

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL *E-STORY BOOK* TEMA GOTONG ROYONG UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Weinty Anggraini¹, Muh Arafik², Ardika Rahma Kumalasari³, Etyka Rina Mahanani⁴, Muhammad Firdaus Mashuri⁵, Richa Okta Barera⁶, Silvia Anggraeni⁷
^{1,2,3,4,5,6,7} Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Malang
¹weinty.anggraini.2531137@students.um.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of engaging and interactive educational media in Pancasila Education lessons, which resulted in students struggling to grasp the concept of gotong royong (mutual cooperation) and showing low engagement during instruction. The study aimed to design a digital E-Story Book centered on the theme of gotong royong for fifth-grade elementary school students and to assess its validity and practicality. The research employed the Research and Development (R&D) method and the ADDIE development model, comprising the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and expert validation sheets. The product underwent validation by subject matter and media experts, followed by practicality testing involving teachers and students. Validation results indicated that the media achieved a score of 85.6% from subject matter experts and 89.4% from media experts, placing it in the "highly valid" category. Practicality test results showed a score of 95% based on student responses and 94% based on teacher responses, categorizing the media as "highly practical." The findings demonstrate that the developed digital E-Story Book is suitable for use in Pancasila Education, as it enhances student interest, facilitates understanding of the gotong royong concept, and supports character education initiatives in elementary schools.

Keywords: Digital Media, E-Storybook, Mutual Cooperation

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penerapan media pendidikan yang menarik serta interaktif dalam pembelajaran. Pendidikan Pancasila, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami nilai gotong royong serta kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk merancang media digital *E-Story Book* dengan tema gotong royong untuk siswa kelas V di sekolah dasar serta mengukur tingkat validitas dan kepraktisannya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, dan lembar validasi ahli. Produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian diuji kepraktisannya kepada guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media mendapatkan persentase 85,6% dari ahli materi dan 89,4% dari ahli media, dengan

kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan mencatat persentase 95% berdasarkan respon siswa dan 94% berdasarkan respon guru, yang masuk kategori sangat praktis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital *E-Story Book* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena dapat meningkatkan minat siswa, mempermudah pemahaman mengenai materi gotong royong, serta mendukung penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. Kata Kunci: Media Digital, *E-Story Book*, Gotong Royong

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk karakter siswa mulai dari tingkat sekolah dasar. Nilai-nilai karakter sangat penting untuk ditumbuhkan sejak usia dini adalah gotong royong, yang mencakup kemampuan untuk bekerja sama, saling mendukung, menghargai perbedaan, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas bersama. Penanaman nilai gotong royong dilakukan tidak hanya dengan memberikan materi secara teoritis, tetapi juga melalui pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Permasalahan pembelajaran tersebut juga terlihat pada siswa kelas V di sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa pembelajaran tema gotong royong masih menggunakan buku paket, penjelasan lisan, dan contoh-contoh sederhana dari guru.

Media yang digunakan belum sepenuhnya menarik perhatian siswa karena masih bersifat konvensional dan kurang menampilkan cerita visual yang sesuai dengan dunia anak.

Hasil observasi pembelajaran menunjukkan bahwa ketika guru menjelaskan materi secara langsung, beberapa siswa tampak tidak fokus. Saat kegiatan diskusi atau kerja kelompok berlangsung, masih terlihat adanya siswa yang pasif, bergantung pada teman yang lebih aktif, atau belum menunjukkan sikap saling membantu secara optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa nilai gotong royong belum sepenuhnya diterapkan dalam perilaku belajar siswa.

Pembelajaran membutuhkan media yang mampu mengaitkan materi dengan cerita, ilustrasi, konflik sederhana, dan tokoh yang dekat dengan kehidupan peserta didik agar siswa dapat memahami pesan moral secara lebih nyata.

Selain wawancara dan observasi, hasil angket analisis kebutuhan diperoleh bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih berwarna, menarik, mudah dibaca, ilustratif, dan dapat diakses secara digital. Karena cerita membuat materi lebih mudah dipahami, beberapa siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media bergambar. Guru juga harus menggunakan media yang praktis, sesuai dengan karakteristik siswa kelas V, dan dapat membantu menyampaikan pesan karakter secara lebih menyenangkan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Pratiwi et al., 2022) yang menekankan bahwa pengembangan digital *picture story book* di sekolah dasar perlu diawali dengan analisis kebutuhan media untuk pengguna agar media yang dibuat sesuai dengan kondisi pembelajaran.

Penggunaan media cerita digital juga telah terbukti mendukung pembelajaran karakter. Penelitian dari (Najla et al., 2022) menunjukkan bahwa digital storytelling berpengaruh positif untuk meningkatkan karakter siswa sekolah dasar karena memuat nilai edukatif, sosial, moral, budaya, sejarah, dan imajinasi yang dapat membantu perkembangan karakter

peserta didik. Selain itu, penelitian (Marvelia & Rukmi, 2017) mengenai pengembangan media e-flipbook untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada siswa sekolah menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis cerita memperoleh validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media digital *E-Story Book* Tema Gotong Royong untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar menjadi penting dilakukan. Media ini dikembangkan sebagai solusi atas keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, kurangnya keterlibatan sebagian siswa dalam pembelajaran, serta kebutuhan siswa terhadap media yang lebih menarik, visual, dan kontekstual. *E-story book* diharapkan dapat membantu guru menyampaikan nilai gotong royong secara lebih konkret, membantu siswa memahami makna kolaborasi, kepedulian, dan berbagi, serta menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media digital *e-story*

book pada tema gotong royong di lingkungan sekitar untuk siswa kelas V sekolah dasar. Produk yang dikembangkan berupa buku cerita digital yang berisi teks narasi, gambar, dan kuis sederhana. Media ini dirancang agar mudah diakses melalui handphone atau laptop, serta disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Isi cerita menggunakan bahasa sederhana, tampilan visual menarik, dan memuat nilai edukatif yang dekat dengan kehidupan keseharian siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital *e-story book* yang valid dan praktis menurut ahli media, materi dan pengguna. Secara teoretis, penelitian ini di desain untuk memberikan dampak terhadap pengembangan media digital dalam pembelajaran, terutama media berbasis cerita untuk pembelajaran karakter di sekolah dasar. Dan juga, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lainnya yang berkaitan dengan pengembangan media digital, *e-story book*, atau pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Secara praktis, media digital *e-story book* ini diharapkan dapat membantu siswa memahami nilai gotong royong

dalam kehidupan sehari-hari melalui cerita yang menarik. Bagi guru, media ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang inovatif, mudah digunakan, serta mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa. Bagi sekolah, pengembangan media ini dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana untuk memperoleh pengalaman dalam melaksanakan penelitian serta mengembangkan kemampuan di bidang pengembangan media pembelajaran. sekaligus dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan selaras dengan kebutuhan proses pembelajaran di sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian pengembangan ini memiliki relevansi baik secara teoretis maupun praktis. Pengembangan media digital *e-story book* tema gotong royong diharapkan mampu menjawab kebutuhan guru dan siswa kelas V Sekolah dasar untuk menciptakan kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih aktif, menyenangkan,

kontekstual, dan berorientasi pada penguatan karakter peserta didik.

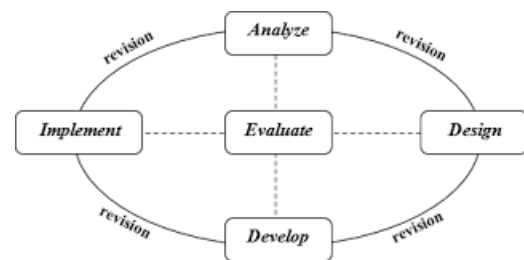
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development. Menurut (Sugiyono, 2019), metode R&D merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan menciptakan suatu produk sekaligus menguji tingkat kelayakan produk tersebut agar dapat digunakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan optimal.

Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE sebagai acuan untuk menghasilkan produk. Model tersebut memiliki alur yang terstruktur dan dilakukan melalui tahapan yang saling berkaitan, sehingga proses pengembangan dapat berlangsung secara sistematis. Setiap tahap memungkinkan dilakukannya evaluasi sehingga hasilnya dapat digunakan untuk

menyempurnakan produk pada tahap selanjutnya (Amir, 2019).

Tahapan penelitian dan pengembangan dalam model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Model ADDIE

Model ADDIE dilaksanakan melalui lima tahapan yang berurutan. (1) analisis, yang berfungsi untuk menggali dan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sebagai landasan dalam merancang produk yang akan dikembangkan.; (2) tahap desain, yaitu tahap perancangan media digital *E-Story Book*. Hasil analisis kebutuhan menjadi landasan bagi peneliti dalam merancang prototype awal produk yang akan dikembangkan pada tahapan selanjutnya.; (3) Tahap pengembangan dilakukan dengan mengubah hasil perancangan menjadi bentuk media yang nyata. Peneliti merealisasikan desain awal ke dalam produk digital *E-Story Book* yang selanjutnya akan melalui proses validasi dan penyempurnaan.; (4)

tahap implementasi, yaitu tahap penerapan atau uji coba media digital *E-Story Book* kepada siswa kelas V Sekolah dasar. Pada tahap ini, media yang telah divalidasi dan direvisi digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tema gotong royong; (5) tahap evaluasi, yaitu tahap mengevaluasi media digital *E-Story Book* yang telah dikembangkan dan diuji coba. Evaluasi dilaksanakan untuk menilai kualitas media melalui hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, serta mengukur tingkat kepraktisannya berdasarkan tanggapan guru dan respons siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini memanfaatkan tiga teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, observasi, dan angket. Penerapan ketiga teknik tersebut dimaksudkan untuk memperoleh data yang lengkap mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik pengguna, dan kebutuhan dalam pengembangan media digital *E-Story Book* bertema gotong royong.

Wawancara dilaksanakan dengan guru kelas V Sekolah dasar untuk memperoleh data secara mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas. Kegiatan ini bertujuan

mengidentifikasi media pembelajaran yang selama ini digunakan, kendala yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi gotong royong, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran digital yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Melalui wawancara, peneliti memperoleh gambaran mengenai kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang lebih menarik, mudah digunakan, dan dapat menampilkan contoh perilaku gotong royong secara konkret dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tahap observasi, dilakukan pengamatan langsung saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berlangsung di kelas V Sekolah dasar sebagai upaya memperoleh data faktual mengenai pelaksanaan pembelajaran. Observasi bertujuan untuk mengetahui kondisi nyata pembelajaran, aktivitas siswa, penggunaan media, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Peneliti mengamati bagaimana guru menyampaikan materi, bagaimana siswa merespons pembelajaran, serta bagaimana sikap siswa ketika mengikuti kegiatan yang berkaitan dengan gotong royong.

Dalam penelitian ini, angket dimanfaatkan sebagai salah satu instrumen untuk pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden. Penggunaan angket bertujuan memperoleh informasi mengenai kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian validator ahli materi, media, serta pengguna.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ada 2, yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Saran dan masukan dari ahli media, materi dan pengguna akan digunakan sebagai data kualitatif. Sementara itu, hasil angket ahli media, ahli materi, dan pengguna terhadap media *E-Story Book* akan digunakan sebagai data kuantitatif. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji validitas dan uji kepraktisan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan.

Kelayakan media digital *E-Story Book* dinilai dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Penilaian dilakukan dengan skala Likert 1–4 yang diadaptasi dari (Sugiyono, 2019), sehingga diperoleh data mengenai tingkat validitas pada aspek media maupun materi. Data hasil

penilaian tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Penilaian Akhir

f = Perolehan Skor

N = Skor Maksimal

Sumber : (Sa'adah & Wahyu, 2020)

Setelah diperoleh total skor hasil penilaian dari para ahli, data selanjutnya diklasifikasikan berdasarkan tingkat validitas untuk menentukan kelayakan media sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Tidak Valid
<20%	Sangat Tidak Valid

(Ernawati & Sukardiyono, 2017)

Tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan dihitung menggunakan rumus penilaian yang sama dengan uji sebelumnya, namun kriteria persentase yang digunakan mengacu pada kategori yang berbeda sebagaimana disajikan berikut.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Interval	Kriteria	Keterangan
----------	----------	------------

80-100	Sangat Praktis	Tidak Revisi
66-79	Praktis	Tidak Revisi
56-65	Cukup Praktis	Tidak Revisi
40-55	Kurang Praktis	Revisi
30-39	Tidak Praktis	Revisi

(Setiawan et al., 2017)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media digital untuk pembelajaran yaitu e *E-Story Book* Tema Gotong Royong untuk Siswa Kelas V Sekolah dasar dengan model pengembangan ADDIE. Berikut langkah-langkah model ADDIE:

Analisis (Analyze)

wawancara dengan guru kelas V memperoleh hasil bahwa penyampaian materi gotong royong dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih mengandalkan buku teks yang menjadi sumber belajar paling banyak dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran utama serta penjelasan langsung dari guru selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan belum dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna dan interaktif, sehingga minat serta keterlibatan peserta didik selama pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Guru juga menyampaikan jika ada siswa yang merasa kesulitan untuk memahami

makna gotong royong secara mendalam karena materi lebih banyak disampaikan dalam bentuk penjelasan teks. Selain itu, partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Dapat dilihat dari adanya siswa yang pasif ketika mengikuti diskusi kelompok maupun kegiatan yang menuntut kerja sama.

Hasil observasi pembelajaran menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih tertarik ketika guru menggunakan media visual dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Namun, penggunaan media digital dalam pembelajaran masih terbatas. Sedangkan, mayoritas siswa telah terbiasa memanfaatkan perangkat digital dalam aktivitas sehari-hari. sehingga pembelajaran berbasis digital berpotensi meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap 26 siswa kelas V di sekolah dasar, diperoleh informasi bahwa adanya kebutuhan pengembangan media pembelajaran digital berbentuk *E-Story Book*. Rata-rata persentase jawaban "Ya" pada sepuluh indikator mencapai 96%, yang menunjukkan bahwa media digital berbasis cerita sangat

dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi gotong royong.

Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh siswa 100% menyatakan senang belajar menggunakan media digital. Hasil tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa penyampaian materi yang memadukan unsur gambar dan cerita dinilai lebih memudahkan mereka dalam memahami isi pembelajaran. Selain itu, mereka mengharapkan adanya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Hasil angket menunjukkan bahwa seluruh responden 100% memberikan persetujuan terhadap pengembangan media digital *E-Story Book* untuk mendukung pembelajaran tema gotong royong. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki kesiapan yang baik terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pada indikator lain, sebanyak 81% siswa menyatakan sering menggunakan perangkat digital seperti telepon genggam, laptop, atau tablet untuk belajar. Sebanyak 92% siswa berpendapat bahwa cerita bergambar membantu mereka

memahami nilai gotong royong dan 92% siswa menyatakan lebih menyukai pembelajaran melalui cerita dibandingkan hanya menggunakan buku teks. Media pembelajaran yang diminati siswa adalah media dengan desain visual yang menarik, penyajian materi yang singkat dan jelas, ilustrasi berwarna, serta bahasa yang mudah dipahami. (Indriani & Lazulva, 2020).

Selanjutnya, 96% siswa menginginkan adanya aktivitas interaktif, seperti kuis sederhana, di dalam media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa kebutuhan peserta didik tidak terbatas pada penggunaan media digital, melainkan juga mencakup media yang memiliki unsur interaktif, tampilan yang menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar.

Hasil wawancara, observasi, dan analisis kebutuhan peserta didik, dapat ditarik kesimpulan jika pengembangan media digital *E-Story Book* tema gotong royong sangat diperlukan. Media yang dikembangkan perlu memuat cerita yang dekat dengan kehidupan siswa, dilengkapi ilustrasi menarik, narasi, animasi, serta kuis interaktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Aryani et

al., 2023 yang berpendapat bahwa media pembelajaran digital yang mengombinasikan elemen visual, cerita, dan aktivitas interaktif lebih efektif dalam menarik perhatian peserta didik sekolah dasar. Karakteristik tersebut turut mendukung peningkatan minat belajar serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Hasil analisis kebutuhan dijadikan acuan dalam merancang media digital *E-Story Book* bertema gotong royong dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas V Sekolah dasar. Pengembangan media ini diharapkan mampu membantu guru dalam kegiatan pembelajaran yang lebih efektif serta memperkuat pembentukan karakter gotong royong..

Desain (Design)

Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan produk yang mengacu pada karakteristik siswa kelas V Sekolah dasar serta tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila tema gotong royong. Hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa siswa lebih tertarik pada media pembelajaran yang memuat gambar, cerita, animasi, serta aktivitas

interaktif sehingga aspek-aspek tersebut menjadi dasar dalam proses perancangan media.

Tahap desain diawali dengan menentukan capaian dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menyusun alur cerita (*storyline*) yang mengangkat tema gotong royong dalam kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar. Penyusunan cerita menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemilihan tokoh serta latar cerita dirancang berdasarkan lingkungan yang dekat dengan siswa agar lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka.

Untuk menghasilkan media yang menarik, peneliti menyusun *storyboard* yang berisi urutan tampilan halaman, ilustrasi, teks cerita, narasi, animasi, serta kuis interaktif. Storyboard dimanfaatkan untuk mengatur alur pengembangan setiap komponen secara terencana. Dengan demikian, seluruh bagian media dapat disusun secara terstruktur dan tetap mengacu pada tujuan pembelajaran.

Dalam proses perancangan media, peneliti memanfaatkan beberapa aplikasi dan platform digital. ChatGPT digunakan untuk membantu menyusun alur cerita, dialog, narasi,

serta materi yang sesuai dengan tema gotong royong. Gemini digunakan sebagai pendukung dalam pengembangan ide cerita dan penyempurnaan isi materi agar lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selanjutnya, Canva digunakan untuk mendesain tampilan visual media, seperti ilustrasi, tata letak halaman, ikon, latar belakang, dan elemen grafis lainnya. Setelah seluruh komponen media selesai dirancang, produk kemudian dikonversi menjadi *flipbook digital* menggunakan Heyzine Flipbook, sehingga media dapat diakses secara daring melalui tautan (*link*) dan digunakan pada berbagai perangkat digital seperti smartphone, tablet, maupun laptop.

Desain tampilan media dibuat dengan memperhatikan prinsip media pembelajaran yang menarik dan ramah anak. Penggunaan warna-warna cerah, ilustrasi kartun, jenis huruf yang mudah dibaca, serta tata letak yang sederhana dipilih agar siswa lebih nyaman saat menggunakan media. Agar pembelajaran lebih menarik, media dilengkapi dengan narasi, animasi sederhana, dan aktivitas kuis interaktif. Fitur-fitur tersebut

diharapkan dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan peserta didik.

Pemilihan media digital *E-Story Book* didasarkan pada berbagai kelebihan yang dimilikinya. (Lutfiputri, 2022) menjelaskan bahwa media cerita bergambar berbasis digital menawarkan berbagai kelebihan, di antaranya : (1) menyajikan cerita yang bervariasi; (2) biaya lebih ekonomis; (3) mudah di akses kapan saja dan di mana saja; (4) menarik minat anak melalui berbagai unsur interaktif.

Berdasarkan keseluruhan proses perancangan tersebut, dihasilkan rancangan awal (*prototype*) media digital *E-Story Book* tema gotong royong yang menggabungkan unsur teks narasi, ilustrasi gambar, dan kuis interaktif.

Pengembangan (Development)

Pada tahap development, hasil perancangan yang telah disusun sebelumnya direalisasikan menjadi produk media yang siap untuk divalidasi oleh para ahli dan selanjutnya diujicobakan kepada pengguna. Pada tahap ini, media digital *E-Story Book* tema gotong royong dikembangkan menggunakan beberapa aplikasi pendukung, yaitu ChatGPT dan Gemini untuk

membantu penyusunan alur cerita, narasi, serta materi pembelajaran, Canva untuk mendesain ilustrasi dan tampilan visual, dan pada tahap akhir pengembangan, media diunggah ke platform Heyzine Flipbook untuk menghasilkan buku digital interaktif yang dapat digunakan pada berbagai perangkat digital, termasuk smartphone, tablet, dan laptop.

Produk yang dikembangkan berupa media digital *E-Story Book* yang memuat cerita bertema gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan media ini dilakukan dengan mengintegrasikan berbagai fitur, seperti ilustrasi gambar, narasi cerita, animasi sederhana, navigasi yang mudah digunakan, serta kuis interaktif. Berbagai fitur tersebut dikembangkan untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, serta mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara optimal. Isi cerita disusun menggunakan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga mudah dipahami dan mampu menyampaikan nilai-nilai gotong royong secara kontekstual.

Produk yang telah dikembangkan akan dilakukan

validasi oleh para ahli. Tahap ini bertujuan mengevaluasi kelayakan produk sebelum diterapkan pada proses pembelajaran. Berikut disajikan hasil pengembangan media yang telah dilakukan oleh peneliti.



Gambar 2. Media *E-Story Book*

Desain cover media dikembangkan agar mampu mencerminkan isi cerita secara menyeluruh sekaligus menarik minat peserta didik untuk membaca. Ilustrasi pada setiap bab dibuat selaras dengan jalan cerita sehingga mendukung penyampaian materi secara visual. Selain itu, *E-story book* juga dilengkapi dengan fitur "Ayo Kerjakan Kuis" yang berisi soal-soal

sesuai dengan isi cerita. (Khairunnisa & Iلمي, 2020) menjelaskan bahwa media digital menawarkan berbagai kelebihan, yaitu tidak membutuhkan pemeliharaan yang rumit, lebih efektif dan efisien dari segi waktu, serta dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

Validasi Ahli Materi

Tujuan validasi ahli materi yaitu untuk mengkaji kesesuaian isi media terhadap tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, serta memastikan bahwa penyampaian nilai-nilai gotong royong dalam media berlangsung secara tepat dan sesuai. Penilaian dilakukan terhadap beberapa komponen, meliputi kualitas materi, kelengkapan isi, aspek pembelajaran, penyajian, dan penggunaan bahasa. Hasil validasi ahli materi disajikan sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian Materi	92%	Sangat Valid
2	Kelengkapan Materi	88%	Sangat Valid
3	Aspek Pembelajaran	81%	Sangat Valid
4	Teknik Penyajian	92%	Sangat Valid
5	Ketepatan Bahasa	75%	Valid
Rata-rata		85,6%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi, media memperoleh rata-rata persentase sebesar **85,6%** dengan kategori **sangat valid**. Nilai tertinggi terdapat pada aspek kesesuaian materi dan teknik penyajian yang masing-masing memperoleh persentase sebesar 92%. Hasil validasi menunjukkan bahwa isi materi telah dirancang sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Materi juga disajikan secara terstruktur dan berkesinambungan sehingga memudahkan peserta didik dalam mengikuti alur pembelajaran. Sementara itu, aspek ketepatan bahasa memperoleh 75% dengan kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sudah dapat dipahami oleh siswa, namun masih memerlukan beberapa penyempurnaan.

Validator materi memberikan beberapa saran perbaikan, yaitu menambahkan pengenalan tokoh beserta karakter masing-masing pada bagian awal cerita agar siswa lebih mudah memahami alur cerita serta mengganti contoh kegiatan gotong royong di sekolah menjadi kegiatan yang lebih dekat dengan kehidupan siswa, seperti membersihkan

lingkungan kelas yang kotor secara bersama-sama. Saran tersebut kemudian digunakan sebagai bahan dalam menyempurnakan produk sebelum dilakukan uji coba.

Validasi Ahli Media

Tahap validasi media dilaksanakan untuk memastikan bahwa media telah memenuhi kriteria kualitas dari segi desain, kemudahan penggunaan, dan aspek teknis. Penilaian mencakup tampilan media, penggunaan tipografi, interaktivitas dan navigasi, kualitas teknis, serta penyajian media. Hasil validasi ahli media disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Tampilan Media	94%	Sangat Valid
2	Tipografi	92%	Sangat Valid
3	Interaktivitas dan Navigasi	92%	Sangat Valid
4	Kualitas Teknis	75%	Valid
5	Penyajian Media	94%	Sangat Valid
Rata-rata		89,4%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media memperoleh rata-rata persentase sebesar **89,4%** dengan kategori **sangat valid**. Persentase tertinggi diperoleh pada aspek tampilan media dan penyajian media sebesar 94%. Berdasarkan hasil

validasi, aspek desain visual, ilustrasi, penggunaan warna, dan penyajian isi media memperoleh penilaian yang baik karena dinilai menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Aspek tipografi dan interaktivitas juga memperoleh nilai tinggi sebesar 92%, karena media mudah digunakan dan memiliki navigasi yang jelas. Hasil penilaian pada aspek kualitas teknis menunjukkan persentase sebesar 75% yang termasuk dalam kategori valid. Meskipun telah memenuhi kriteria kelayakan, aspek tersebut masih memerlukan penyempurnaan pada beberapa komponen media.

Validator media memberikan saran agar ukuran huruf diperbesar sehingga lebih mudah dibaca oleh siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan revisi dengan memperbesar ukuran huruf pada beberapa bagian cerita dan memperbaiki tata letak teks sehingga media menjadi lebih nyaman digunakan oleh peserta didik.

Hasil evaluasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media digital *E-Story Book* bertema gotong royong telah memenuhi kriteria **sangat valid**. Setelah melalui proses

revisi berdasarkan hasil validasi, media dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan penilaian validator, media yang dikembangkan telah memenuhi persyaratan kelayakan dari berbagai aspek, meliputi isi, penyajian, kebahasaan, desain visual, dan kemudahan penggunaan. Dengan terpenuhinya aspek-aspek tersebut, media dinyatakan siap untuk diterapkan pada tahap uji coba di kelas V Sekolah dasar.

Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini dilakukan ujicoba media digital *E-Story Book Kekuatan Tangan Bersama* kepada siswa kelas V sekolah dasar serta guru kelas sebagai pengguna media. Setelah media digunakan dalam pembelajaran, siswa dan guru diminta mengisi angket kepraktisan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media. Tahap ini bertujuan mengevaluasi kepraktisan media dari segi kemudahan penggunaan, daya tarik, serta kemampuannya dalam mendukung proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Grafik 1. Hasil Kepraktisan Pengguna

Berdasarkan hasil angket kepraktisan, media memperoleh persentase **95%** dari siswa dan **94%** dari guru dengan kategori **sangat praktis**. Berdasarkan hasil yang diperoleh, media digital *E-Story Book* menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik, sehingga memenuhi kriteria untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

Penilaian siswa didasarkan pada beberapa aspek, yaitu tampilan media, kemudahan penggunaan, kemudahan memahami isi cerita, serta manfaat media. Pada aspek tampilan, siswa menilai bahwa ilustrasi, warna, dan desain *E-Story Book* menarik sehingga meningkatkan minat membaca. Selain itu, tokoh dalam cerita dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan tulisan yang digunakan mudah dibaca. Pada aspek kemudahan penggunaan, siswa merasa media mudah dioperasikan, halaman dapat dibuka

dengan mudah, serta tata letak gambar dan tulisan tersusun dengan jelas sehingga tidak menimbulkan kebingungan ketika digunakan. Selanjutnya, pada aspek isi, siswa menyatakan bahwa bahasa yang digunakan sederhana, cerita mudah dipahami, serta contoh perilaku gotong royong yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Dari aspek manfaat, siswa menyatakan bahwa media membantu mereka memahami makna gotong royong, meningkatkan ketertarikan membaca, serta mendorong keinginan untuk menerapkan sikap saling membantu di rumah maupun di sekolah.

Berdasarkan hasil penilaian guru, media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis. Menurut guru, media dapat digunakan dengan mudah, memiliki akses yang sederhana, tidak memerlukan prosedur penggunaan yang rumit, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran dalam berbagai situasi, baik secara individual maupun kolaboratif. Dari aspek tampilan, guru menilai ilustrasi, warna, tata letak, dan ukuran tulisan sudah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga memudahkan proses pembelajaran.

Pada aspek isi, guru menyatakan bahwa materi dan cerita telah sesuai dengan tema gotong royong, menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa, serta menyampaikan pesan moral secara jelas. Selain itu, dari aspek kebermanfaatan, guru menilai media mampu membantu menjelaskan materi, meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran, mendukung pembelajaran karakter, serta dapat dijadikan sebagai media literasi yang menarik bagi siswa sekolah dasar.

Perbedaan hasil kepraktisan antara siswa sebesar 95% dan guru sebesar 94% hanya sebesar 1%, sehingga menunjukkan bahwa persepsi kedua kelompok pengguna terhadap media relatif sama. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya mudah digunakan oleh siswa sebagai pengguna utama, tetapi juga membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Secara umum, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media digital *E-Story Book* termasuk dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, media ini memenuhi kriteria kelayakan untuk

diterapkan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi gotong royong bagi peserta didik kelas V sekolah dasar.

Evaluasi (Evaluation)

Sebagai tahapan terakhir dalam model pengembangan ADDIE, evaluation difokuskan pada penilaian terhadap kualitas produk yang telah dihasilkan. Selain itu, tahap ini juga bertujuan menyempurnakan media melalui tindak lanjut atas masukan yang diperoleh dari hasil validasi dan uji kepraktisan. Evaluasi formatif dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi dan media.

Validasi ahli materi menghasilkan nilai rata-rata sebesar 85,6%, yang menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid. Selain memberikan penilaian tersebut, validator juga menyampaikan beberapa rekomendasi perbaikan guna menyempurnakan produk., yaitu menambahkan pengenalan tokoh beserta karakter masing-masing pada bagian awal cerita dan menyesuaikan contoh kegiatan gotong royong di sekolah menjadi kegiatan yang lebih dekat dengan kehidupan siswa, seperti membersihkan lingkungan kelas yang kotor secara bersama-sama. Masukan yang diperoleh dari

proses validasi dijadikan sebagai dasar dalam penyempurnaan isi media digital *E-Story Book*. Revisi dilakukan agar materi yang disajikan lebih kontekstual, sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta lebih mudah dipahami dalam mendukung proses pembelajaran.

Hasil evaluasi dari ahli media menunjukkan bahwa media digital *E-Story Book* memperoleh skor rata-rata 89,4% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Validator media memberikan masukan agar ukuran huruf pada beberapa bagian cerita diperbesar sehingga lebih mudah dibaca oleh siswa sekolah dasar. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada aspek tipografi dengan menyesuaikan ukuran dan tata letak teks agar lebih nyaman digunakan saat membaca media.

Evaluasi juga dilakukan melalui uji kepraktisan yang melibatkan siswa dan guru sebagai pengguna media. Hasil penilaian kepraktisan memperoleh respons yang sangat positif dari pengguna. Persentase kepraktisan yang diberikan siswa mencapai 95%, sedangkan guru memberikan nilai 100%, sehingga keduanya termasuk dalam kategori

sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu proses pembelajaran tema gotong royong. Siswa memberikan respons positif terhadap tampilan visual, ilustrasi, serta alur cerita yang disajikan, Sementara itu, guru menilai bahwa media tersebut mampu memudahkan proses penyampaian materi serta meningkatkan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa media digital *E-Story Book* tema gotong royong telah memenuhi standar kelayakan dengan tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat baik. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator berhasil meningkatkan kualitas isi maupun tampilan media. Dengan demikian, media digital *E-Story Book* tema gotong royong dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media digital *E-Story Book* tema gotong royong untuk siswa kelas V sekolah dasar

menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran guru dan peserta didik. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis digital yang dapat membantu dalam menyampaikan materi secara menarik dan interaktif agar pemahaman terhadap materi gotong royong dapat ditingkatkan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media digital *E-Story Book* memperoleh 85,6% dari ahli materi dan 89,4% dari ahli media. Penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, penyajian, bahasa, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, yang ditunjukkan oleh persentase 95% dari respons siswa dan 100% dari respons guru.

Dengan demikian, media termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media digital *E-Story Book* tema gotong

royong dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar karena mampu membantu pemahaman materi, meningkatkan minat belajar, serta mendukung penguatan karakter gotong royong.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, H. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan Research & Develeopment. *Literasi Nusantara*.
- Aryani, V., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2023). *Pengembangan Media E-Story Book Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Dongeng Sastra Anak Kelas III Sekolah Dasar*. 09, 1939–1954.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, Y. (2017). Uji Kelayakan Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*.
- Indriani, N., & Lazulva, L. (2020). Desain dan Uji Coba LKPD Interaktif dengan Pendekatan Scaffolding pada Materi Hidrolisis Garam. *Journal of Natural Science and Integration*.
- Khairunnisa, G., & Ilmi, Y. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*.
- Lutfiputri, N. (2022). Kajian Perkembangan Industri Buku Cerita Anak Bergambar di Indonesia pada Era Digita. *Jurnal Obsesi :Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Marvelia, H. R., & Rukmi, S. A. (2017). *Pengembangan Media E-Flipbook Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 1484–1495.
- Najla, P. A., Izzati, V. N., Oktaviani, D., & Marini, A. (2022). *Digital Storytelling Untuk Meningkatkan Karakter Siswa SD Pada Kurikulum “Merdeka Belajar.”* 2(2), 413–424.
- Pratiwi, U. V., Andayani, Winarni, R., & Anindyarini, A. (2022). *Digital Storybook to Transform Character Education of Local Wisdom Figures for Elementary School Students* Veronika Unun Pratiwi 1 , Andayani 2 . Retno Winarni 3 , Atikah Anindyarini 4. 13(4), 250–264.
- Sa’adah, & Wahyu. (2020). Metode Penelitian R & D (Research and Development). *Literasi Nusantara*.
- Setiawan, E., Rahayu, H., & Setiadi, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Pada Materi Animalia Kelas X Sman 1 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.