

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BOOK BERBASIS ISPRING SUIT 9 dan
WEB 2 APK DALAM MEMAHAMI TEKS NARASI FABEL PADA SISWA
KELAS II SDN PARE 2 KEDIRI**

Anggoro Bayu Pratama¹, Rian Damariswara², Ita Kurnia³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
bayupratama1271@gmail.com, riandamar08@unpkediri.ac.id,
itakurnia@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

The research background is the results of interview observations of class II teachers at SDN Pare II. Based on the results of observations, it is known that in learning Indonesian, students still have difficulty understanding the content of reading texts due to the lack of use of learning media. The aim of the research is to describe the validity, practicality and effectiveness of digital book learning media. This type of research is Research and development (R&D). The development model used in this research is the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The subjects of this research were class II students at SDN Pare II. The trials carried out in this research were limited trials on 8 students and extensive trials on 30 students. The results obtained from the research are: this digital book learning media received an average score of 90% from the two expert lecturers and was declared valid; digital book learning media was declared practical and received an average score of 90%. This score was obtained from teacher and student questionnaires; The digital book learning media was declared effective, obtained from an average score of 84.6%. The conclusion from the results of this research is that digital book learning media in understanding fable narrative texts for class II students is valid, practical and effective for use in learning.

Keywords: *Learning Media, Digital Book, Fable Narrative Text.*

ABSTRAK

Latar belakang penelitian yaitu hasil observasi wawancara terhadap guru kelas II di SDN Pare II. Berdasarkan dari hasil observasi diketahui pada pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa masih kesulitan dalam memahami isi teks bacaan yang disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran digital book. Jenis penelitian ini adalah Research and development (R&D). Model pengembangan yang digunakan penelitian ini adalah model ADDIE yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II di SDN Pare II. Uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji coba terbatas terhadap 8 siswa dan uji coba luas terhadap 30 siswa. Hasil yang didapat dari penelitian adalah: media pembelajaran digital book ini mendapatkan nilai rata-rata 90% dari kedua dosen ahli dan dinyatakan valid; media pembelajaran digital book dinyatakan praktis dan memperoleh nilai rata-rata 90%, Nilai tersebut diperoleh dari angket guru dan siswa; media pembelajaran digital book dinyatakan efektif diperoleh dari rata-rata nilai 84,6%. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah media pembelajaran digital book

dalam memahami teks narasi fabel pada siswa kelas II telah valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Digital Book, Teks Narasi Fabel.

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran dalam satuan pendidikan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia diperlukan untuk memungkinkan seseorang saling berhubungan dan berkomunikasi, mengembangkan pengetahuan, serta sarana dalam peningkatan keterampilan berbahasa. Hal ini sesuai dengan tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2003).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa dan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam hal ini, Bahasa Indonesia berperan penting dalam pendidikan, karena dapat mengembangkan pengetahuan. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dapat dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, tetapi banyak siswa menganggap pelajaran yang sulit. Salah satu kesulitan dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia yang dialami siswa karena Bahasa Indonesia banyak teks bacaan, sehingga mereka menjadi cepat bosan dalam membaca dan sulit memahami isi dari materi bacaan tersebut. Terbukti dari hasil observasi bahwa siswa SDN Pare II malas membaca mereka beranggapan bahwa membaca itu membosankan sehingga sulit dalam memahami materi. Salah satu materi yang dirasa sulit bagi siswa karena didominasi oleh materi bacaan adalah materi tentang teks.

Adapun jenis teks yang dipelajari di SD, diantaranya: (1) teks narasi, (2) teks deskripsi, (3) teks Prosedur, (4) teks eksposisi. Salah satu teks yang ditekankan dalam penelitian ini adalah "teks narasi". Teks Narasi merupakan teks yang berisi cerita dengan alur kronologi sebuah peristiwa yang terjadi, (Lisa, dkk. 2019:272). Tujuan dari materi "teks narasi" di SD adalah untuk memberikan wawasan, pengetahuan, serta informasi tentang materi dalam cerita narasi. Teks narasi ada banyak jenisnya diantaranya (1) teks narasi ekpositorik, (2) teks narasi sugestif,

(3) teks narasi fiksi, (4) teks narasi fabel. Salah satu teks yang digunakan yaitu teks narasi fabelcerita yang dibuat dengan menggunakan hewan sebagai tokohnya yang menggambarkan karakter manusia (Zaidan, 2007; Nurgiyantoro, 2010). Fabel adalah fabel adalah salah satu bentuk teks narasi yang mengisahkan tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata.

Dari hasil data observasi dan wawancara pada guru kelas II di SDN Pare II Kediri, untuk jumlah anak dalam satu kelas di SDN Pare II berjumlah 38 siswa, ada 33 siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi teks bacaan. Serta masih ada 5 siswa yang masih terbata-bata saat membaca. dalam mengajarkan materi teks narasi guru kelas II di SDN Pare 2 hanya menggunakan buku pelajaran sebagai media pembelajaran, dengan kondisi seperti ini tentu menjadikan pembelajaran kurang menarik, siswa menjadi lebih cepat bosan ketika hanya membaca materi bacaan yang panjang. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan kurang responsif terhadap guru dan pembelajaran. Siswa tidak terbiasa belajar dengan diawali

permasalahan yang ada, sehingga kemampuan siswa tidak dapat digunakan secara maksimal. Hal ini dapat mempengaruhi pemahaman materi dan juga hasil belajar siswa. Persentase hasil belajar yang dicapai oleh siswa kurang sesuai dengan yang diharapkan. Terdata dari hasil tes yang diberikan nilai rata-rata siswa di kelas II SDN Pare 2 adalah 80% siswa yang mendapatkan nilai dibawah kkm yaitu 60 dan 30% siswa yang mendapatkan nilai diatas kkm yaitu 80, untuk standart nilai kkm di SDN Pare 2 yaitu 75. Hal ini membuktikan masih banyak siswa belum mengerti dalam Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu media digital book, media digital book adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, dan suara yang dapat di buka di smartphone, Menurut Widodo (dalam Makdis, 2020), digital book merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, video, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya. Menurut Makdis (2020), tujuan dari Digital Book ialah agar manusia (dalam hal ini siswa) bisa

mendapatkan akses yang mudah dalam menambah wawasan dan pengetahuannya. Sementara itu, dikutip dari Hernawan (2021), tujuan pengembangan Digital Book adalah memberikan kesempatan bagi pembuat konten untuk berbagi informasi dengan lebih mudah dan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Kelebihan Digital Book diantaranya adalah lebih praktis, sederhana, tahan lama, lebih portabel, mudah digandakan, mudah didistribusikan dan ramah lingkungan (Ruddamayanti, 2019) akan tetapi untuk pembuatan aplikasi Digital Book yang dapat digunakan di smartphone ada aplikasi pendukung yaitu I spring suit 9 dan Website 2 apk. I spring suit 9 adalah aplikasi pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital dikonvesikan menjadikan sebuah aplikasi yaitu Web 2 Apk untuk cara kerja sederhananya aplikasi ini mengubah format file berbentuk web (Html) ke Format aplikasi android (Apk) lalu menjadi aplikasi belajar yang mudah digunakan, dengan adanya aplikasi ini diharapkan sebagai solusi untuk mengatasi kesulitan yang dialami siswa, yaitu media digital berbasis Ispring suit 9 dan Web2 Apk dalam memahami teks narasi fabel pada

pembelajaran bahasa indonesia. Dengan demikian, kemampuan siswa dalam memahami diharapkan dapat berkembang dengan adanya media pembelajaran ini, dikarenakan siswa lebih tertarik dengan tampilan yang dimunculkan pada objek dalam aplikasi atau media pembelajaran digital tersebut, dibandingkan dengan hanya media buku ajar saja yang hanya berorientasi pada teks bacaan dan juga gambar diam.

Dengan adanya permasalahan yang ditemukan pada saat observasi, terdapat alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran digital book dalam memahami teks narasi fabel. Media pembelajaran digital book merupakan sebuah media pembelajaran yang menyediakan banyak fitur menarik untuk digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengacu pada metode peneelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang kepanjangannya (Analysis, Design,

Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ini adalah kelas II SDN PARE 2 dengan jumlah 38 siswa. Metode dan model yang di gunakan dalam peneilitian ini beirtujuan untuk mengembangkan media digital book guna di uji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya.

Hasil data observasi dan wawancara pada guru kelas II di SDN Pare 2 Kediri tetapi guru SD Negeri Pare II biasanya hanya menggunakan buku Pelajaran sebagai media pembelajaran, saat wawancara alasan guru SD Negeri Pare II tidak menggunakan media yaitu tidak bisanya teknologi digital di era sekarang, kondisi seperti ini tentu saja menjadikan pembelajaran kurang menarik, siswa menjadi cepat bosan ketika hanya membaca materi bacaan yang panjang. Terdata dari hasil test yang saya berikan nilai rata-rata siswa di kelas II SD Negeri Pare 2 adalah 80% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKTP yaitu 50 - 60 dan 30 % siswa yang mendapatkan nilai di atas KKTP yaitu 75 - 80 , untuk standart nilai kkm yaitu 75 hal ini membuktikan masih banyak siswa yang belum mengerti seutuhnya dalam memahami isi bacaan dari teks narasi fabel. Dampak dari kesulitan tersebut

adalah menurunnya nilai dan tidak tercapainya tujuan dari pembelajaran pada materi “teks narasi fabel”, siswa merasa memahami isi teks bacaan itu sulit, siswa merasa enggan untuk belajar dan lebih memilih bermain karena menurutnya lebih mudah dibandingkan memahami isi materi, dan siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran.

Pada tahap desain ini peneliti membuat rancangan berdasarkan analisa kebutuhan di kelas II SDN Pare 2 pengembangan media pembelajaran digital book dalam memahami teks narasi fabel. Materi yang dijelaskan mengacu pada CP dan Tujuan Pembelajaran.

Pada model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pengembangan produk dimulai dari pengumpulan bahan dan mencetak desain produk yang telah dibuat. Setelah media pembelajaran digital book dibuat maka akan dikonsultasikan melalui validasi dengan validator. Validator yang akan menguji kelayakan berupa validator media pembelajaran dan validator materi pembelajaran, hasil uji coba tersebut berupa penilaian kevalidan media sebagai dasar dalam

mengembangkan media yang digunakan dalam pembelajaran digital book.

Tahap keempat adalah tahap implementasi dimana pengembangan media direalisasikan. Media di implementasikan di SDN Pare 2 untuk siswa kelas II. Realisasi berupa uji lapangan media yang memiliki fungsi untuk mengetahui pengembangan dan kemenarikan media di dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap implementasi adalah langkah nyata dalam penerapan sistem pembelajaran dan semua yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajarannya.

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dari model ADDIE yang dilakukan untuk penilaian proses analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Tahap evaluasi ini dilakukan di setiap langkah-langkah untuk melakukan penyempurnaan media pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2019) instrumen penelitian ini adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dan pedoman wawancara, dan untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen. Instrumen penilaian

yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Analisis data yang digunakan peneliti adalah menggunakan cara teknis analisis data secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Pada tahap ini analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diambil dari pendapat dan saran dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Sedangkan pada tahap analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil angket dan hasil tes siswa. Untuk hasil nilai validitas dari instrument penilaian kevalidan dan kepraktisan media dapat diinterpretasikan dengan mencocokkan kriteria pada tabel berikut.

**Tabel 1 Kriteria Pencapaian Nilai
(Kevalidan dan Kepraktisan)**

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Validasi media pembelajaran digital book dalam memahami teks narasi fabel pada kelas II di sekolah dasar oleh ahli media dan materi untuk mengetahui kevalidan produk yang dibuat. Berdasarkan data hasil validasi ahli media, diperoleh presentase skor 91% yang termasuk ke dalam kriteria validitas yaitu "Valid". Maka dalam hal ini media

pembelajaran digital book dalam memahami teks narasi fabel pada kelas II di sekolah dasar dinyatakan valid dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.

Validasi materi oleh ahli materi untuk mengetahui kevalidan materi yang dibuat. Selain dilakukan untuk melihat tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan uji kevalidan juga digunakan untuk memperoleh masukan dan saran dari ahli yang akan digunakan untuk memperbaiki kualitas dari produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan data hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran digital book dalam memahami teks narasi fabel, diperoleh presentase skor 90% yang termasuk ke dalam kriteria validitas yaitu "Sangat Valid". Jadi dapat dikatakan bahwa, materi pada media pembelajaran digital book dalam memahami teks narasi fabel ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah media pembelajaran digital book dalam memahami teks narasi fabel dinyatakan "Sangat Valid" oleh kedua ahli tahap selanjutnya yaitu uji kepraktisan yaitu melalui pengisian angket respon guru dan siswa setelah di gunakannya media pembelajaran digital book dalam

memahami teks narasi fabel ini. Hasil angket respon guru mendapatkan nilai sebesar 90% dengan kategori praktis dimana berarti media pembelajaran digital book dalam memahami teks narasi fabel yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Hasil Rekapitulasi Angket Kepraktisan Siswa

Berdasarkan tabel hasil respon siswa terhadap media pembelajaran digital book dalam memahami teks narasi fabel diperoleh presentase nilai sebesar 100%, yang berarti respon siswa terhadap media pembelajaran digital book dalam memahami teks narasi fabel dapat dikatakan sangat praktis. Selain dilakukan uji kepraktisan dalam penelitian ini juga akan dilakukan uji keefektifan. Media pembelajaran digital book dalam memahami teks narasi fabel dikatakan efektif apabila memberikan efek atau pengaruh baik terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang dikembangkan.

Salah satu tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini yaitu untuk memperoleh media yang valid, praktis dan efektif. Setelah dinyatakan valid dan praktis, kemudian dilakukan uji

coba yang dilanjutkan dengan melakukan uji keefektifan media dengan pengerjaan soal post-test oleh siswa. Uji tingkat keefektifan dilakukan untuk melihat sejauh apa peserta didik dapat menggunakan multimedia interaktif dengan baik. Uji keefektifan ini melalui dua tahap yaitu uji coba terbatas yang terdiri dari 5 siswa dan uji coba luas terdiri dari 14 siswa. Hasil uji coba terbatas dan luas dapat dilihat pada tabel 2 dan 3 berikut.

Tabel 2 Data Hasil Evaluasi Uji Coba Terbatas

No	Nama	Nilai	Jenis
1.	Fazia Athifa	90	Pilihan
2.	Ra Unshi Baby Marolla	90	
3.	Yopen Paduraga	70	
4.	Nasya	90	
5.	Natasya Ayu Irin	80	
6.	Meisha	90	
7.	Ello	80	
8.	Dika	80	
Jumlah		670	

Tabel 3 Data Hasil Evaluasi Uji Coba Luas

No	Nama	Skor
1.	Maulida Sabinatum Marwa	90
2.	Angga	90
3.	M. Riffat Abza Dzaki	90
4.	Vidia Febi	90
5.	Rayhan Christanto	90
6.	Raisaizza Kurnia	90
7.	Mahiaris Sinatria	90
8.	Zaki Surya	80
9.	Dafra Oktavian Syahputra	80
10.	Naufal Arafa Nugis	90
11.	Muhammad Denandra A.H.	90
12.	Lovely Diviana	90
13.	Adilah Najwa	90
14.	Ryvent Fransisco	90
15.	Reisa Alena	90
16.	Naila Putri	80
17.	Yasmin Mumtazah Hadi	90
18.	M. Alfian Putra R.	80
19.	Syafira Bella	90
20.	Reffan	90
21.	Nayla Oktavia	90
22.	Muhamat Rizky	90
23.	Latisha	90
24.	Viana	90
25.	Muhammad Nur Rabbani	80
26.	Muhammad Yafiq Syahputra	90
27.	Luthfi	90
28.	M. Azka	90
29.	M. Adin	90
30.	Natasya Aulja Putri	90
Jumlah		2.650

Pada uji keefektifan ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa pada pemahaman teks narasi pada kelas II, diperlukan perbandingan nilai hasil pre-test (sebelum menggunakan media) dengan post-test (setelah menggunakan media). Kemampuan siswa dapat diukur dengan mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II di SDN PARE 2 yaitu sebesar 75.

Hasil dari pre-test yang dilakukan memperoleh 80% siswa yang mendapatkan nilai dibawah kkm yaitu 60, hasil tersebut dinyatakan tidak tuntas dikarenakan nilai hasil pre-test kebanyakan kurang dari 75. Sedangkan pada post-test yang dilakukan pada uji coba terbatas dan uji coba luas siswa kelas II di SDN Pare 2, mendapatkan nilai presentase ketuntasan yaitu 84,6% dari 38 siswa. Dari tabel tersebut diketahui, jika dibandingkan dengan nilai pre-test dapat dilihat pada rata-rata nilai siswa mengalami kenaikan. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital book dalam memahami teks narasi fabel yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan dan uji coba yang telah dilakukan dilapangan terhadap media pembelajaran digital book dalam memahami teks narasi fabel, pada pengembangan dari aspek validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran digital book dalam memahami teks narasi fabel ini sangat valid dan dapat digunakan. Sedangkan dari aspek kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran digital book dalam memahami teks narasi fabel ini praktis dan dapat digunakan dilihat dari hasil angket respon guru dan peserta didik. Hasil efektifitas peserta didik menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital book dalam memahami teks narasi fabel pada kelas II telah dinyatakan efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional. Jakarta : Depdiknas
- Nurgiyantoro, B. (2010). Penilaian Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: BPFE

Ridoi, M. (2018). Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2. Malang: Maskha.

Ruddamayanti, R. (2019). Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang, 2, 364–370.

Setyosari, P. (2015). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Prenada Media.

Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suryani, N. (2016). Pengembangan Buku Teks Digital Interaktif Untuk Pemahaman Konsep Geografi. *Jurnal Geografi Gea*, 15(2), 46–58.
<https://doi.org/10.17509/gea.v15i2.3547>