri, S. R., & Khanza, M. (2021). Penggunaan Metode Bercerita Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 53–60.