



# Pengembangan Buku Cerita Elektronik dengan Metode Storytelling pada Teks Dongeng Fabel di Kelas 2 SD

Irhamillah Azza\*, Alif Mudiono, Ferril Irham Muzakki

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: irhamillah.azza.1801516@students.um.ac.id

Paper received: 2-11-2022; revised: 23-11-2022; accepted: 29-11-2022

## Abstract

This study has a goal, namely to produce learning media in the form of electronic story books with a valid storytelling method according to experts and practical according to students and teachers. In this study using the ADDIE research model. Product validity testing was carried out by material experts, media experts, and teacher as the next user for large group trials to 26 students of class 2 cut meutia SDN Kepanjenlor 2 Blitar City. Based on the validity test by the material expert, the percentage is 93,75 percent, the media expert is 93,75 percent, and the teacher as the user gets the percentage 96,87 percent. All three fall into the very valid category. The practicality of the product provided is 100 percent by the teacher and 97.2 percent by the students, both of which fall into the "very practical" category. Thus, the electronic storybook learning media proved to be very valid and very practical. It is better if the electronic storybook is not only developed on the text of fables, but on other stories according to the target.

**Keywords:** electronic storybook; storytelling; fable

## Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu menghasilkan media pembelajaran berupa buku cerita elektronik dengan metode storytelling yang valid menurut para ahli serta yang praktis menurut peserta didik dan guru. Pada penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Pengujian kevalidan produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru sebagai pengguna. Selanjutnya untuk uji coba pada kelompok besar akan diujikan kepada 26 peserta didik kelas 2 cut meutia SDN Kepanjenlor 2 Kota Blitar. Berdasarkan uji kevalidan oleh ahli materi mendapatkan persentase 93,75 persen, ahli media mendapatkan persentase 93,75 persen, dan guru sebagai pengguna mendapatkan persentase 96,87. Ketiganya masuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan kepraktisan produk mendapat persentase sebesar 100 persen dari guru dan 97,2 persen dari peserta didik serta keduanya termasuk kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran buku cerita elektronik terbukti sangat valid dan sangat praktis. Sebaiknya buku cerita elektronik tidak hanya dikembangkan pada teks dongeng fabel, namun pada cerita lain yang sesuai sasaran.

**Kata kunci:** buku cerita elektronik; storytelling; dongeng fabel

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan wadah atau tempat seseorang dalam belajar yang nantinya dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah. Pembelajaran adalah proses yang berlangsung dalam situasi pendidikan yang melibatkan interaksi guru-peserta didik dan timbal balik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rustaman dalam Kurniasari,dkk., 2020). Selain itu, (Lubis, 2019) mencatat bahwa pembelajaran yang disajikan oleh guru dengan berbagai cara dapat mengurangi kebosanan peserta didik, sehingga bisa membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran, tentunya pendidik membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar menarik semangat siswa untuk belajar. Media pembelajarn

salah satunya mempunyai kegunaan yaitu mendukung keefektifan dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Arif. S, 2014:17), menyebutkan enam kegunaan media pembelajaran salah satunya sikap pasif peserta didik bisa diatasi menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Dari sini bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat pada keberhasilan pembelajaran.

Buku cerita bergambar adalah buku yang berisi cerita, gambar, dan kata-kata sederhana dikemas pada sampul yang menarik. (Krisnawan, 2017:24). Buku cerita juga dinilai sesuai digunakan oleh peserta didik sekolah dasar, hal ini karena peserta didik sekolah dasar suka membaca cerita dalam bentuk buku bergambar. Di usia yang masih tergolong anak-anak, kondisi ideal pembelajaran di SD diharapkan menyenangkan dan menghibur, serta dapat mengembangkan minat dan bakat sehingga pembelajaran tidak menjadi jenuh dan membosankan..

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian dongeng ialah cerita yang tidak sahih. Dongeng juga termasuk pada kategori cerita rakyat (*folk tales*) yang jangkauannya beragam dan berasal dari komunitas yang berbeda di berbagai belahan dunia. Dongeng fabel yaitu cerita yang tokohnya adalah binatang. Isi cerita pada teks dongeng fabel memiliki pesan moral yang bisa dipelajari.

Dalam bidang pembelajaran, literasi merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki setiap peserta didik. Keterampilan literasi diperlukan untuk menguasai berbagai mata pelajaran. Salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan muatan bahasa Indonesia pada peserta didik sekolah dasar termasuk dalam kurikulum 2013. Dengan kata lain, peserta didik secara khusus diharapkan untuk menguasai kemampuan berbahasa Indonesia. (Malawi, 2017).

Keterampilan dalam berbahasa terdiri dari empat komponen, yaitu (1) keterampilan menyimak; (2) keterampilan berbicara; (3) keterampilan membaca; (4) dan keterampilan menulis (Mulyati, 2015). Salah satu aspek yang berperan untuk mewujudkan generasi masa depan yang berbudaya intelektual, kritis, dan kreatif ialah kemampuan berbicara. Ada kondisi yang tidak mendukung kemampuan berbahasa siswa, yang disebabkan oleh siswa yang pasif dan pendidik yang terlalu aktif.

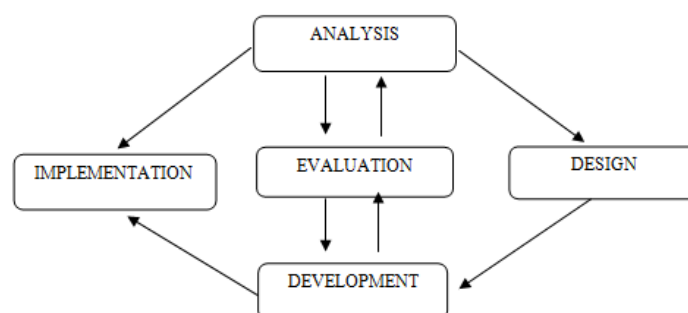
Metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengasah kemampuan berbicara siswa salah satunya adalah *storytelling*. *Storytelling* adalah upaya untuk mendukung peserta didik menyampaikan cerita secara lisan. *Storytelling* dianggap efektif untuk anak sekolah dasar karena selain menarik, penjelasan naratif lebih mudah dipahami. Ini sesuai dengan penelitian yang mengemukakan bahwa *storytelling* sebagai pendekatan pedagogis yang sangat kuat yang dapat meningkatkan hasil belajar secara umum, ilmiah, dan pendidikan teknikal. (Smeda, 2014).

Berdasarkan kegiatan wawancara bersama guru kelas 2 Cut Meutia SDN Kepanjenlor 2 Kota Blitar, bahwa interaksi antara peserta didik dan guru tidak terjalin dengan baik. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi siswa untuk belajar. Guru juga kurang bervariasi dalam merangkai pembelajaran. Sehingga peserta didik menjadi bosan karena guru hanya menggunakan buku tema sebagai referensi belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan dan mengembangkan sebuah buku cerita elektronik dengan metode *storytelling* yang valid sesuai ahli materi, valid sesuai ahli media dan valid menurut guru sebagai pengguna. Dan yang praktis bagi peserta didik dan guru.

## 2. Metode

Model penelitian dan pengembangan Buku Cerita Elektronik dengan Metode Storytelling pada Teks Dongeng Fabel di Kelas 2 SD menggunakan model penelitian ADDIE. Pada model ini menggunakan lima tahapan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.



Gambar 1 Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE (Tegeh, 2015)

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode studi berdasarkan model pengembangan ADDIE. Tahapan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

### 2.1. Analyze (Analisis)

Pada tahap analisis yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan dilaksanakan dengan melakukan wawancara dengan guru dan melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran dalam kelas. Analisis karakteristik peserta didik dilaksanakan dengan membagikan angket yang diisi oleh 26 peserta didik kelas 2. Analisis Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, indikator dan tujuan pembelajaran dilakukan supaya mengetahui tingkat keberhasilan yang dikembangkan dalam media pembelajaran buku cerita elektronik.

### 2.2. Design (Perancangan)

Pada tahap desain, membuat flowchart adalah hal utama yang dilakukan. Setelah itu mendesain dan menyusun produk yaitu buku cerita elektronik. Dalam pengembangan buku cerita elektronik ini menggunakan web online [storyjumper.com](http://storyjumper.com). Ketika produk sudah selesai, hal yang dilakukan selanjutnya yaitu menyusun instrumen validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi guru sebagai pengguna.

### **2.3. Development (Pengembangan)**

Dalam tahap ini, yaitu mengembangkan produk kemudian berkonsultasi dengan dosen pembimbing. Produk diperbaiki sesuai dengan saran dosen pembimbing. Setelah dilakukan perbaikan, produk akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru untuk mengetahui tingkat kevalidan produk. Kemudian dilanjutkan dengan revisi berdasarkan masukan dari validator.

### **2.4. Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi dilakukan melalui pengujian produk media dari pengujian kelompok kecil dan pengujian kelompok besar. Enam peserta didik diuji pada kelompok kecil. Selain itu uji coba kelompok besar diujikan kepada 26 peserta didik. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk dalam jumlah pengguna yang lebih banyak. Selanjutnya, menganalisis hasil data uji coba dan data angket dari kelompok besar untuk meningkatkan produk sesuai dengan saran.

### **2.5. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi yang akan dilakukan adalah evaluasi formatif. Penilaian ini dilakukan pada setiap tahapan untuk menyempurnakan pengembangan produk yang dikembangkan. Penilaian formatif didasarkan pada evaluasi oleh ahli materi, ahli media, guru sebagai pengguna, dan analisis data angket dari uji coba kelompok kecil dan besar.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor hasil uji validitas oleh validator ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan guru sebagai pengguna serta dari skor hasil uji kepraktisan. Data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara. Data kualitatif juga dapat diperoleh dari komentar dan saran dari ahli materi, ahli media dan pengguna yaitu guru dan peserta didik. Setelah mengetahui hasil validasi dari validator ahli, data diolah dengan rumus menurut (Akbar S, 2017:83), dapat disimpulkan bahwa produk buku cerita elektronik dengan metode storytelling dikatakan valid dan dapat digunakan apabila mendapat skor hasil minimal 71%. Apabila skor hasil yang didapatkan kurang dari 71% maka produk dianggap kurang valid dan perlu revisi besar.

Setelah produk direvisi untuk diujicobakan maka selanjutnya dilakukan uji coba kepraktisan yang ditunjukkan untuk peserta didik dan guru menggunakan skala Guttman, artinya hasil survei tanggapan guru dan siswa sebagai pengguna dengan jawaban "ya" mendapat nilai 1, dan jawaban "tidak" mendapat nilai 0. (Sugiyono, 2013). Pengolahan data kepraktisan ini menggunakan rumus berdasarkan (Akbar S, 2017:82). Berdasarkan kriteria tersebut maka buku cerita elektronik dengan metode storytelling dikatakan praktis dan dapat digunakan apabila mendapat skor hasil minimal 61%. Apabila skor hasil yang didapatkan kurang dari 61% maka produk dianggap kurang praktis dan perlu revisi.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa buku cerita elektronik dengan metode storytelling pada teks dongeng fabel di kelas 2 Sekolah Dasar yang valid menurut ahli materi, ahli media, dan guru sebagai pengguna. Produk media dibuat dan disajikan dengan gambar dan warna yang menarik. Pada cover depan buku disajikan pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Cover Depan

Selanjutnya pada bagian awal produk terdapat motivasi pentingnya membaca buku. Selain itu terdapat petunjuk penggunaan buku cerita yang dapat memudahkan peserta didik untuk menggunakan buku cerita elektronik. Isi cerita yang terdapat pada media buku cerita elektronik dengan metode storytelling ini dirancang dengan gambar dan warna yang menarik, tulisan yang mudah dibaca serta diberikan sebuah audio yang membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran. Bahasa yang digunakan dalam buku cerita elektronik juga mudah dimengerti.

Hasil validasi di dapat dari uji validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media dan validasi oleh guru sebagai pengguna yaitu guru kelas II SDN Kepanjenlor 2 Kota Blitar. Dan juga uji praktis oleh 26 peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari hasil uji coba.

Validasi oleh ahli materi meliputi empat aspek yaitu aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, aspek kesesuaian buku cerita, aspek kualitas isi buku cerita, aspek penyajian buku cerita. Dari hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai 93,75% dengan kategori sangat valid serta keterangan dapat diujicobakan tanpa revisi.

Selanjutnya dilakukan validasi ahli media yang meliputi empat aspek yaitu aspek penyajian cover buku, aspek penyajian tulisan, aspek penyajian gambar, dan aspek penyajian tampilan. Dari hasil validasi ahli media mendapat nilai 93,75% dengan kategori sangat valid serta keterangan dapat diujicobakan tanpa revisi.

Selanjutnya dilakukan validasi guru sebagai pengguna meliputi 8 aspek yaitu aspek kesesuaian produk dengan kurikulum, aspek kesesuaian produk, aspek kualitas isi produk, aspek penyajian produk, aspek penyajian cover produk, aspek penyajian tulisan, aspek penyajian gambar, dan aspek penyajian tampilan. Dari hasil validasi guru sebagai pengguna mendapatkan nilai 96,87% dengan kategori sangat valid serta dengan keterangan dapat diujicobakan tanpa revisi. Berikut rekapitulasi hasil uji kevalidan oleh ahli materi, ahli media, dan guru sebagai pengguna.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Kevalidan**

No	Validator	Persentase	Rata-rata	Kategori
1	Ahli Materi	93,75%		
2	Ahli Media	93,75%	94,79%	Sangat Valid
3	Pengguna (Guru)	96,87%		

Pada tabel 1 diketahui bahwa hasil uji validasi oleh ahli materi mendapat nilai 93,75% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya uji validasi oleh ahli media mendapat nilai 93,75% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya uji validasi oleh guru sebagai pengguna mendapat nilai 96,87% dengan kategori sangat valid.

Setelah melakukan uji validasi, langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji coba sebanyak dua kali kepada peserta didik kelas 2 SDN Kepanjenlor 2 Kota Blitar. Uji coba dilaksanakan dua kali yaitu pada kelompok kecil dan kelompok besar. Di bawah ini adalah respon hasil uji coba kepraktisan dari guru dan peserta didik pada uji coba buku cerita elektronik dalam percobaan kelompok kecil.

**Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Kelompok Kecil**

No	Pengguna	Persentase	Kategori
1	Guru	100%	Sangat Praktis
2	Peserta Didik	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa produk mendapatkan persentase 100% dari guru dan 100% dari peserta didik serta keduanya termasuk kategori sangat praktis. Setelah itu, dilakukan uji coba kelompok besar terhadap seluruh peserta didik kelas 2 yang berjumlah 26 peserta didik. Berikut respon guru dan peserta didik terhadap buku cerita elektronik pada uji coba kelompok besar.

**Tabel 3. Hasil Uji Coba Kepraktisan Kelompok Besar**

No	Pengguna	Persentase	Kategori
1	Guru	100%	Sangat Praktis
2	Peserta Didik	97,2%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa produk mendapat persentase sebesar 100% dari guru dan 97,2% dari peserta didik serta keduanya termasuk kedalam kategori sangat praktis. Jadi produk dinyatakan dapat digunakan dalam pembelajaran.

### 3.2. Pembahasan

Buku cerita elektronik dikembangkan dengan bantuan web online StoryJumper. Buku cerita disusun terlebih dahulu dalam satu flowchart, agar memudahkan untuk menyusun alur cerita. Setelah membuat flowchart, menyiapkan gambar yang akan dirangkai di dalam web StoryJumper. Bagi yang belum mempunyai akun di web Storyjumper, terlebih dahulu membuat akun untuk login. Merangkai gambar serta mengatur warna sesuai dengan cerita untuk memudahkan pembaca yang akan digunakan. Jika merasa sudah selesai atau sudah tidak ada editing lagi, bisa di publish supaya dapat di baca oleh pembaca. Dalam web Storyjumper dapat di salin link untuk memudahkan pengguna ketika hendak membacanya.

Setelah proses penyusunan, kemudian dilakukan validasi kepada ahli materi, ahli media, dan guru sebagai pengguna guna mengetahui kevalidan dari produk yang dikembangkan. Ketika produk sudah dinyatakan valid berdasarkan ketiga ahli validator tersebut, kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil terhadap enam peserta didik kelas 2 Cut Nyak Dien SDN Kepanjenlor 2 dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Setelah produk dinyatakan praktis, maka dapat dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar terhadap 26 peserta didik kelas 2 Cut Meutia SDN Kepanjenlor 2.

Validasi Buku Cerita Elektronik pada teks dongeng fabel menggunakan metode storytelling di Kelas 2 meliputi 8 aspek penilaian, yaitu aspek kesesuaian buku cerita dengan kurikulum, aspek kesesuaian buku cerita, aspek kualitas isi buku cerita, aspek penyajian buku cerita, aspek penyajian cover buku cerita, aspek penyajian tulisan, aspek penyajian gambar, dan aspek penyajian tampilan. Ahli materi memvalidasi empat aspek penilaian, antara lain aspek kesesuaian buku cerita dengan kurikulum, aspek kesesuaian buku cerita, aspek kualitas isi buku cerita, dan aspek penyajian buku cerita. Ahli media memvalidasi empat aspek penilaian, antara lain aspek penyajian cover buku cerita, aspek penyajian tulisan, aspek penyajian gambar, dan aspek penyajian tampilan. Guru sebagai pengguna memvalidasi 8 aspek yang telah di sebutkan.

Kepraktisan Buku cerita elektronik metode storytelling pada teks dongeng fabel dinilai oleh guru dan peserta didik. Kepraktisan produk dihitung menggunakan rumus Akbar (Akbar S, 2017:82), guru memberikan persentase 100% dan 97,2% dari peserta didik. Keduanya masuk dalam kategori yang sangat praktis. Kepraktisan buku cerita elektronik dengan metode storytelling pada teks dongeng fabel di kelas 2 ini terdiri dari delapan pernyataan untuk guru dan tujuh pertanyaan yang dijawab peserta didik "ya" atau "tidak". Dengan jawaban "Ya" mendapat nilai 1 dan jawaban "Tidak" mendapat nilai 0 (Sugiyono, 2013). Berikut penjelasan mengenai 8 pernyataan sekaligus 7 pertanyaan tersebut.

Buku cerita menggunakan web online StoryJumper didesain dengan background, gambar, cerita yang menarik serta tulisan yang jelas. Tujuannya untuk merangsang minat baca siswa. Buku Cerita juga menggunakan font yang mudah dibaca dan bahasa yang mudah dipahami, serta petunjuk cara menggunakan buku tersebut. Isi buku juga mudah dipahami karena bahas yang digunakan sistematis dan bahasa yang digunakan adalah bahasa sehari-hari. Serta cerita yang menarik supaya peserta didik tidak merasa bosan. Buku cerita elektronik dengan metode storytelling juga membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran karena menimbulkan feedback yang baik antara peserta didik dan guru. Serta metode storytelling

membuat peserta didik lebih berani untuk tampil didepan kelas menceritakan kembali isi cerita yang telah di baca dan di dengarkan.

Berdasarkan kajian yang telah dipaparkan, buku cerita elektronik dengan metode storytelling memiliki beberapa kelebihan, antara lain : (1) memiliki tampilan yang menarik; (2) dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring; (3) dapat dibaca dimanapun dan kapanpun; (4) tidak perlu mengunduh aplikasi karena yang digunakan adalah web online; (5) memuat cerita fabel yang seru. Adapun buku cerita elektronik ini memiliki kelemahan, antara lain : (1) harus dalam keadaan tersambung dengan internet; (harus menggunakan jaringan internet yang lancar.

#### **4. Simpulan**

Hasil produk penelitian dan pengembangan berupa buku cerita elektronik dengan metode storytelling pada teks dongeng fabel di kelas 2 Sekolah Dasar yang valid menurut ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru) dengan rata-rata 94,79% dan kategori sangat valid. Buku cerita elektronik juga sangat praktis dengan rata-rata 100% dari guru dan 97,2% dari peserta didik dengan kategori sangat praktis. Buku cerita elektronik memiliki tampilan sangat menarik, dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring, serta tidak perlu mengunduh aplikasi karena buku cerita elektronik dibuat dengan menggunakan web online yaitu StoryJumper.

#### **Daftar Rujukan**

- Kurniasari, A., Fitroh, S., & Deni, A.P. (2020). Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar dari Rumah (BDR) Selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(3), 2460-8475. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Krisnawan, Hilarius A. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Anti Korupsi Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II B SD Negeri.
- Lubis, A.H. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Numerad Heads Together. In *FORUM PAEDAGOGIK* (Vol.11, pp. 127-143)
- Malawi, I. (2017). Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi Magetan) : CV Ae Media Grafika
- Mulyati, dkk. (2015). Keterampilan Berbahasa Indonesia Sekolah Dasar. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arif, S. Sadiman, dkk. (2014). Media Pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classroom: a comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), 6.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. Bandung : Alfabeta