

**PENGEMBANGAN MEDIA E-STORY BOOK BERBASIS KEARIFAN LOKAL
DALAM PEMBELAJARAN DONGENG SASTRA ANAK
KELAS III SEKOLAH DASAR**

Vina Aryani¹, Nur Fajrie², Lintang Kironoratri³
^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Muria Kudus
¹201933289@std.umk.ac.id, ²nur.fajrie@umk.ac.id,
³Lintang.Kironoratri@umk.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop digital media e-story book integrated with Grobogan local wisdom by analyzing the needs according to the characteristics of third grade students, testing the validity of the product and testing the effectiveness of using the media at SD N 1 Tuko in children's literature fairy tale material. The development research used the ADDIE model through five stages, namely: analyze, design, development, implementation and evaluation. The results of the development research showed that: (1) schools need digital media integrated with local wisdom to improve learning outcomes in the context of literacy in children's literary fairy tales; (2) validation by three material experts obtained an average score of 96.43% in the very valid category and validation by three media experts obtained an average score of 86.25% in the very valid category; (3) media implementation of limited scale product trials obtained an n-gain score of 0.72 in the high category to 5 students and an n-gain score of 0.73 in the high category of broad scale trials to 20 third grade students of SD N 1 Tuko so that e-story book products are effectively used as digital-based learning media to improve student literacy skills.

Keywords: Development, E-Story Book, Local Wisdom, Fairytale Literature.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital *e-story book* terintegrasi kearifan lokal Grobogan dengan menganalisis kebutuhan sesuai karakteristik siswa kelas III, menguji validitas produk serta menguji efektivitas penggunaan media di SD N 1 Tuko dalam materi dongeng sastra anak. Penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE melalui lima tahapan, yaitu: *analyze, design, development, impelentation* dan *evaluation*. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa: (1) sekolah membutuhkan media digital terintegrasi kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar dalam konteks literasi dongeng sastra anak; (2) validasi oleh tiga ahli materi memperoleh hasil rata-rata skor 96,43% dalam kategori sangat valid dan validasi oleh tiga ahli media memperoleh hasil rata-rata skor 86,25% kategori sangat valid; (3) implementasi media uji coba produk skala terbatas diperoleh *n-gain score* 0,72 kategori tinggi kepada 5 siswa dan *n-gain score* 0,73 kategori tinggi uji coba skala luas kepada 20 siswa kelas III SD N 1 Tuko sehingga produk *e-story book* efektif digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, *E-story Book*, Kearifan Lokal, Dongeng Sastra.

A. Pendahuluan

Kemampuan berbahasa siswa sering dikeluhkan oleh guru utamanya usia kelas rendah. Majunya pendidikan suatu bangsa dapat diketahui dari tingginya kualitas sumber daya manusia. Sumber daya dalam bidang pendidikan dapat pula seperti kemampuan memahami suatu gagasan sebagai *output* keterampilan berbahasa yang dikuasai oleh setiap individu. Akan tetapi, kualitas sumber daya manusia di Indonesia masih sangat rendah. Bukti tersebut sejalan dengan laporan OECD PISA pada tahun 2018 bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia menduduki peringkat 74 dari 79 pada level 1 A dengan skor 371 rentang 189.33-698.32. Hasil skor tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu mencari informasi suatu bacaan akan tetapi lemah dalam memahami isi bacaan. Sejalan dengan pendapat (Sulistiyowati et al., 2023) masih banyak siswa yang belum memiliki penguasaan prasyarat dikelas tertentu dengan cukup baik.

Munculnya problematika kecakapan literasi siswa tidak terlepas dari ketersediaan sumber bacaan yang memadai sebagai wadah untuk

menumbuhkan minat baca siswa. Solusi yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan literasi yaitu menyediakan sumber bacaan yang dapat membantu menumbuhkan motivasi dan kemampuan membaca siswa (Kamasiah, 2023). Bahan bacaan bermuatan integrasi kearifan lokal dapat diinovasikan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif sehingga ada timbal balik sebagai bahan refleksi secara kontekstual.

Media yang sering digunakan oleh sekolah umumnya belum berintegrasi dengan kearifan lokal dan masih bersifat konvensional yaitu penggunaan media cetak. Menurut Ningrum (2020) penggunaan buku sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kekurangan terutama fisik yang mudah rusak serta penggunaan kurang interaktif sehingga membuat siswa mudah bosan. Generasi milenial lebih sering menatap *smarthphone* dalam kehidupan sehari-hari dibandingkan membaca buku bacaan. Selain sifatnya yang mudah rusak, penggandaan buku cetak membutuhkan dana yang tidak sedikit.

Permasalahan tersebut tidak jauh berbeda dengan hasil temuan peneliti melalui studi pendahuluan di SD N 1 Tuko Kabupaten Grobogan. Berdasarkan observasi dan wawancara diperoleh hasil bahwa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia kelas III utamanya sastra dongeng media yang digunakan yaitu buku cerita bergambar dan LKS sehingga siswa cenderung mudah bosan dengan isi bacaan yang sama. Isi bacaan dalam buku dongeng belum bersifat kontekstual yang mengintegrasikan nilai kearifan lokal budaya setempat. Kemudian, nilai hasil belajar belum dapat dikatakan murni hasil kemampuan siswa sendiri karena diolah kembali oleh guru kelas yang disesuaikan dengan KKM.

Guru sebagai ujung tombak pendidikan harus mampu menginovasikan media yang efektif dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya unsur implementasi kearifan lokal tentunya akan memperkaya sumber bahan bacaan dan mampu membentuk moralitas dalam diri anak sesuai tujuan kurikulum. Nilai kearifan lokal perlu ditanamkan kepada setiap

individu sejak usia dini, agar menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap daerahnya (Kironoratri, 2020). Kearifan lokal berupa cerita dongeng sastra Kabupaten Grobogan dengan tokoh Aji Saka, Ki Ageng Sela dan Nyi Ageng Serang dapat diintegrasikan kedalam buku bacaan. Jiwa kepemimpinan yang dimiliki setiap tokoh dalam isi cerita akan memudahkan siswa mengenali daerahnya untuk menumbuhkan budaya literasi.

Sumber bacaan yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam bidang pendidikan yaitu inovasi media literasi berbasis digital. Buku cetak dan LKS yang sifatnya cenderung mudah rusak akan tergantikan dengan media ramah lingkungan yang dapat dikemas secara praktis oleh guru dan memudahkan siswa belajar dengan mandiri. Media cerita bergambar dapat dikonversikan kedalam bentuk elektronik baik file pdf dengan output *link website* interaktif sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru akan tetapi melibatkan siswa sebagai subjek utama dalam kegiatan pembelajaran.

Elektronik bahan ajar dalam bentuk cerita bergambar terdapat ilustrasi gambar animasi dengan perpaduan warna yang menarik sesuai tingkat perkembangan peserta didik, sehingga mudah dipahami dan tidak membosankan (Fatmawati et al., 2022). Dengan media yang berbasis teknologi modern baik *smarthphone* maupun komputer dapat memudahkan siswa untuk belajar dengan lebih praktis.

Peneliti sebelumnya telah berhasil mengembangkan produk media buku cerita bergambar digital sebagai media pembelajaran. Penelitian oleh (Gogahu & Prasetyo, 2020) yang berhasil mengembangkan media *e-book story* untuk meningkatkan literasi membaca siswa usia Sekolah Dasar. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Achmad et al., 2018) yang berhasil mengembangkan buku cerita berbasis elektronik dalam materi hak dan kewajiban pada muatan PPKN siswa kelas V. (Kholifah & Kristin, 2021) juga berhasil mengembangkan produk bahan ajar berupa cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa usia Sekolah Dasar. Berbeda dengan penelitian

sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran *e-story book* materi dongeng sastra anak yang terintegrasi dengan kearifan lokal Grobogan.

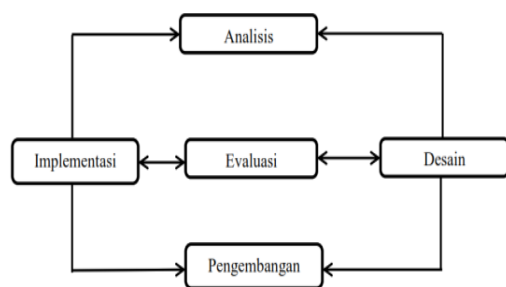
Penting untuk dilakukan penelitian lebih lanjut terkait pengembangan produk media pembelajaran sebagai upaya memperbaiki kualitas sumber daya manusia dalam bidang pendidikan sekaligus meningkatkan hasil belajar dan kemampuan literasi siswa berbasis digital terintegrasi kearifan lokal Grobogan. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis kebutuhan media *e-story book* berbasis kearifan lokal Grobogan; (2) mengembangkan produk media *e-story book* berkearifan lokal Grobogan; (3) menguji efektifitas penggunaan media *e-story book* dalam materi dongeng sastra anak berkearifan lokal Grobogan.

B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan media *e-story book* berbasis kearifan lokal pada materi dongeng sastra anak menggunakan metode R&D

(*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE melalui lima tahap pengembangan. Model pengembangan ADDIE merupakan prosedur pengembangan yang beraturan dan interaktif, evaluasi dapat dilakukan disetiap tahapan dan dapat digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengembangkan produk di tahap-tahap selanjutnya (Amir, 2019). Tahapan model ADDIE meliputi perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Prosedur pengembangan produk dengan model ADDIE sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Model ADDIE

Model ADDIE melalui lima tahapan pengembangan: (1) tahap analisis, yaitu analisis potensi dan masalah, analisis kebutuhan serta analisis kompetensi guru dan siswa; (2) tahap desain, yaitu pemilihan materi, merancang dan mendesain

produk; (3) tahap pengembangan, yaitu merealisasikan rancangan desain produk menjadi nyata dan melakukan validasi terhadap media oleh ahli; (4) tahap implementasi, yaitu uji coba produk skala terbatas dan luas; (5) tahap evaluasi, yaitu evaluasi sumatif melalui angket respon siswa terhadap produk media *e-story book* berkearifan lokal Grobogan.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan 5 teknik pengumpulan data yaitu: wawancara, observasi, angket, tes dan dokumentasi. Teknik observasi yang dilakukan peneliti melalui pengamatan terhadap siswa berdasarkan sikap, perilaku dan lingkungan belajar. Kemudian setelah dilakukan observasi, peneliti melakukan wawancara terhadap wali kelas III SD N 1 Tuko dan 5 siswa untuk verifikasi data hasil observasi serta untuk menganalisis potensi permasalahan yang dialami selama kegiatan pembelajaran utamanya bahasa Indonesia. Berikutnya yaitu teknik angket, angket digunakan untuk menganalisis kebutuhan media oleh guru dan peserta didik, serta angket validasi media oleh ahli materi

dan ahli media. Teknik tes dilakukan untuk menguji tingkat efektifitas media melalui *pre-tes* dan *pos-tes*. Dan teknik dokumentasi oleh peneliti dilakukan untuk memperoleh data pendukung dalam penelitian.

Teknik Analisis Data

Media pembelajaran yang dikembangkan diuji tingkat kevalidan media melalui angket oleh 3 ahli media dan 3 ahli materi. Penilaian kevalidan kualitas media dan materi menggunakan skor skala likert rentang 1-4 yang diadaptasi dari Sugiyono (2019). Hasil penilaian oleh ahli kemudian dianalisis dengan perhitungan rumus sebagai berikut:

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

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Jumlah skor maksimum

Sumber: (Sa'adah & Wahyu, 2020)

Setelah diketahui jumlah skor penilaian oleh ahli, data dikategorikan sesuai tingkat kevalidan untuk mengetahui kelayakan media sesuai pedoman berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

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

(Ernawati & Sukardiyono, 2017)

Produk yang dikembangkan dihitung tingkat kepraktisan dengan rumus penilaian yang sama akan tetapi kriteria presentase berbeda sebagai 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

(Setiawati dkk., 2017)

Uji efektifitas melalui tes menggunakan *n-gain score* dengan rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimum - skor\ pretest}$$

Sumber: (Iriani, 2019) dengan adaptasi

N-gain score dihitung dengan bantuan *microsoft excel*. Kriteria

tingkat efektifitas penggunaan media dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Efektivitas Media

Score	Klasifikasi
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: (Iriani, 2019)

Penelitian dilakukan di SD N 1 Tuko Kabupaten Grobogan dengan subjek penelitian yaitu media *e-story book* berbasis kearifan lokal materi dongeng sastra anak. Adapun subjek uji coba produk yaitu siswa kelas III SD N 1 Tuko dengan jumlah 5 siswa sebagai subjek uji coba skala terbatas dan 20 siswa sebagai subjek uji coba skala luas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian R&D ini mengembangkan produk media pembelajaran berbasis digital yaitu *e-story book* berbasis kearifan lokal Grobogan dengan model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan media sesuai langkah ADDIE sebagai berikut:

Analisis (*Analyze*)

Tahap awal pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis. Hasil

analisis potensi dan masalah diperoleh hasil bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mengharuskan guru untuk dapat beradaptasi dengan teknologi serta mengkombinasikan rancangan kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif. Hasil belajar siswa dalam muatan bahasa Indonesia sudah cukup baik, akan tetapi nilai bukan hasil murni kemampuan siswa itu sendiri melainkan olahan oleh guru yang disesuaikan dengan KKM (75). Siswa menggunakan media cetak yang bersifat konvensional yaitu buku LKS dan buku dongeng anak yang sifat fisiknya cenderung mudah rusak. Guru belum menginovasikan media digital sehingga siswa mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Pada umumnya siswa lebih menyukai media yang menarik yaitu dengan sedikit uraian, ilustrasi gambar, berwarna, dan dapat dipahami dengan mudah (Indriani & Lazulva, 2020).

Analisis kebutuhan dilakukan peneliti, melalui angket terhadap media berbasis digital kepada seluruh siswa kelas III di SD N 1 Tuko. Hasil yang diperoleh yaitu dengan menggunakan media LKS dan buku

dongeng membuat 68% siswa tidak mudah belajar materi dongeng. 76% siswa gemar membaca apabila dongeng legenda terintegrasi cerita berkearifan lokal. 92% siswa pernah menggunakan media digital sebagai sarana belajar. 72% siswa menyukai dongeng yang terdapat banyak ilustrasi gambar. 52% siswa sangat memerlukan media berbasis digital dengan integrasi kearifan lokal untuk menjelaskan materi dongeng. Dewasa ini perangkat digital terus berkembang pesat sehingga bermunculan berbagai jenis media *online*, dimana pengguna dengan mudah dapat berpartisipasi di jejaring internet (Sapitri dkk., 2022).

Analisis kompetensi yang dilakukan diperoleh hasil bahwa pada umumnya, siswa usia kelas rendah cenderung aktif. Akan tetapi, siswa kelas III memiliki karakteristik yang berbeda yaitu terdapat siswa yang pendiam, aktif bertanya, melamun, mudah bosan dan penakut. Siswa cenderung mudah bosan pada saat membaca dongeng. Kemudian dari hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran dalam kelas. guru menggunakan sistem pembelajaran *TCL*, siswa hanya mendengarkan

penjelasan dari guru. Siswa usia kelas rendah cenderung lebih suka bermain (Kurniawan dkk., 2020).

Kegiatan analisis yang dilakukan peneliti dapat dirumuskan hasil bahwa dalam mengikuti perkembangan zaman, guru harus mampu mengkreasikan perangkat pembelajaran berbasis digital dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Perangkat pembelajaran berbasis digital yang dimiliki sekolah cukup memadai, akan tetapi belum digunakan secara optimal. Siswa menyukai media dongeng dengan ilustrasi gambar yang menarik. Media yang digunakan untuk mendongeng masih bersifat konvensional yaitu buku cerita dongeng bergambar dan LKS berbasis cetak.

Desain (*Design*)

Peneliti melakukan filterisasi materi sesuai tujuan pembelajaran, menyusun rancangan produk dan mendesain *draft* media pembelajaran. Peneliti menggunakan beberapa *software* yaitu *corel draw* dan *flip book builder*. Kemudian untuk aplikasi android peneliti menggunakan *canva*, *zepeto*, *google*

form, *kine master* dan *youtube*. Hasil akhir yang dihasilkan berupa *link website* media *e-story book* berkearifan lokal Grobogan. Menurut Lutfiputri (2022) media cerita bergambar berbasis digital memiliki kelebihan yaitu: (1) media dapat menampilkan cerita yang beragam; (2) biaya cukup terjangkau; (3) mempermudah penyaluran dan akses buku; dan (4) meningkatkan ketertarikan anak karena dapat ditambahkan beberapa elemen yang interaktif seperti video, *link interaktif* serta *scan barcode*. Media buku cerita bergambar dapat mempermudah guru, siswa maupun orang tua di rumah untuk menumbuhkan budaya membaca dengan lebih praktis dalam jangka panjang karena dapat digunakan secara berulang.

Pengembangan (*Development*)

Media dongeng sastra anak yang biasa digunakan masih bersifat konvensional, apabila ingin menggandakan buku membutuhkan biaya yang cukup mahal. Media buku cerita bergambar juga digunakan secara berulang dengan sifat fisik mudah rusak, sehingga kurang efisien digunakan dalam jangka

panjang. Pemilihan jenis kertas dengan kualitas rendah dapat membuat buku mudah robek dan basah (Rahiem & Husna, 2020). rancangan produk dan mendesain *draft* media pembelajaran. Peneliti menggunakan beberapa *software* yaitu *corel draw* dan *flip book builder*. Kemudian untuk aplikasi android peneliti menggunakan *canva*, *zepeto*, *google form*, *kine master* dan *youtube*. Hasil akhir yang dihasilkan berupa *link website* media *e-story book* berkearifan lokal Grobogan. Menurut Lutfiputri (2022) media cerita bergambar berbasis digital memiliki kelebihan yaitu: (1) media dapat menampilkan cerita yang beragam; (2) biaya cukup terjangkau; (3) mempermudah penyaluran dan akses buku; dan (4) meningkatkan ketertarikan anak karena dapat ditambahkan beberapa elemen yang interaktif seperti video, *link interaktif* serta *scan barcode*. Media buku cerita bergambar dapat mempermudah guru, siswa maupun orang tua di rumah untuk menumbuhkan budaya membaca dengan lebih praktis dalam jangka panjang karena dapat digunakan secara berulang.

Pengembangan (*Development*)

Media dongeng sastra anak yang biasa digunakan masih bersifat konvensional, apabila ingin menggandakan buku membutuhkan biaya yang cukup mahal. Media buku cerita bergambar juga digunakan secara berulang dengan sifat fisik mudah rusak, sehingga kurang efisien digunakan dalam jangka panjang. Pemilihan jenis kertas dengan kualitas rendah dapat membuat buku mudah robek dan basah (Rahiem & Husna, 2020).



Gambar 2. Media Buku Cerita Bergambar

Media buku cerita bergambar dengan beberapa kekurangan sehingga siswa memiliki keterbatasan untuk mengakses sumber bacaan yang berkualitas. Peneliti kemudian menginovasikan media digital yang praktis jangka panjang sesuai *prototype* desain media. Media digital yang dikembangkan yaitu *e-story book* berkearifan lokal Grobogan.

Media cerita bergambar berbasis digital memiliki kelebihan yaitu: (1) media dapat menampilkan cerita yang beragam; (2) biaya cukup terjangkau; (3) mempermudah penyaluran dan akses buku; dan (4) meningkatkan ketertarikan anak karena dapat ditambahkan beberapa elemen yang interaktif seperti video, *link interaktif* serta *scan barcode* (Lutfiputri, 2022). Berikut hasil pengembangan media oleh peneliti.

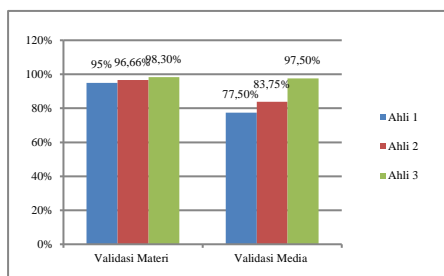


Gambar 3. Desain Media

Video pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi yang disajikan dalam bentuk animasi sehingga memudahkan siswa mengakses isi konteks pembelajaran dengan interaktif. Cover media mengilustrasikan keseluruhan isi media yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu bagi pembaca. Desain ilustrasi setiap halaman *chapter* disesuaikan dengan alur isi teks cerita. Kegiatan Ayo Ketahui

terintegrasi kearifan lokal Grobogan sehingga siswa memiliki sumber bacaan yang memadai. Selain itu cerita rakyat yang berisi nilai kemanusiaan dan moral menjadi modal utama untuk melakukan interaksi dengan orang lain melalui keterampilan berbahasa (Khoirunnisa et al., 2022). Kelebihan media digital yaitu: (1) tidak membutuhkan pemeliharaan media karena sifatnya yang aman; (2) efektif dan efisien terhadap waktu; dan (3) menunjang kegiatan pembelajaran jarak jauh (Khairunnisa & Ilmi, 2020).

Uji validasi isi (*expert judgment*) kepada tiga ahli materi dan ahli media. Penilaian validitas materi meliputi kelayakan isi konten, isi konteks materi, bahasa. Validitas media meliputi tampilan desain, penyajian media, kebermanfaatan media, video serta efisiensi media. Berikut diagram hasil validasi ahli media dan materi.



Grafik 1. Uji Validitas Produk

Validasi produk memperoleh hasil akhir **"Sangat Valid"** oleh ahli

media dan materi. Hasil rata-rata nilai akhir oleh ahli materi memperoleh presentase 96,43%. Menurut Ernawati & Sukardiyono (2017) nilai tersebut termasuk dalam kategori **"Sangat Layak"**. Hasil tersebut serupa dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Sari & Wardani, 2021) bahwa hasil uji validasi isi materi media cerita bergambar berbasis digital memperoleh presentase 93,7 % dalam materi pendidikan karakter dan 91% dalam aspek bahasa sehingga media sangat valid untuk digunakan. Kemudian hasil rata-rata akhir validasi ahli media yaitu 86,25% dalam kategori **"Sangat Valid"**. Serupa dengan penelitian oleh (Rizkiyah & Ningrum, 2022) bahwa pengembangan media buku gambar berbasis digital memperoleh hasil presentase 89% oleh ahli media kategori sangat layak. Adapun perbedaan hasil pengembangan antara peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu produk terintegrasi dengan kearifan lokal Grobogan dalam pokok bahasan dongeng sastra anak, sehingga media sangat layak untuk diujicobakan kepada subjek penelitian.

Implementasi (Implementation)

Uji Coba Terbatas

Subjek uji coba skala perorangan yakni 5 siswa kelas III di SD N 1 Tuko dengan teknik pengambilan data *purposive sampling*. Peneliti memberikan perlakuan media *e-story book* menggunakan *smarthphone*. Data yang diperoleh menggunakan *pre-tes* sebelum perlakuan dan *pos tes* setelah perlakuan. Berikut data nilai siswa uji coba skala perorangan:

Tabel 4. Nilai Uji Coba Perorangan

Nilai	Pre-Tes	Post-Tes
Tertinggi	70	95
Terendah	50	85
Rata-rata	59	89

Hasil rerata nilai *pre-tes* yang diperoleh yaitu 59 dan 89 untuk *post-tes* kemudian diuji secara statistik dengan *uji t-hitung* menggunakan *paired sample*.

Nilai *sig . 2 (tailed)* sebesar 0,00

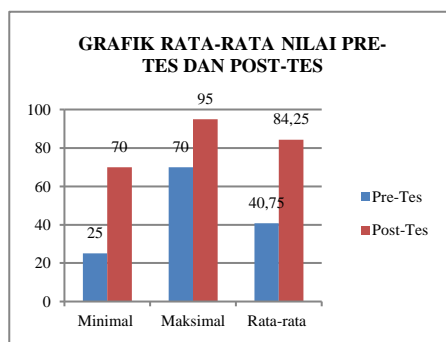
	Paired Samples Test							
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
pretest - posttest	30.00000	8.66025	3.87298	-40.75313	-19.24687	-7.746	4	.001

< 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada materi dongeng sastra sebelum dan sesudah diberi perlakuan media. Kemudian perhitungan uji *n-gain* untuk mengetahui efektifitas

penggunaan media *e-story book* diperoleh hasil skor akhir 0,72. Menurut Iriani (2019) efektifitas dikategorikan tinggi apabila $n > 0,7$. Maka media efektif digunakan dengan kategori tinggi uji coba produk skala terbatas.

Uji Coba Skala Luas

Data diperoleh dari hasil *pre-tes* dan *pos-tes* dengan perlakuan media *e-story book*. Berikut grafik nilai siswa uji coba skala luas



Grafik 2. Rerata Nilai Uji Coba Skala Luas

Hasil rata-rata nilai *pre-tes* yaitu 40,75 dan 84,25 untuk *pos-tes*. Kemudian diuji nilai signifikansi apakah terdapat pengaruh penggunaan media sebelum dan sesudah perlakuan dengan hasil sebagai berikut:

	Paired Samples Test							
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
pretest - posttest	-43.50000	9.61085	2.14905	-47.99802	-39.00198	-20.241	19	.000

Uji t-hitung dengan paired sample tes diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* $0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Peneliti kemudian menguji tingkat efektifitas penggunaan media dengan analisis *n-gain score*. Skor yang diperoleh yaitu 0,73 menurut Iriani (2019) efektifitas dikategorikan tinggi apabila $n > 0,7$ maka media memiliki efektifitas yang tinggi melalui uji coba produk skala luas. Penelitian juga dilakukan (Yusuf et al., 2022) dengan hasil akhir skor *n-gain* 0,7 kategori efektif. Sehingga media terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar doneng sastra terkait kemampuan memahami isi bacaan.

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi menggunakan tes sumatif melalui angket respon siswa terhadap penggunaan produk media *e-story book*. Responden sama dengan subjek uji coba produk skala luas di kelas III SD N 1 Tuko. Penilaian siswa terhadap produk sebagai berikut:

$$Total = \frac{734}{800} \times 100 = 91,75 \%$$

Presentase hasil angket akhir oleh siswa diperoleh total akhir

91,75%. Menurut Setiawati et al (2017) nilai akhir tersebut termasuk dalam kriteria "**Sangat Praktis**". Sehingga dari hasil akhir tersebut dapat disimpulkan bahwa media praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian pengembangan media cerita bergambar berbasis digital yang terintegrasi kearifan lokal Grobogan dapat diambil kesimpulan:

1. Sekolah memiliki kendala keterbatasan media dalam kegiatan literasi. Media yang digunakan bersifat konvensional yaitu LKS dan buku cerita bergambar dimana sifat fisiknya cenderung mudah rusak, sehingga membutuhkan media yang lebih praktis dan efisien. Media yang dapat dikembangkan yaitu media digital serta terintegrasi kearifan lokal Grobogan sehingga dapat menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap budaya setempat;
2. Hasil validasi pengembangan media memperoleh hasil akhir 96,43% dengan kategori sangat valid oleh ahli materi dan 86,26%

kategori sangat valid oleh ahli media;

3. Uji coba perorangan memperoleh skor *n-gain* 0,72 dan skala luas 0,73 kategori tinggi, sehingga produk *e-story book* efektif digunakan sebagai media pembelajaran digital dalam materi dongeng sastra anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, A., Wahyu, A., & Khotimah, K. (2018). Pengembangan Media Buku Cerita Elektronik Materi Hak Dan Kewajiban Mata Pelajaran Ppkn Siswa Kelas V Sdn 1 Sungonlegowo Gresik. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2), 1–6.
- Amir, H. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Develeopment*. Literasi Nusantara.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2, 204–210.
- Fatmawati, H., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Tema Hidup Bersih dan Sehat Pada Kelas II Sekolah Dasar. *Journal of Pharmacy and Pharmacology*, 29(1), 355–357.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Bookstory* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015.
- Indriani, N., & Lazulva, L. (2020). Desain dan Uji Coba LKPD Interaktif dengan Pendekatan Scaffolding pada Materi Hidrolisis Garam. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(1), 87.
- Iriani, E. (2019). Peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar menggunakan media kertas bergambar pada materi perkembangbiakan tumbuhan tema 1. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 4(02), 93–100.
- Kamasiah, Muslim, & Yusnan, M. (2023). Identifikasi Kesulitan Membaca Permulaan Pada

- Siswa Sekolah Dasar. *Jec (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 7(1), 1–6.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140.
- Khoirunnisa, K., Kanzunnudin, M., & Fajrie, N. (2022). Dongeng Kancil dan Buaya Sebagai Stimulasi Keterampilan Berbicara Anak Usia 8-9 Tahun. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 410–414.
- Kholifah, W. T., & Kristin, F. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.
- Kironoratri, L. (2020). Buku Kumpulan Puisi Anak Berbasis Kearifan Lokal Daerah Sebagai Penunjang Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(3), 55–60.
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., Hawanti, S., Purwokerto, U. M., & Indonesia, P. B. (2020). Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(1), 65–73.
- Lutfiputri, N. F. (2022). Kajian Perkembangan Industri Buku Cerita Anak Bergambar di Indonesia pada Era Digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6271–6285.
- Ningrum, Y. H., Apriyani, D. D., & Zikriah, Z. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Asmaul Husna Berbasis Android. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(04), 467–474. <https://doi.org/10.30998/jrami.v1i04.466>
- Rahiem, M. D. H., & Husna, K. (2020). Buku Cerita Bergambar untuk Pembelajaran Mitigasi Bencana Gunung Meletus bagi Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 68–77.
- Rizkiyah, P., & Ningrum, M. A. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan

- Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>
- Sa'adah, & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R & D (Research and Development)*. Literasi Nusantara.
- Sapitri, A. N. A., Kironoratri, L., & Ahsin, M. N. (2022). Analisis Dampak Gawai terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Kedungwinong 01 Pati. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 3897–3902.
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977.
- Setiawati, E., Rahayu, H. M., & Setiadi, A. E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Pada Materi Animalia Kelas X Sman 1 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 4(1), 47–57.
- Sulistiyowati, Fajrie, N., & Surachmi, S. (2023). Efektivitas Media Canva terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati. *Journal on Education*, 05(02), 5883–5891.
- Yusuf, N., Setyawan, H., Immawati, S., Santoso, G., & Usman, M. (2022). gembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8314–8330.