

**PENGEMBANGAN INTERACTIVE FOLKLORE BOOK BERBANTUAN
ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR**

Muhammad Fikri¹, Yoesrina Novia Vini Syafitri², Hilman Hilmawan³, Wawan
Darmawan⁴, Ikhlas Rizal Effendi⁵

¹²³⁴⁵Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Bina Mutiara
Sukabumi

Alamat e-mail : ¹Muhammadflicker@gmail.com, ²yoesrinanoviavini@gmail.com,
³hilmanedu@gmail.com, ⁴wdarmawan1961@gmail.com, ⁵ikhlasrizale@gmail.com

ABSTRACT

Reading comprehension remains a persistent challenge in elementary education, particularly when students are required to identify main ideas, infer implicit information, evaluate a text, and retell its content. This study aimed to describe the need, development process, feasibility, and effectiveness of an Interactive Folklore Book assisted by Articulate Storyline for improving fourth-grade students' reading comprehension. The study employed a Research and Development approach using the ADDIE model. The product was an interactive digital storybook entitled "The Legend of Situ Batukarut," integrating text, illustrations, optional audio, navigation buttons, hotspots, feedback, and activities addressing literal, inferential, critical, and creative comprehension. Needs analysis involved three teachers and 30 students. Product trials consisted of an individual trial with three students, a small-group trial with 40 students, and a large-group trial with 80 students from three elementary schools. Data were collected through interviews, questionnaires, expert validation, tests, and documentation. The data were analyzed descriptively, followed by normality testing, the Wilcoxon signed-rank test, and normalized gain analysis. Teacher and student needs reached 93.33% and 94.17%, respectively. Expert validation produced an average feasibility score of 82.35%, categorized as highly feasible. In the small-group trial, the mean score increased from 52.81 to 74.92 ($Z = -5.550$; $p < .001$; $N\text{-gain} = 0.47$). In the large-group trial, it increased from 54.92 to 77.42 ($Z = -7.811$; $p < .001$; $N\text{-gain} = 0.50$). The product was therefore highly feasible and effective within the context of this study, although the moderate gain indicates the need for repeated use and further controlled evaluation.

Keywords: *Interactive Folklore Book, Articulate Storyline, Reading Comprehension, Folklore, Elementary School*

ABSTRAK

Kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar masih menghadapi kendala, terutama dalam menentukan ide pokok, memahami informasi tersirat, menilai isi bacaan, dan menceritakan kembali teks. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kebutuhan, proses pengembangan, kelayakan, dan efektivitas Interactive Folklore Book berbantuan Articulate Storyline untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE. Produk berupa buku cerita digital interaktif "Legenda Situ Batukarut" yang memadukan teks, ilustrasi,

audio opsional, tombol navigasi, hotspot, umpan balik, serta aktivitas pemahaman literal, inferensial, kritis, dan kreatif. Analisis kebutuhan melibatkan tiga guru dan 30 siswa. Uji produk dilakukan secara perorangan kepada tiga siswa, kelompok sempit kepada 40 siswa, dan kelompok besar kepada 80 siswa pada tiga sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, validasi ahli, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif, uji normalitas, Wilcoxon, dan N-Gain. Kebutuhan guru mencapai 93,33% dan kebutuhan siswa 94,17%. Rata-rata validasi ahli sebesar 82,35% dengan kategori sangat layak. Pada kelompok sempit, nilai rata-rata meningkat dari 52,81 menjadi 74,92 ($Z = -5,550$; $p < 0,001$; $N\text{-Gain} = 0,47$). Pada kelompok besar, nilai meningkat dari 54,92 menjadi 77,42 ($Z = -7,811$; $p < 0,001$; $N\text{-Gain} = 0,50$). Dengan demikian, produk sangat layak dan efektif dalam konteks penelitian ini, meskipun peningkatan kategori sedang menunjukkan perlunya penggunaan berulang dan pengujian terkontrol lebih lanjut.

Kata Kunci: *Interactive Folklore Book, Articulate Storyline*, Membaca Pemahaman, Cerita Rakyat, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar berperan membangun kemampuan akademik yang akan digunakan siswa pada seluruh mata pelajaran. Di antara kemampuan tersebut, membaca menempati posisi fundamental karena menjadi sarana untuk memperoleh informasi, memperluas pengetahuan, mengikuti instruksi, dan membangun cara berpikir. Akan tetapi, kelancaran melafalkan kata belum dapat dipersamakan dengan kemampuan memahami bacaan. Membaca pemahaman menuntut siswa menemukan informasi yang dinyatakan secara langsung, menghubungkan informasi antarbagiannya, menarik simpulan, menilai tindakan atau gagasan dalam teks, serta mengungkapkan kembali isi bacaan dengan bahasa sendiri.

Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran membaca perlu dinilai melalui kedalaman pemaknaan, bukan hanya kecepatan dan ketepatan pelafalan.

Masalah literasi membaca Indonesia masih menunjukkan urgensi yang tinggi. Hasil PISA 2022 memperlihatkan bahwa skor literasi membaca siswa Indonesia berada jauh di bawah rata-rata negara OECD. Kondisi tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tingkat kompetensi minimum yang diperlukan untuk menemukan gagasan utama, mengintegrasikan informasi, dan menggunakan isi teks untuk menyelesaikan masalah sederhana. Data berskala internasional tersebut tidak boleh dibaca semata-mata sebagai peringkat, tetapi sebagai

indikator bahwa pembelajaran membaca perlu memberi kesempatan lebih besar kepada siswa untuk berinteraksi secara bermakna dengan teks, memperoleh umpan balik, dan berlatih memahami informasi pada tingkat literal sampai evaluatif.

Kesulitan yang serupa ditemukan pada jenjang sekolah dasar. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IV relatif lebih mudah menjawab pertanyaan yang jawabannya tersurat, tetapi masih kesulitan menentukan ide pokok, menjelaskan hubungan sebab-akibat, memahami makna tersirat, memberikan penilaian, dan menceritakan kembali bacaan secara runtut. Pra-penelitian pada SDN Cimangkok, SDN Sukalarang, dan SDN Cimanggu 2 memperlihatkan pola yang sejalan. Guru menjelaskan bahwa siswa cepat kehilangan fokus ketika berhadapan dengan teks panjang dan minim ilustrasi. Siswa juga menyampaikan bahwa pembelajaran yang hanya berpusat pada buku paket, papan tulis, atau dikte terasa monoton sehingga isi cerita tidak mudah dipahami.

Rendahnya kemampuan membaca pemahaman tidak disebabkan oleh satu faktor. Penguasaan kosakata, kebiasaan

membaca, motivasi, dukungan keluarga, strategi guru, karakteristik teks, dan ketersediaan media pembelajaran saling berinteraksi. Dalam konteks kelas, guru dapat mengendalikan beberapa faktor melalui pemilihan bahan bacaan dan desain pengalaman belajar. Teks yang terlalu jauh dari pengalaman siswa meningkatkan beban pemrosesan, sedangkan media yang hanya menyajikan paragraf panjang cenderung kurang mendukung perhatian siswa usia sekolah dasar. Dengan demikian, kebutuhan utama bukan sekadar menambah jumlah teks, melainkan menghadirkan bacaan yang kontekstual, visual, terstruktur, dan disertai aktivitas yang mengarahkan siswa pada informasi penting.

Buku cerita bergambar dan cerita digital memiliki potensi untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Ilustrasi dapat membantu siswa membangun representasi mental mengenai tokoh, latar, urutan kejadian, dan konflik. Audio dapat berfungsi sebagai dukungan ketika siswa menemukan kosakata yang belum akrab, sedangkan tombol, hotspot, dan umpan balik memungkinkan siswa berinteraksi dengan isi bacaan. Namun,

penggunaan multimedia perlu diarahkan secara pedagogis. Elemen visual dan audio yang tidak terkait dengan tujuan membaca justru dapat menjadi distraksi. Oleh sebab itu, media harus dirancang dengan tampilan konsisten, teks yang tidak terlalu padat, navigasi sederhana, dan aktivitas yang langsung berkaitan dengan indikator pemahaman.

Cerita rakyat lokal dipilih sebagai dasar isi media karena memiliki kedekatan budaya dan memuat struktur naratif yang kaya. Tokoh, alur, latar, konflik, pesan moral, dan hubungan sebab-akibat dalam cerita rakyat dapat digunakan untuk melatih berbagai tingkat pemahaman. Kedekatan konteks juga membantu siswa menghubungkan teks dengan lingkungan yang dikenal. Dalam penelitian ini digunakan “Legenda Situ Batukarut”, sebuah cerita lokal yang memuat pesan mengenai keterkaitan antara perilaku manusia, kelestarian hutan, ketersediaan air, dan tanggung jawab menjaga lingkungan. Muatan tersebut tidak hanya relevan dengan pembelajaran membaca, tetapi juga membuka ruang untuk membangun kepedulian lingkungan dan pengenalan budaya daerah.

Articulate Storyline digunakan sebagai perangkat pengembangan karena dapat mengintegrasikan teks, ilustrasi, audio, animasi sederhana, tombol navigasi, hotspot, layer, respons terbuka, dan umpan balik dalam satu produk. Media dirancang dengan navigasi semi-linear: siswa mengikuti alur cerita yang sama, tetapi harus menyelesaikan interaksi tertentu sebelum berpindah ke bagian berikutnya. Desain ini dimaksudkan untuk mencegah siswa melewati teks tanpa membaca dan untuk memusatkan perhatian pada informasi yang diperlukan. Pertanyaan tidak ditempatkan sebagai tes akhir di dalam media, melainkan disisipkan setelah bagian cerita yang relevan sehingga berfungsi sebagai latihan formatif. Penilaian efektivitas tetap dilakukan melalui pretest dan posttest yang terpisah.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa cerita digital, media berbasis Articulate Storyline, dan bahan bacaan berbasis kearifan lokal berpotensi meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar. Meskipun demikian, diperlukan pengembangan yang secara eksplisit memadukan cerita rakyat lokal dengan empat tingkat membaca

pemahaman, yaitu literal, inferensial, kritis, dan kreatif, serta diuji pada beberapa tahap dan lokasi. Kebaruan praktis penelitian ini terletak pada produk “Legenda Situ Batukarut” yang terdiri atas tujuh scene dan 33 slide, menggunakan delapan aktivitas pemahaman terintegrasi, menyediakan audio opsional dan umpan balik informatif, serta dirancang untuk digunakan melalui laptop, proyektor, atau interactive flat panel.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap Interactive Folklore Book; (2) mendeskripsikan proses pengembangan dan kelayakan produk berbantuan Articulate Storyline; dan (3) menguji efektivitas produk dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan memberi kontribusi berupa alternatif media yang dapat digunakan guru, sekaligus bukti empiris mengenai batas dan potensi penggunaan cerita digital interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development

(R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Model tersebut dipilih karena menyediakan alur sistematis dari identifikasi masalah sampai evaluasi produk. Pada tahap Analyze dilakukan kajian kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, kurikulum, materi, media, serta sarana sekolah. Tahap Design menghasilkan blueprint berupa alur cerita, struktur scene, desain antarmuka, pemetaan indikator, bentuk aktivitas, navigasi, umpan balik, dan rancangan instrumen. Tahap Develop meliputi pembuatan produk melalui Articulate Storyline, validasi ahli, dan revisi. Tahap Implement dilakukan melalui uji perorangan, kelompok sempit, dan kelompok besar. Tahap Evaluate mencakup evaluasi formatif selama pengembangan serta evaluasi sumatif terhadap efektivitas.

Penelitian dilaksanakan pada tiga sekolah dasar di Kecamatan Sukalarang, yaitu SDN Cimangkok, SDN Sukalarang, dan SDN Cimanggu 2. Analisis kebutuhan melibatkan tiga guru kelas IV dan 30 siswa yang masing-masing berasal dari ketiga sekolah. Uji perorangan dilakukan kepada tiga siswa SDN

Cimangkok yang mewakili kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Uji kelompok sempit melibatkan 40 siswa SDN Cimangkok. Uji kelompok besar melibatkan 80 siswa, terdiri atas 40 siswa SDN Sukalarang dan 40 siswa SDN Cimanggu. 2. Pelaksanaan efektivitas menggunakan desain one-group pretest-posttest; siswa mengerjakan tes sebelum menggunakan media dan mengerjakan tes yang setara setelah pembelajaran.

Produk yang dikembangkan adalah buku cerita digital interaktif “Legenda Situ Batukarut” dengan rasio layar 16:9. Produk memuat halaman pembuka, identitas siswa, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, cerita interaktif, aktivitas pemahaman, refleksi, profil pengembang, dan penutup. Materi disusun dalam tujuh scene dan 33 slide. Setiap bagian cerita menggabungkan panel teks, ilustrasi, audio opsional, tombol navigasi, hotspot, layer informasi, serta umpan balik. Delapan aktivitas dihubungkan dengan empat indikator membaca pemahaman: dua aktivitas literal, dua inferensial, dua kritis, dan dua kreatif.

Data dikumpulkan melalui wawancara, angket kebutuhan,

validasi ahli, tes, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran dan kesulitan siswa. Angket kebutuhan menggunakan skala empat tingkat untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa. Kelayakan produk dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tes membaca pemahaman terdiri atas delapan soal uraian dengan skor 1–4 per butir, sehingga skor maksimum adalah 32. Instrumen mengukur ketepatan menemukan informasi, kemampuan menarik inferensi, kualitas penilaian disertai alasan, serta kemampuan mengembangkan dan menceritakan kembali gagasan.

Sebelum digunakan, tes diuji kepada 30 siswa. Nilai korelasi butir berada pada rentang 0,440–0,605 dan lebih tinggi daripada r tabel 0,361, sehingga seluruh butir dinyatakan valid. Reliabilitas instrumen berdasarkan Cronbach’s Alpha sebesar 0,61. Nilai tersebut dinilai memadai untuk penggunaan penelitian, namun tetap dipertimbangkan sebagai keterbatasan karena menunjukkan konsistensi internal pada tingkat moderat. Skor tes dikonversi menjadi

nilai 0–100 untuk memudahkan interpretasi.

Data angket dan validasi dianalisis dengan persentase skor terhadap skor maksimum. Data pretest dan posttest dianalisis melalui nilai rata-rata, skor tertinggi, skor terendah, distribusi kriteria, dan perubahan pada indikator pemahaman. Normalitas kelompok sempit diuji menggunakan Shapiro–Wilk, sedangkan kelompok besar menggunakan Kolmogorov–Smirnov. Karena salah satu distribusi pada masing-masing kelompok tidak normal, perbedaan pretest dan posttest diuji dengan Wilcoxon Signed Rank Test pada taraf 0,05. Besarnya peningkatan dihitung menggunakan N-Gain, dengan kategori rendah ($<0,30$), sedang ($0,30–0,70$), dan tinggi ($>0,70$).

C. Hasil Penelitian dan

Pembahasan

Analisis Kebutuhan

Wawancara guru dan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran membaca pemahaman masih didominasi sumber belajar konvensional. Buku paket tetap menjadi rujukan utama, sementara pemanfaatan proyektor atau interactive flat panel belum

berlangsung secara konsisten. Guru mengidentifikasi kesulitan siswa dalam membaca teks panjang, menentukan ide pokok, menjelaskan permasalahan yang dialami tokoh, memahami informasi tersurat dan tersirat, memberikan tanggapan, serta menceritakan kembali isi bacaan. Siswa juga menyatakan lebih mudah kehilangan fokus ketika bacaan panjang tidak didukung gambar dan aktivitas.

Temuan kualitatif tersebut diperkuat oleh hasil angket. Kebutuhan guru mencapai 93,33% dan kebutuhan siswa 94,17%, keduanya berada pada kategori sangat dibutuhkan. Guru memberikan penilaian tertinggi pada kebutuhan media visual, digital, interaktif, dan penggunaan unsur gambar, audio, tombol, serta kuis. Siswa paling banyak menyetujui bahwa mereka membutuhkan media membaca yang menarik, menyukai tombol yang dapat dipilih, dan lebih mudah memahami cerita ketika gambar sesuai dengan isi bacaan. Hasil tersebut memperlihatkan kesesuaian antara masalah yang diobservasi, kebutuhan guru sebagai fasilitator, dan preferensi siswa sebagai pengguna.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Analisis Kebutuhan

Sumber Data	Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Angket kebutuhan guru	3 guru	112	120	93,33%	Sangat dibutuhkan
Angket kebutuhan siswa	30 siswa	1.130	1.200	94,17%	Sangat dibutuhkan

Tingginya persentase kebutuhan tidak secara otomatis membuktikan bahwa media akan efektif, tetapi memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan. Data kebutuhan terutama berfungsi memastikan bahwa produk menjawab persoalan pengguna. Dalam penelitian ini, produk dirancang bukan sebagai dekorasi digital dari buku cetak, melainkan sebagai pengalaman membaca terarah. Teks dibagi menjadi bagian pendek, ilustrasi berfungsi menegaskan situasi cerita, audio bersifat opsional, dan setiap aktivitas ditempatkan setelah informasi yang diperlukan muncul. Dengan cara tersebut, fitur media dihubungkan langsung dengan hambatan membaca yang ditemukan pada tahap awal.

Temuan ini selaras dengan penelitian yang menekankan pentingnya media visual dan cerita digital dalam menjaga perhatian siswa. Kedekatan cerita dengan konteks budaya juga relevan karena siswa tidak harus membangun seluruh pengetahuan latar dari awal.

Meskipun demikian, preferensi terhadap media digital tidak boleh dianggap sebagai bukti bahwa seluruh siswa memiliki kompetensi digital yang sama. Karena itu, petunjuk penggunaan, konsistensi tombol, dan pendampingan guru tetap menjadi bagian penting dalam implementasi.

Proses Pengembangan Produk

Tahap Analyze menghasilkan spesifikasi awal bahwa media harus sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, memuat teks narasi, mendukung pemahaman literal sampai kreatif, serta dapat digunakan melalui perangkat yang tersedia di sekolah. Pada tahap Design, peneliti menyusun blueprint produk dengan ukuran 1280 × 720 piksel, orientasi landscape, dan durasi penggunaan sekitar 25–35 menit. Tokoh utama bernama Arunika, seorang siswa kelas IV yang menemukan batu besar di tepi Situ Batukarut dan kemudian memperoleh penjelasan mengenai perubahan lingkungan di daerah tersebut.

Produk dikembangkan menjadi tujuh scene dan 33 slide. Scene pembukaan memuat judul, identitas siswa, tujuan, dan petunjuk. Scene berikutnya menyajikan penemuan batu, kisah Batukarut yang subur, kerusakan hutan dan hilangnya air, penilaian terhadap tindakan warga, tindakan Arunika menjaga lingkungan, serta refleksi dan penutup. Navigasi dibuat semi-linear. Tombol lanjut berada dalam keadaan tidak aktif sampai siswa menyelesaikan interaksi tertentu. Hotspot digunakan untuk mengeksplorasi objek, sedangkan layer menampilkan petunjuk, informasi, transkrip audio, dan umpan balik.

Delapan aktivitas pemahaman dipetakan secara seimbang. Aktivitas literal meminta siswa mengenali tokoh, latar, dan keadaan Batukarut. Aktivitas inferensial mengarahkan siswa menyusun hubungan antara penebangan pohon, kerusakan akar, berkurangnya daya serap tanah, dan hilangnya mata air. Aktivitas kritis meminta siswa menilai tindakan warga serta memberikan alasan yang bersumber dari cerita. Aktivitas kreatif meminta siswa merancang tindakan menjaga lingkungan dan menceritakan kembali isi cerita

dengan bahasa sendiri. Umpan balik tidak hanya menampilkan benar atau salah, tetapi menjelaskan informasi atau hubungan yang perlu diperhatikan.

Aspek aksesibilitas dasar turut dipertimbangkan. Ukuran teks dirancang cukup besar, jumlah kata per tampilan dibatasi, kontras teks dan latar dibuat jelas, semua tombol diberi label, narasi memiliki transkrip, audio dapat diputar ulang, dan media tidak menggunakan efek berkedip. Namun, produk belum sepenuhnya memenuhi standar aksesibilitas universal karena belum menyediakan pengaturan ukuran huruf yang fleksibel, navigasi papan ketik yang komprehensif, atau dukungan pembaca layar. Keterbatasan ini menjadi agenda pengembangan selanjutnya.

Kelayakan Produk

Produk awal dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Ahli materi menilai kesesuaian isi dengan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, indikator membaca pemahaman, karakteristik siswa, serta pesan moral. Ahli media menilai tampilan, tata letak, keterbacaan, navigasi, interaktivitas, audio, dan fungsi teknis. Ahli bahasa menilai kelugasan, kesesuaian

kosakata, struktur kalimat, instruksi, ejaan, tanda baca, dan konsistensi istilah. Rata-rata hasil validasi mencapai 82,35%, sehingga produk berada pada kategori sangat layak.

Persentase kelayakan yang relatif seragam pada ketiga aspek menunjukkan bahwa tidak terdapat komponen yang sangat tertinggal. Walaupun demikian, skor sekitar 82% juga berarti produk masih memerlukan perbaikan. Revisi

meliputi penegasan tujuan pembelajaran, pembesaran dan konsistensi posisi tombol, penyederhanaan petunjuk, pemisahan kalimat panjang, perbaikan ejaan, penyesuaian pertanyaan dengan indikator, serta penguatan pesan menjaga lingkungan. Sistem skor otomatis di dalam media dihapus agar fungsi aktivitas formatif tidak bercampur dengan instrumen penelitian.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Ahli materi	33	40	82,50%	Sangat layak
Ahli media	46	56	82,14%	Sangat layak
Ahli bahasa	33	40	82,50%	Sangat layak
Rata-rata keseluruhan	112	136	82,35%	Sangat layak

Validasi ahli berfungsi sebagai bukti kelayakan isi dan rancangan, bukan bukti efektivitas. Pemisahan kedua konsep ini penting karena produk dapat dinilai baik oleh ahli tetapi belum tentu menghasilkan perubahan kemampuan siswa. Oleh sebab itu, pengembangan dilanjutkan dengan uji penggunaan dan pengukuran pretest-posttest. Uji perorangan kepada tiga siswa menghasilkan kenaikan rata-rata nilai dari 54,17 menjadi 77,08 dan N-Gain 0,51. Ketiga siswa dengan kemampuan awal berbeda dapat menjalankan media, tetapi masih

diperlukan arahan pada beberapa aktivitas dan istilah.

Temuan uji perorangan digunakan untuk menyederhanakan instruksi dan memperjelas tombol sebelum produk digunakan pada satu kelas penuh. Pendekatan bertahap ini mengurangi risiko masalah teknis dan kognitif ketika implementasi diperluas. Selain itu, uji perorangan menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan awal rendah memperoleh kenaikan nilai yang lebih besar secara deskriptif. Namun, jumlah subjek yang hanya tiga orang tidak memungkinkan generalisasi dan

hanya digunakan sebagai evaluasi formatif.

Efektivitas pada Kelompok

Sempit dan Kelompok Besar

Pada kelompok sempit yang melibatkan 40 siswa SDN Cimangkok, nilai rata-rata pretest sebesar 52,81 meningkat menjadi 74,92 pada posttest. Skor terendah meningkat dari 11 menjadi 20, sedangkan skor tertinggi meningkat dari 23 menjadi 28. Sebelum penggunaan media, 72,50% siswa berada pada kategori kurang dan 5,00% berada pada kategori sangat kurang. Setelah penggunaan media, tidak ada siswa pada dua kategori tersebut; 62,50% berada pada kategori cukup, 32,50% baik, dan 5,00% sangat baik. Perubahan distribusi menunjukkan bahwa

peningkatan tidak hanya disebabkan oleh beberapa siswa berkemampuan tinggi.

Pada kelompok besar yang melibatkan 80 siswa dari SDN Sukalarang dan SDN Cimanggu 2, nilai rata-rata meningkat dari 54,92 menjadi 77,42. Rata-rata posttest SDN Sukalarang adalah 78,98 dan SDN Cimanggu 2 adalah 75,86. Kedua sekolah menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang, sehingga pola perubahan tidak terbatas pada satu kelas. Kenaikan nilai rata-rata gabungan sebesar 22,50 poin memberikan indikasi bahwa media dapat digunakan pada kondisi kelas dan sekolah yang berbeda, meskipun masih berada dalam wilayah geografis yang sama.

Tabel 3 Perbandingan Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain

Tahap Uji	Jumlah Siswa	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Kenaikan	N-Gain	Kategori
Uji perorangan	3	54,17	77,08	22,91	0,51	Sedang
Kelompok sempit	40	52,81	74,92	22,11	0,47	Sedang
Kelompok besar	80	54,92	77,42	22,50	0,50	Sedang

Uji normalitas menunjukkan bahwa posttest kelompok sempit dan kelompok besar tidak berdistribusi normal. Pada kelompok sempit, signifikansi Shapiro–Wilk untuk pretest sebesar 0,540 dan posttest 0,049. Pada kelompok besar, signifikansi Kolmogorov–Smirnov

untuk pretest sebesar 0,200 dan posttest 0,000. Oleh karena itu, pengujian perbedaan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test. Kelompok sempit menghasilkan $Z = -5,550$ dan $p < 0,001$, sedangkan kelompok besar menghasilkan $Z = -7,811$ dan $p < 0,001$. Hasil tersebut

menolak hipotesis nol dan menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah penggunaan media.

Tanda negatif pada statistik Z menunjukkan arah penghitungan peringkat dalam perangkat lunak statistik dan tidak bermakna bahwa kemampuan menurun. Arah perubahan ditentukan melalui rata-

rata pretest dan posttest yang meningkat. Nilai Z yang lebih besar secara absolut pada kelompok besar juga tidak dapat langsung dipahami sebagai efek yang lebih kuat karena nilai tersebut dipengaruhi ukuran sampel dan susunan peringkat. Oleh karena itu, interpretasi efektivitas dilengkapi dengan N-Gain dan perubahan deskriptif.

Tabel 4 Ringkasan Uji Normalitas dan Wilcoxon

Kelompok	Normalitas Pretest	Normalitas Posttest	Uji Beda	Z	p	Keputusan
Sempit	0,540	0,049	Wilcoxon	-5,550	<0,001	Signifikan
Besar	0,200	0,000	Wilcoxon	-7,811	<0,001	Signifikan

Nilai N-Gain sebesar 0,47 pada kelompok sempit dan 0,50 pada kelompok besar berada pada kategori sedang. Hasil ini perlu ditafsirkan secara seimbang. Di satu sisi, media memberikan perubahan yang konsisten dan signifikan. Di sisi lain, peningkatan belum mencapai kategori tinggi. Membaca pemahaman merupakan kemampuan kompleks yang berkembang melalui kebiasaan dan latihan berulang; satu rangkaian pembelajaran tidak realistis untuk menyelesaikan seluruh kesulitan, terutama pada aspek kritis dan kreatif. Dengan demikian, media lebih tepat diposisikan sebagai salah satu komponen pembelajaran berkelanjutan daripada sebagai solusi tunggal.

Peningkatan dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme. Pertama, pembagian teks menjadi unit pendek mengurangi beban informasi dan membantu siswa memusatkan perhatian. Kedua, ilustrasi dan hotspot memperjelas hubungan antara tokoh, latar, dan peristiwa. Ketiga, aktivitas sebab-akibat mendukung inferensi dengan meminta siswa menghubungkan bukti dalam cerita. Keempat, pertanyaan kritis dan kreatif mendorong siswa melampaui pencarian jawaban tersurat. Kelima, umpan balik memungkinkan koreksi segera tanpa mengakhiri alur membaca. Kombinasi tersebut membuat siswa menjadi pembaca aktif yang mengamati,

memprediksi, merespons, dan merevisi pemahamannya.

Cerita rakyat lokal juga memiliki fungsi penting. "Legenda Situ Batukarut" menghubungkan bacaan dengan lingkungan yang dikenal siswa dan menyediakan persoalan nyata mengenai hutan, air, sampah, dan tanggung jawab warga. Konteks tersebut membantu siswa memberikan alasan dan mengembangkan gagasan karena mereka dapat mengaitkan isi cerita dengan pengalaman sehari-hari. Temuan ini mendukung penelitian yang menunjukkan bahwa digital storybook dan bahan berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman. Namun, manfaat budaya hanya akan muncul apabila cerita disajikan secara akurat, tidak menstereotipkan komunitas, dan didiskusikan secara reflektif oleh guru.

Peran guru tetap menentukan. Media tidak menggantikan bimbingan ketika siswa mengalami kesulitan memahami instruksi atau membangun alasan. Guru perlu mengatur tempo, memberi pertanyaan pengarah, mengajak siswa mendiskusikan bukti dalam teks, dan menindaklanjuti jawaban kreatif. Audio juga perlu digunakan

sebagai bantuan, bukan pengganti membaca mandiri. Tanpa pengelolaan tersebut, siswa berpotensi berfokus pada tombol dan ilustrasi tanpa membangun pemahaman yang mendalam.

Penelitian ini memiliki keterbatasan. Desain one-group pretest-posttest tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga perubahan skor belum dapat sepenuhnya dipisahkan dari pengaruh latihan tes, pembelajaran guru, atau faktor lain. Implementasi berlangsung dalam waktu relatif singkat dan dilakukan pada sekolah dalam satu kecamatan. Instrumen memiliki reliabilitas 0,61 yang memadai tetapi moderat. Selain itu, efektivitas belum diuji untuk penggunaan mandiri pada telepon pintar, siswa dengan kebutuhan khusus, atau penggunaan berulang dalam jangka panjang. Karena itu, istilah efektif dalam penelitian ini dibatasi pada adanya peningkatan signifikan dan N-Gain sedang pada subjek serta konteks yang diteliti.

Meskipun memiliki keterbatasan, konsistensi hasil pada uji perorangan, kelompok sempit, dan kelompok besar memperkuat kelayakan praktis produk. Produk dapat menjadi alternatif bagi guru yang memiliki

akses ke laptop, proyektor, atau interactive flat panel. Untuk pemanfaatan lebih luas, pengembang perlu menyediakan versi ringan, mode luring, panduan guru, opsi aksesibilitas, serta sistem pencatatan respons yang tetap dibedakan dari instrumen evaluasi formal.

D. Kesimpulan

Interactive Folklore Book berbantuan Articulate Storyline dikembangkan berdasarkan kebutuhan yang tinggi dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas IV. Angket kebutuhan guru mencapai 93,33% dan kebutuhan siswa 94,17%. Produk “Legenda Situ Batukarut” memadukan teks, ilustrasi, audio opsional, navigasi, hotspot, umpan balik, dan delapan aktivitas yang mencakup pemahaman literal, inferensial, kritis, serta kreatif. Validasi ahli menghasilkan rata-rata 82,35% sehingga produk dikategorikan sangat layak.

Efektivitas ditunjukkan oleh peningkatan nilai pada kelompok sempit dari 52,81 menjadi 74,92 dan pada kelompok besar dari 54,92 menjadi 77,42. Uji Wilcoxon pada kedua kelompok menghasilkan $p < 0,001$, sedangkan N-Gain masing-masing 0,47 dan 0,50 dalam kategori

sedang. Dengan demikian, media dinyatakan efektif dalam konteks penelitian ini, tetapi belum dapat dianggap sebagai satu-satunya penyebab peningkatan karena desain tidak menggunakan kelompok kontrol.

Guru disarankan menggunakan media secara berulang dan memadukannya dengan diskusi, pertanyaan pengarah, serta latihan membaca pada beragam teks. Penelitian selanjutnya perlu menggunakan kelompok kontrol, melibatkan lebih banyak sekolah, memperpanjang durasi implementasi, meningkatkan reliabilitas instrumen, menguji dampak pada setiap indikator secara lebih mendalam, dan mengembangkan versi yang dapat diakses melalui berbagai perangkat serta kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, D., Vitoria, L., & Haniyati. (2025). Analisis kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 9 Blangpidie Kabupaten Aceh Barat Daya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 14183–14194.
- Amelia, D., Suliyanto, Lu'lu'a, N., Arafah, N., Diaprina, S., & Maromy, T. (2024). Variabel yang memengaruhi kemampuan literasi membaca siswa Indonesia: Analisis berdasarkan pendekatan MARS. *Jurnal*

- Pendidikan dan Kebudayaan, 9(2), 205–217. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v9i2.4966>
- Arfiatun, Aqil, M., Hariana, K., & Pratama, R. A. (2024). Pengaruh metode scramble terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2875–2882. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8358>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.
- Damayanti, K. P., & Wiarta, I. W. (2022). Media aplikasi berbasis pembelajaran saintifik pada muatan IPA SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 44–52. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45232>
- Febrianti, W., Mirnawati, L., & Faradita, M. (2023). Keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar dalam mengikuti program literasi. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 119–127.
- Fitriah, D., & Zunidar. (2024). Pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa SD. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(2), 217–228.
- Hendratno, Istiq'faroh, N., Yasin, F., Wibowo, A., & Ghofur, A. (2025). Students' comprehension ability on a digital storybook: A quasi-experiment research with Fry readability analysis. *International Journal of Language Education*, 9(1), 114–131.
- Juhaeni, Safaruddin, & Salsabila, Z. (2021). Articulate Storyline sebagai media pembelajaran interaktif untuk peserta didik madrasah ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Karnel, E. S., & Purnomo, A. R. (2024). Penerapan model PBL untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada materi pencemaran lingkungan. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3621–3628. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8469>
- Kuswendi, U., Wulandari, W., Ariawan, V., & Firdaus, A. (2024). The effect of ICT digital picture storybook learning on the global diversity dimension of fourth-grade elementary students. *Primary Edu: Journal of Elementary Education*, 8(2), 84–95.
- Nurdin, D., Latri, & Rahman, H. (2025). Analisis kemampuan membaca pemahaman pada teks cerita pendek berbasis budaya lokal oleh siswa kelas IV SD Negeri Bontomaero II Kabupaten Gowa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 853–864.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. Paris: OECD Publishing.
- Qorimah, E. N., Laksono, W. C., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2022). Kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi rantai makanan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 57–63. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46290>
- Sa'adah, A., & Asih, S. (2025). Development of digital pop-up book learning media with contextual teaching and learning approach to improve social science learning outcomes for

- grade IV elementary school students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(5), 780–789.
- Saidah, K., & Damariswara, R. (2021). Development of interactive folklore based on Android oriented to local wisdom to improve reading comprehension of elementary school students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 8(2), 276–290.
- Saullila, A., Lutfi, L., & Rahmatunnisa, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran KARGAMCA digital interaktif pada kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3357–3364. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6109>
- Setiawan, A. M., & Rahman, F. N. (2025). Development of digital science literacy based on Articulate Storyline on objects material for class VIII junior high school. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 12(2), 132–141.
- Sudhyatmika, I. K. W., Agustiana, I. G. A. T., & Sudarsana, G. N. (2022). Media Fun Thinkers pada materi perubahan energi untuk siswa sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 200–208. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.48118>
- Sulistyaningrum, C. F., Widharyanto, B., & Rahardi, R. K. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan buku cerita bergambar berbasis multimodalitas dengan pendekatan permainan dalam pembelajaran bahasa anak usia dini. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 18(1), 43–54. <https://doi.org/10.30651/st.v18i1.24640>