

Pengembangan Cerita Bergambar Digital Berbasis *StoryJumper* Kelas IV Di SD Negeri 1 Rejotangan Tulungagung

Muyasyaroh^{1*}, Nourma Oktaviarini²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI, Jl. Mayor Sujadi No. 7, Manggis, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur
Email: syaroh438@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan yang masih menggunakan media buku LKS dan papan tulis, sehingga peserta didik kurang tertarik dan semangat belajar rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kevalidan dan kepraktisan cerita bergambar digital berbasis *StoryJumper* materi energi alternatif pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan. Metode penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan model ADDIE meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan uji kevalidan media, materi, bahasa, dan penyebaran angket. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, lembar angket guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata kevalidan media adalah 89% dengan kategori sangat valid. Rata-rata kevalidan materi adalah 87% dengan kategori sangat valid. Persentase kevalidan yang diperoleh dari ahli bahasa adalah 93% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil angket peserta didik memperoleh persentase 96% sehingga dinyatakan sangat praktis dan hasil angket guru mendapatkan 92,5% yang masuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian hasil penelitian dari pengembangan cerita bergambar digital berbasis *StoryJumper* di kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Keywords: Cerita bergambar digital, Pengembangan, *Storyjumper*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar bukan lagi opsi tetapi telah menjadi sebuah keharusan, terutama dalam menghadapi tantangan dan kebutuhan pendidikan abad ke-21 (Wahyudi et al., 2024). Wahyu Setiawan & Ariani (2022) mendefinisikan teknologi sebagai penerapan berbagai ilmu pengetahuan, baik dari ilmu alam maupun ilmu sosial, yang dirancang secara sistematis dan terorganisir untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi manusia. Penerapan teknologi dalam media pembelajaran dapat memperkuat

kemampuan peserta didik dalam memahami konsep serta mempersiapkan mereka menghadapi era digital yang terus berkembang.

Salah satu media pembelajaran yang efektif dalam menarik minat dan memudahkan pemahaman peserta didik adalah cerita bergambar. Cerita bergambar merupakan kumpulan dua atau lebih ilustrasi yang disusun berurutan untuk membentuk sebuah cerita yang utuh. Konsep dasar dari cerita bergambar terletak pada penyusunan gambar secara sistematis agar menghasilkan alur cerita yang jelas (Badryah et al., 2024). Penggunaan cerita bergambar telah terbukti menjadi salah satu media yang efektif dalam

meningkatkan minat membaca peserta didik. Kombinasi antara teks dan ilustrasi yang menarik mampu memikat perhatian peserta didik, merangsang daya imajinasi, serta menjadikan proses membaca lebih menyenangkan dan bermakna bagi mereka (Zahra, 2024).

Seiring perkembangan teknologi, cerita bergambar tidak hanya tersedia dalam bentuk cetak tetapi juga dalam bentuk digital yang semakin banyak digunakan dalam dunia pembelajaran. Cerita bergambar digital merupakan media dengan perkembangan yang cukup pesat beberapa tahun terakhir (Zulfaida et al., 2024). Menurut Fitri et al. (2023), cerita bergambar digital dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti handphone, laptop, atau komputer sehingga memudahkan pendidik dan peserta didik dalam memperoleh bahan bacaan. Cerita bergambar digital adalah media yang menggabungkan teks dan gambar untuk membantu peserta didik memahami cerita dengan mudah dan membaca menjadi lebih cepat dan menarik bagi peserta didik (Faizah et al., 2023).

StoryJumper merupakan platform digital berbasis website yang memungkinkan pengguna membuat dan membagikan cerita bergambar secara online (Azza et al., 2023). Platform ini menyediakan alat yang memudahkan guru dan peserta didik dalam menyusun cerita dengan menggabungkan teks, gambar, dan ilustrasi. *StoryJumper* membantu guru meningkatkan keterampilan teknologi mereka dan memotivasi peserta didik untuk belajar lebih banyak (Hariyani et al., 2023). Penelitian yang dilakukan Azza et al. (2022) menunjukkan bahwa buku cerita elektronik

berbasis storytelling menggunakan platform *StoryJumper* memperoleh validasi dengan rata-rata 94,79% dari ahli materi, media, dan pengguna.

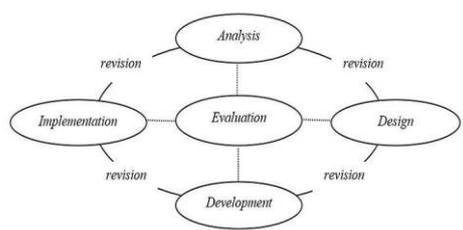
Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 1 Rejotangan Tulungagung, ditemukan bahwa media yang biasa digunakan masih berupa buku LKS dan papan tulis. Pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran masih jarang dilakukan karena keterbatasan fasilitas teknologi. Guru menyampaikan bahwa peserta didik lebih tertarik pada media dengan tampilan visual yang menarik dan terbiasa menggunakan teknologi seperti gawai. Pembelajaran IPAS tergolong sulit, sehingga peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu mereka memahami konsep dengan lebih mudah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan cerita bergambar digital berbasis *StoryJumper* pada materi energi alternatif untuk kelas IV di SD Negeri 1 Rejotangan Tulungagung. Media ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, mempermudah pemahaman konsep, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan lebih efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis yaitu *Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluate*. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama

lain, oleh karena itu penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif (Wulandari, 2018).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Sumber: Robert Maribe Branch, 2009 sebagaimana dalam penelitian Hidayat & Nizar, 2021)

Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, tingkat kevalidan, dan tingkat kepraktisan media cerita bergambar digital berbasis *StoryJumper*. Penelitian dilakukan dengan mendata hasil respons guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan Tulungagung yang berjumlah 18 peserta didik. Kevalidan media pembelajaran dievaluasi dari aspek materi, media, dan bahasa, sedangkan kepraktisan media pembelajaran dinilai dari perspektif guru dan peserta didik.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan Tulungagung yang berjumlah 18 peserta didik, dengan objek penelitian berupa media pembelajaran interaktif untuk materi energi alternatif dalam mata pelajaran IPAS. Pengembangan media melibatkan tiga validator ahli dari Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, untuk memastikan kelayakan produk sebelum diujicobakan.

Untuk mengetahui dan mengolah hasil kevalidan dan kepraktisan dari angket digunakan rumus di bawah ini sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Persentase skor (P) dihitung dengan membagi total jawaban validator ($\sum x$) dengan skor maksimal (N), lalu dikalikan 100% dan dibulatkan ke bilangan bulat. Tabel 1 dan tabel 2 berikut ini menunjukkan kriteria kevalidan dan kepraktisan.

Tabel 1. Persentase Kavalidan

Skala	Persentase	Tingkat
1	0% – 20%	Tidak Valid
2	21% – 40%	Kurang Valid
3	41% – 60%	Cukup Valid
4	61% – 80%	Valid
5	81% – 100%	Sangat Valid

Tabel 2. Persentase Kepraktisan

Skala	Persentase	Tingkat
1	0% – 20%	Tidak Praktis
2	21% – 40%	Kurang Praktis
3	41% – 60%	Cukup Praktis
4	61% – 80%	Praktis
5	81% – 100%	Sangat Praktis

Berdasarkan pendapat Mawardi (2014) dalam (Sari & Wardani, 2021) di mana hasil validasi dapat dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba apabila persentase minimal yaitu lebih dari sama dengan 61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Cerita Bergambar Digital Berbasis *StoryJumper*

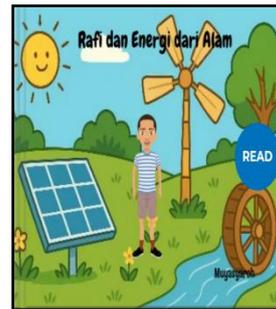
Tahap pertama ialah tahapn analisis. Penelitian diawali dengan analisis kebutuhan di SD Negeri 1 Rejotangan Tulungagung melalui wawancara dengan guru kelas IV. Hasil identifikasi menunjukkan keterbatasan

media pembelajaran konvensional (LKS dan papan tulis) yang dinilai kurang menarik bagi siswa. Meski sekolah memiliki fasilitas *chromebook* dan *Wi-Fi*, penggunaannya masih terbatas. Analisis lebih lanjut mengungkap bahwa siswa yang terbiasa dengan teknologi digital di rumah justru lebih responsif terhadap media pembelajaran berbasis digital. Materi energi alternatif yang bersifat abstrak juga memerlukan visualisasi yang lebih baik untuk memudahkan pemahaman.

Tahap kedua ialah desain. Berdasarkan analisis kebutuhan, dirancang media pembelajaran menggunakan platform *StoryJumper* sebagai basis utama, didukung *ChatGPT* untuk generasi gambar dan *Canva* untuk desain tambahan. Alur cerita disusun dengan pendekatan naratif yang melibatkan tokoh utama dalam menjelajahi berbagai jenis energi alternatif. Desain visual mengutamakan tipografi yang ramah anak (*Chewy* dan *Sans Serif*), layout 8×6 inci, serta latar belakang bertema alam. Media juga dilengkapi dengan 10 soal kuis pilihan ganda dan 1 soal refleksi untuk evaluasi pembelajaran.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Produk akhir dikembangkan dengan struktur lengkap meliputi halaman sampul, capaian pembelajaran, petunjuk penggunaan, cerita bergambar, kuis, dan sumber referensi. Media divalidasi oleh enam ahli (media, materi, dan bahasa) dari Universitas Bhinneka PGRI yang memberikan masukan perbaikan seperti penambahan CP/ATP, penyempurnaan posisi gambar, dan perbaikan kosakata. Proses revisi dilakukan untuk menyempurnakan media sebelum diimplementasikan. Berikut ini

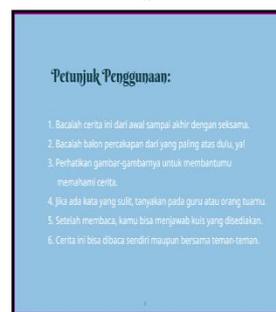
tampilan cerita bergambar digital berbasis *StoryJumper*.



Gambar 2. Tampilan Sampul Depan



Gambar 3. Tampilan Capaian Pembelajaran



Gambar 4. Tampilan Petunjuk Penggunaan



Gambar 5. Tampilan Isi Cerita



Gambar 6. Tampilan Kuis



Gambar 7. Tampilan Sumber Referensi



Gambar 8. Tampilan Sampul Belakang

Tahap keempat ialah implementasi. Uji coba dilakukan dalam dua tahap yaitu kelompok kecil (4 peserta didik dan guru kelas) yang menghasilkan skor kepraktisan

89% dan 90%, dan uji lapangan (14 peserta didik dan guru kelas) dengan skor 96% dan 92,5%. Hasil implementasi menunjukkan antusiasme tinggi dari peserta didik dan guru terhadap media ini.

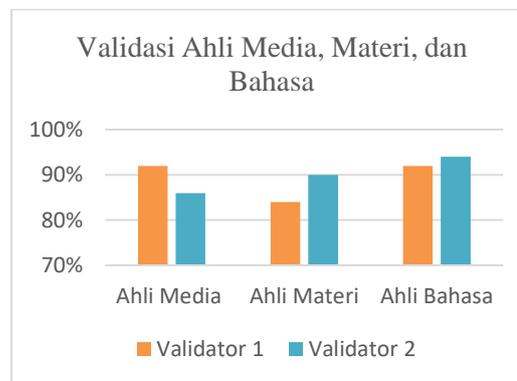
Tahap kelima adalah evaluasi. Evaluasi akhir menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Validasi ahli menghasilkan skor rata-rata 89% (media), 87% (materi), dan 93% (bahasa) - semuanya dalam kategori "sangat valid". Uji kepraktisan oleh pengguna (siswa dan guru) mencapai 96% dan 92.5%. Data ini mengkonfirmasi bahwa media cerita bergambar digital berbasis *StoryJumper* ini layak dan efektif untuk pembelajaran energi alternatif di kelas.

2. Kevalidan Cerita Bergambar Digital Berbasis *StoryJumper*

Kevalidan cerita bergambar digital berbasis *StoryJumper* dari hasil uji validitas para validator (Oktiningrum & Putri, 2023). Instrumen lembar validasi materi terdiri dari 10 pernyataan. Instrumen pada lembar validasi ahli media terdiri dari 10 pernyataan. Sedangkan instrumen pada lembar ahli bahasa terdiri dari 10 pernyataan.

Hasil validasi ini menunjukkan pencapaian kategori sangat valid dengan skor yang tinggi. Validasi ahli media 1 mencapai skor 92% dan ahli media 2 memperoleh skor 86%, keduanya termasuk kategori sangat valid. Adapun validasi ahli materi 1 mendapatkan skor 84% sedangkan ahli materi 2 mendapatkan skor 90%, keduanya juga termasuk kategori sangat valid. Sementara itu, validasi ahli bahasa menunjukkan hasil tertinggi dengan ahli bahasa 1 memberikan skor 92% dan ahli bahasa 2 memberikan skor

94%, keduanya masuk dalam kategori sangat valid. Secara keseluruhan, hasil validasi dari ketiga jenis validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kevalidan yang sangat baik.



Gambar 9. Hasil Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa

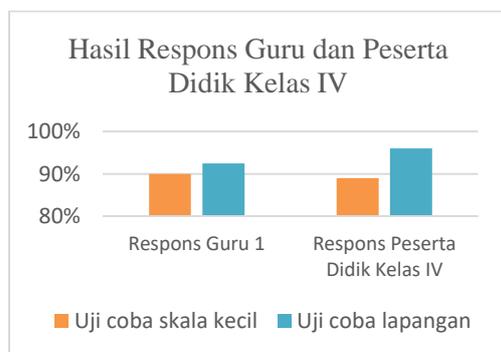
Diagram di atas menggambarkan perbandingan hasil validasi antara validator pertama dan kedua. Penilaian ahli media menghasilkan rata-rata skor persentase 89% dengan kategori sangat valid. Rata-rata kevalidan pada ahli materi adalah 87% yang berdasarkan tabel persentase kevalidan termasuk sangat valid. Kemudian persentase kevalidan dari ahli bahasa memperoleh skor 93% dengan kategori sangat valid. Media cerita bergambar digital berbasis *StoryJumper* ini kemudian diujicobakan di Kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan.

3. Kepraktisan Cerita Bergambar Digital Berbasis *StoryJumper*

Tingkat kepraktisan pada cerita bergambar digital berbasis *StoryJumper* dapat ditinjau dari hasil respons peserta didik dan guru (Oktiningrum & Putri, 2023). Instrumen lembar respons guru terdiri dari 8 pernyataan.

Sedangkan instrumen peserta didik terdiri dari 8 pernyataan.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, media pembelajaran memperoleh kategori sangat praktis dengan skor yang tinggi. Pada tahap uji coba kelompok kecil, peserta didik memperoleh skor rata-rata 89% yang dinyatakan sangat praktis, sedangkan angket guru memperoleh skor 90% sehingga dinyatakan sangat praktis. Sedangkan hasil uji coba lapangan menunjukkan peningkatan signifikan dengan peserta didik memperoleh skor 96% dan guru mendapatkan skor 92,5%, keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Secara keseluruhan, hasil uji coba dari penyebaran angket kepada peserta didik dan guru tersebut dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 10. Hasil Respons Guru dan Peserta Didik Kelas IV

Berdasarkan hasil angket guru kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan memberikan penilaian dengan skor 92,5% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil rata-rata angket peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan memperoleh persentase 96% sehingga juga dinyatakan sangat praktis. Cerita bergambar digital berbasis *StoryJumper* ini disajikan dengan alur cerita yang menarik dan visual yang jelas sehingga mempermudah peserta didik

memahami materi energi alternatif. Media ini juga dilengkapi dengan kuis untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan cerita bergambar digital berbasis *StoryJumper* menggunakan model ADDIE menghasilkan produk yang sangat valid berdasarkan penilaian ahli media (89%), ahli materi (87%), dan ahli bahasa (93%). Produk ini juga sangat praktis, dibuktikan dari respons peserta didik (96%) dan guru (92,5%). Dengan demikian, media ini efektif meningkatkan antusiasme belajar materi energi alternatif di kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan dan layak digunakan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen pembimbing, validator ahli, serta pihak SD Negeri 1 Rejotangan yang telah mendukung penelitian ini. Tak lupa, apresiasi disampaikan kepada guru dan peserta didik kelas IV yang telah berpartisipasi aktif. Semoga segala bantuan yang diberikan mendapat balasan yang terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azza, I., Mudiono, A., & Muzakki, F. I. (2022). Pengembangan Buku Cerita Elektronik dengan Metode Storytelling pada Teks Dongeng Fabel di Kelas 2 SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(11), 1085–1092.
<https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1085-1092>

- Badryah, P., Ardiansyah, M., & Kurnia, K. (2024). Penerapan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II SD Inpres Galung. *JPPSD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(3), 401. <https://doi.org/10.26858/jppsd.v3i3.57416>
- Faizah, N., Listyarini, I., & Murdhiati, E. (2023). Pengembangan Media Cerita Bergambar Digital pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas 5 SDN Kalicari 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3819–3825.
- Fitri, Amella Natasya; Auliaty, Y. I. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.
- Hariyani, I. T., Soemarmi, S., Nurhidayah, S., Prameswari, N. K., & Fitri, N. D. (2023). Penerapan Media *StoryJumper* dan Storytelling Sebagai Sarana Literasi Digital Sekolah MI Raden Rahmat. *Journal of Community Service and Society Empowerment*, <https://doi.org/10.59653/jcsse.v1i02.261>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Oktiningrum, W., & Putri, A. R. (2023). Pengembangan bahan ajar pocket book berbasis QR Code untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi sistem peredaran darah manusia di kelas V SD. *Cakrawala Jurnal Ilmiah Bidang Sains*, 1(2), 45–54. <https://doi.org/10.28989/cakrawala.v1i2.1407>
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>
- Wahyu Setiawan, A., & Ariani, M. . N. (2022). Determinasi Faktor Yang Mempengaruhi Indeks Pembangunan Manusia Provinsi Jawa Barat Tahun 2015 – 2019. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.36418/jiss.v3i1.505>
- Wahyudi, M., Purnama, R. A., Atrinawati, L. H., & Gunawan, D. (2024). Mengeksplorasi Dampak Teknologi Pembelajaran Aktif di Institusi Pendidikan Kejuruan Menengah. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 2(2), 142–153. <https://doi.org/10.33050/mentari.v2i2.458>
- Wulandari, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E Book pada Materi Sistem Pencernaan untuk SMP Kelas VIII. 6(1), 1–7.
- Zahra, S. A. (2024). Dampak Cerita Bergambar Terhadap Minat Baca Siswa Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SDIT Nabawi. *MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion*, 1(2), 713–719. <https://doi.org/10.57235/mesir.v1i2.3092>
- Zulfaida, Ana Shofia; Zaman, Wahid Ibnu; Afandi, Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal Materi Sejarah Berdirinya Kerajaan Panjalu Materi IPS untuk Peserta Didik Kelas 4 SDN Mojorot 4. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 446–455.