Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan
P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 14, No. 2, Oktober 2026
doi: https://doi.org/10.30598/pedagogikavol14issue2year2026
https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika
email: jurnalpedagogika@gmail.com

Pengembangan Media *E-Storybook* Berbantuan Aplikasi *Book Creator* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar

Aqwa Mufiyatin Nida'[1*], Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah[2], A. F. Suryaning Ati MZ[3]

[1*,2,3]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:
Received Juli 19, 2026
Revised August 10, 2026
Accepted August 11, 2026
Available online October 29, 2026

Kata Kunci:
E-Storybook; Book Creator; Cerita Fiksi

Keywords:
E-Storybook; *Book Creator*; Fictional Stories

Corresponding Author:
aqwamufiyatin@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Kehadiran berbagai media dan platform digital membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Penelitian ini dilakukan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik pada materi cerita fiksi sehigga siswa mudah merasa bosan saat pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi cerita fiksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *E-Storybook* dengan bantuan aplikasi *Book Creator* pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Pengumpulan data melalui validasi ahli, angket renspon siswa dan angket aktivitas guru. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah 1 Payaman. Hasil penelitian menunjukkan media *E-Storybook* memperoleh nilai validasi ahli media sebesar 96%, validasi ahli desain 98%, dan validasi ahli materi 98% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media berdasarkan respon siswa uji coba terbatas mendapatkan persentase 84%, uji coba lapangan memperoleh 95% dengan kategori sangat praktis. Hasil aktivitas guru uji coba terbatas memperoleh persentase 83% uji coba lapangan sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media *E-Storybook* dinyatakan layak digunakan dalam materi cerita fiksi sekolah dasar.

ABSTRACT

The development of digital technology has had a significant impact on the world of education. The presence of various digital media and platforms makes learning activities more interesting, interactive, and in accordance with the needs of today's students. This research was conducted due to the lack of use of interesting learning media in fictional story material so that students easily feel bored during Indonesian language lessons, especially fictional story material. This study aims to develop E-Storybook media with the help of the Book Creator application on fictional story material for fourth grade elementary school students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. Data collection through expert validation, student response questionnaires and teacher activity questionnaires. This research was conducted on fourth grade students of MI

Muhammadiyah 1 Payaman. The results showed that the E-Storybook media obtained a media expert validation score of 96%, design expert validation of 98%, and material expert validation of 98% with a very valid category. The practicality of the media based on student responses in limited trials obtained a percentage of 84%, and field trials obtained 95% with a very practical category. The results of the limited trial teacher activity obtained a percentage of 83% and a field trial of 94%, categorized as very practical. Based on these results, the E-Storybook media was declared suitable for use in elementary school fiction story materials.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa banyak perubahan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media dan platform digital membuat proses belajar di sekolah menjadi lebih terbuka, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Penggunaan teknologi, siswa bisa mengakses berbagai sumber belajar dengan mudah dan berinteraksi secara aktif, baik dengan guru maupun teman sekelasnya. Penelitian yang dilakukan oleh Adventyana dkk., (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu mendorong munculnya ide-ide pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif di sekolah.

Menurut Banarsari dkk., (2022) bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran abad ke-21 bukan hanya mengikuti perkembangan zaman, tetapi menjadi kebutuhan penting agar proses belajar lebih menarik dan efisien. Penggunaan Media interaktif, video, dan platform digital seperti *Learning Management System (LMS)*, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih mudah, sementara siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.

Pengembangan teknologi yang begitu cepat membuat dunia Pendidikan di Indonesia perlu menyesuaikan diri. Saat ini, sekolah tidak cukup hanya mengandalkan buku dan papan tulis sebagai alat belajar. Diperlukan media pembelajaran digital agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan sesuai dengan kebiasaan siswa zaman sekarang yang terbiasa dengan *gadget* dan informasi online. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu adanya interaksi antara guru dan siswa dengan bantuan media pembelajaran (MZ, 2021).

Media digital saat ini bukan lagi sekadar alat tambahan dalam proses belajar, tetapi sudah menjadi bagian penting agar pembelajaran bisa lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan setiap siswa. Penggunaan media digital, guru dapat menyampaikan pelajaran dengan cara yang lebih bervariasi dan menarik, sementara siswa bisa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Penelitian Khasanah dkk., (2022) juga mendukung pernyataan tersebut bahwa media pembelajaran sangat penting untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Salah satu jenis media digital yang cocok digunakan di sekolah adalah *E-Storybook* atau buku cerita digital. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Abdulatif & Arifin, (2023) media *E-Storybook* yang memuat cerita dari materi kerajaan islam dan disajikan secara digital terbukti layak digunakan serta efektif membantu meningkatkan kemampuan literasi siswa. Adanya *E-Storybook* sebagai media pembelajaran, sekolah bisa menghadirkan bahan belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini membuat kegiatan belajar terasa lebih nyata dan bermakna.

Media *E-Storybook* yang dibuat oleh penelitian kali ini dengan menggunakan aplikasi *Book Creator*. Aplikasi ini memudahkan guru dan siswa untuk membuat buku digital yang menarik karena bisa berisi teks, gambar, suara, dan video secara interaktif. Penelitian Pujiani dkk., (2023) menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Book Creator menghasilkan tingkat kepuasan guru yang sangat tinggi (81 % sangat puas, 19% puas).

Adanya *E-Storybook* yang dibuat menggunakan aplikasi *Book Creator*, sekolah bisa

menyediakan media belajar yang lebih menarik dan interaktif. Media ini juga membantu proses belajar menjadi lebih sesuai dengan kebiasaan siswa yang akrab dengan teknologi dan konten digital. Hal ini menunjukkan bahwa *E-Storybook* bukan lagi hanya tambahan dalam pembelajaran, tetapi sudah menjadi bagian penting untuk membuat belajar lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu menggunakan berbagai jenis materi yang bisa menumbuhkan minat dan kreativitas siswa. Salah satu materi yang cocok dengan media *E-Storybook* adalah materi cerita fiksi**,** karena selain melatih imajinasi, juga memberi kesempatan kepada siswa untuk menulis dan menceritakan pengalaman mereka sendiri. Sebuah studi menunjukan bahwa penggunaan media berbasis cerita fiksi terbukti efektif membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis mereka (Liyawindari dkk, 2023).

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang tercantun di atas, ditemukan adanya kesenjangan penelitian (*Research Gap*), yaitu belum adanya pengembangan media *E-Storybook* yang diterapkan secara khusus di materi cerita fiksi, dimana materi cerita fiksi ini menunutut pemahaman unsur instrinsik cerita serta mengembangkan imajinasi siswa. Pembuatan media *E-Storybook* menggunakan aplikasi *Book Creator* juga masih jarang ditemukan. Materi cerita fiksi lebih mudah dipahami melalui tampilan gambar, suara dan teks interaktif.

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara kepada wali kelas kelas IV, mengatakan bahwa pada saat proses mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan serta menggunakan media gambar dan buku. Pembelajaran teknologi sudah mulai diterapkan, salah satunya adalah menggunakan laptop untuk mengakses video cerita fiksi tetapi guru masih mengambil video dari internet dan belum mengembangkan media sendiri, dan saat proses pembelajaran guru menggunakan metode *Discovery Learning*. Guru mengimplementasikan media pembelajaran dengan cara menyajikan contoh cerita fiksi melalui teks, video maupun gambar yang nanti akan diamati oleh siswa untuk mengetahui isi dalam cerita tersebut.

Sebagian besar siswa merasa bosan dan kesulitan memahami materi cerita fiksi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang berinovasi. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi cerita fiksi pada pelajaran Bahasa Indonesia. Dari 23 siswa yang diamati, hanya 40% yang mampu menceritakan cerita fiksi dengan baik, sementara sisanya sering kali kehilangan minat dan merasa bosan.

E-Storybook juga dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa karena tampilannya menarik dan mudah dipahami (Gogahu & Tego, 2020). media *E-Storybook* terbukti efektif dalam meningkatkan minat serta kemampuan membaca siswa pada materi dongeng, dan dapat dijadikan alternatif praktis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Mulyani dkk., 2025)

Penelitian ini memiliki unsur keterbaruan dalam beberapa aspek. Pertama, penelitian ini mengembangkan media *E-Storybook* berbantuan aplikasi *Book Creator* yang secara khusus diterapkan pada materi cerita fiksi kelas IV sekolah dasar, yang sebelumnya belum banyak dikembangakan oleh peneliti lain. Kedua, media yang dirancang dapat mendukung pembelajaran aktif yang berlandaskan teori konstruktivisme, dimana siswa tidak hanya melihat video cerita fiksi saja tetapi siswa dapat memahami isi cerita dengan baik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk

berupa media digital yaitu *E-Storybook* pada materi cerita fiksi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE Terdapat 5 tahapan dalam model pegembangan ADDIE yaitu (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (pelaksanaan), (5) *evaluation* (evaluasi) (Endang, 2011). Validasi produk dilakukan oleh tiga validator yaitu validasi ahli media, ahli desain, dan ahli materi.

Instrument dari penelitian ini berupa lembar validasi ahli, angket respon siswa dan angket aktivitas guru.indikator penilaian mencakup isi cerita, kebahasaan, tampilan, desain gambar dan kemudahan dalam penggunaan media. Media ini diujicobakan melalui dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba terbatas dilakukan pada kelompok kecil untuk mengetahui kelayakan awal media pembelajaran dan sebagai bahan perbaikan. Pada uji coba lapangan dilaksanakan pada seluruh subjek penelitian untuk mengetahui tingkat kepraktisan media melalui angker respon siswa dan aktivitas guru.

Teknik analisis data pada validasi ahli menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut 81%-100% (sangat valid), 61%-80% (valid), 41%-60% (kurang valid), 0%-40% (tidak valid). Sedangakan Teknik analisis data pada angket respon siswa dan aktivtas guru yaitu 81%-100% (sangat praktis), 61%-80% (praktis), 41%-60% (cukup parktis), 21%-40% (tidak praktis), dan 0%-20% (sangat tidak praktis.

Tahap *Analysis*

Analisis yang dilakukan mencakup analisis kebutuhan, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV MI Muhammadiyah 1 Payaman, mendapatkan informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan seperti video cerita maupun gambar masih mengambil dari internet dan belum mengembangkan secara mandiri, sehingga variasi media pembelajaran masih terbatas. Hasil analisis tujuan pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik diharapkan mampu memahami pengertian, unsur-unsur yang ada dalam cerita fiksi, serta dapat menyusun cerita fiksi dengan baik. Semnatara itu, analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa masih terdapat kendala dalam proses pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap materi cerita fiksi. Oleh karena itu peneliti menciptakan media *E-Storybook* agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Tahap *Design*

Pada tahap perancangan, peneliti mulai menyusun media *E-Storybook* yang didalamnya berisi tentang sebuah cerita, pada desain ini penulis menentukan judul cerita, alur cerita, gambar maupun animasi yang menarik serta menentukan *font* agar mudah dibaca oleh siswa. Adapula beberapa tahapan yang dilakukan yaitu merancang alur cerita, mendesain *background,* gambar tokoh dan memberikan tambahan audio. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) validasi ahli media, (2) validasi ahli desain, (3) validasi ahli materi, (4) angket respon siswa, (5) angket aktivitas guru.

Tahap *Development*

Tahap pengembangan ini, peneliti membuat media *E-Storybook* menggunakan aplikasi *Book Creator*, produk *E-Storybook* terdiri dari tampilan awal berupa buku yang memiliki sampul dan keterangan judul, isi *E-Storybook* tampilan buku cerita menggunakan warna-warna cerah, gambar yang menarik, dan susunan halaman yang rapi sehingga mudah dipahami oleh siswa. Tampilan terakhir pada *E-Storybook* yaitu

latihan soal dengan mencantumkan link web *Educaplay* sehingga siswa dapat mengerjakan latihan dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Tahap *Implementation*

Tahap yang selanjutnya adalah implementasi, setelah tahap pengembangan yang dilakukan yaitu melakukan tahap implementasi kepada siswa kelas 4B MI Muhammdiyah 1 Payaman yang berjumlah 23 siswa. Sebelum media ditampilkan ke siswa, peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai media *E-Storybook.* Peneliti menunjukkan cerita menggunakan media *E-Storybook* dan tahap selanjutnya yaitu pembagian angket respon siswa kepada 23 siswa yang berisi pertanyaan atau tanggapan terhadap penggunaan media pembelajran *E-Storybook* ini.

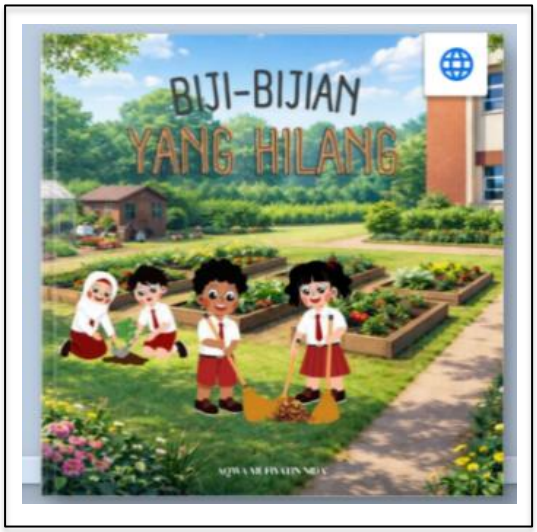
Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media *E-Storybook.* Data hasil validasi ahli, angket respon siswa dan aktivitas guru dianalisis menggunakan nilai persentase. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

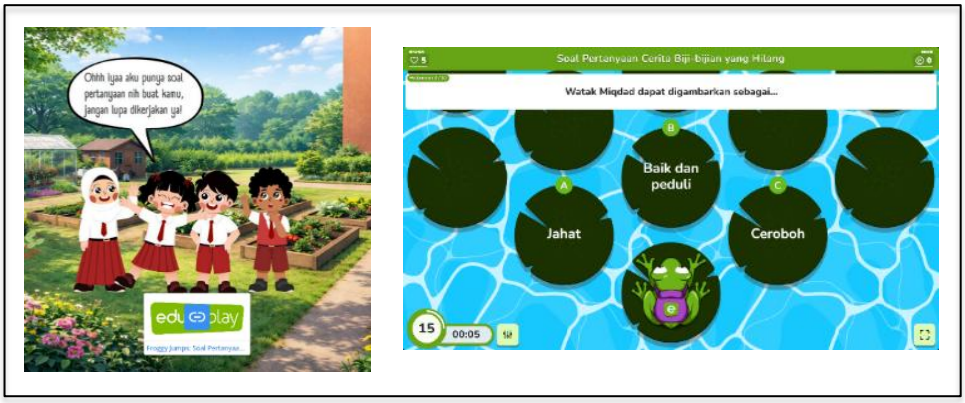
Penelitian ini menghasilkan produk berupa *E-Storybook* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi di sekolah dasar. Produk dikembangakan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap yaitu 1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (pelaksanaan), (5) *evaluation* (evaluasi). Media *E-Storybook* memiliki desain yang menarik dengan paduan warna-warna yang cerah gambar yang mendukung. Selain itu, media ditampilkan secara sederhana agar siswa mudah memahami isi cerita dan media *E-Storybook* bisa diakses dimanapun dan kapanpun.



Gambar 1. Tampilan Awal



Gambar 2. Isi Media *E-Storybook*



Gambar 3. Soal Evaluasi

Tahap *analysis* diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang diberikan guru kurang bervariasi karena masih menggunakan video atau gambar yang diambil dari internet. Selain itu peserta didik kurang tertarik saat proses pembelajaran sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Pada tahap *design* melakukan perancangan produk mulai dari merancang media, desain dan membuat instrument penilitian. Selanjutnya tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* dan melakukan validasi oleh ahli media, ahli desain dan ahli materi. pada pelaksanaan uji validasi ahli media peneliti mendapatkan revisi bahwa suara yang terdapat dalam media ini kurang jelas sehingga membutuhkan perbaikan.sesudah melaksanakan perbaikan validator memberikan komentar kalau media ini sudah layak dan dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	96%	Sangat Valid
Ahli Desain	98%	Sangat Valid
Ahli Materi	98%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 1. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *E-Storybook* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar yang telah dikembangkan ini telah memenuhi komponen sebagai media yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku sehingga cocok digunakan dan diterapkan sebagai media

pembelajaran. Meskipun demikian, para validator sebelumnya memberikan beberapa masukan untuk menyempurnakan produk sebelum diujicobakan yaitu dibagian suara karena terdapat beberapa suara yang kurang jelas, setelah melakukan berbaikan pada suara produk dikatakan layak sebagai media pembelajaran oleh validator. Tahap selanjutnya yaitu *implementation* dilakukan melalui uji coba produk di kelas IV MI Muhammadiyah 1 Payaman. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respon siswa dan angket aktivitas guru.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

Instrument	Persentase Uji Coba Terbatas	Persentase Uji Coba Lapangan	Kategori
Respon Siswa	84%	95%	Sangat Praktis
Aktivitas Guru	83%	94%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 2. Hasil kepraktisan media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori sangat praktis. Siswa dan guru memberikan respon yang positif karena media pembelajaran *E-Storybook* menarik dan mudah digunakan sehingga dapat membantu keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran *E-Storybook* memberikan dampak yang positif bagi siswa dan guru serta terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi. Berdasarkan penilaian para ahli media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan telah memenuhi aspek penampilan, isi cerita dan Bahasa yang digunakan.

Tampilan *E-Storybook* berdasarkan aspek media dinilai sangat menarik, karena tampilan media yang berwarna -warni, gambar yang jelas dan ada audionya yang sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar. Dengan media yang menarik dapat membantu siswa saat proses pembelajaran berlangsung, seperti mudah memahami alur cerita dengan baik, mengerti sapa saja tokoh yang berperan dalam isi cerita dan juga dapat menjawab soal evaluasi dengan baik dan benar. Pada aspek desain juga dinilai sesuai dengan karateristik siswa karena menyajikan tampilan dan gambar yang menarik bagi siswa karena siswa dapat melihat dan mendengarkan media pembelajaran dengan baik. selanjutnya pada aspek materi dinilia telah sesuai dengan kurikulum dan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia materi ceita fiksi karena isi cerita menggunakan bahasa yang sederhana sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Seperti yang dijelaskan dalam penelitian Damayanti & Sutarna, (2025) bahwa media *E-Storybook* sangat valid digunakan pada saat proses peembelajaran, selain valid saat digunakan pada proses pembelajaran. Media *E-Storybook* juga dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa (Mulyani dkk., 2025).

Hasil repon siswa juga dapat dilihat pada nilai persentase bahwa penggunaan media *E-Storybook* dapat membantu siswa saat proses pembelajaran, siswa menjadi lebih antusias dan kondusif saat pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjuukan bahwa media *E-Storybook* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif bagi siswa. Sebagian besar siswa mengatakan bahwa lebih menyukai pembelajaran menggunakan *E-Storybook* karena mereka dapat belajar sambal bermain. Pada hasil aktivitas guru juga menjelaskan bahwa media *E-Storybook* ini dapat menambahkan motivasi belajar siswa

karena dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran materi cerita fiksi ini. Pengembangan media *E-Storybook* juga mendukung pembelajaran berbasis teknologi di era digital sat ini, karena mdia digital dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi mereka serta dapat membantu siswa belajar dengan menggunakan teknologi agar lebih bermanfaat.

Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan *E-Storybook* sebagai media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan siswa, dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Media yang dikembangkan dinilai praktis karena mudah digunakan oleh guru maupun siswa, memiliki tampilan yang menarik, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat digital. Hal tersebut didukung oleh hasil angket aktivitas guru dan respon siswa pada saat uji coba yang menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan baik tanpa mengalami kendala yang berarti. Oleh karena itu, media *E-Storybook* yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi para ahli, tetapi juga mudah diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa Penggunaan media digital, guru dapat menyampaikan pelajaran dengan cara yang lebih bervariasi dan menarik, sementara siswa bisa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Penggunaan media digital diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil yang dicapai siswa (Azzah dkk., 2022). Menurut Banarsari dkk., (2022) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran abad ke-21 bukan hanya mengikuti perkembangan zaman, tetapi menjadi kebutuhan penting agar proses belajar lebih menarik dan efisien. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *E-Storybook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik. Produk yang diciptakan oleh peneliti ini juga sangat mudah diakses dimana saja dan kapan saja melalui laptop, komputer maupun HP.

Pengembangan media *E-Storybook* ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk menambah kualitas proses pembelajaran materi cerita fiksi. Selain membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah, media ini juga mendukung guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *E-Storybook* yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum serta dapat dietrapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan penilaian dari ahli media, desain dan materi, media ini dapat dinyatakan memiliki kelayakan yang sangat baik. Selain iru hasil uji coba pada siswa dan penilaian aktivitas guru menunjukkan bahwa media *E-Storybook* mudah digunakan dan dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif. Oleh karena itu, media *E-Storybook* ini dapat dijadikan sebagai salah satu sarana pembelajaran yang menarik, inovatif, dan dpaat membantu meingaktkan pemahaman siswa terhadap materi cerita fiksi dengan baik.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan yaitu juka ingin mengakses media ini harus menggunakan alat elektronik seperti laptop atau HP, dalam penelitian ini media hanya berfokus pada satu materi saja yaitu cerita fiksi dan saat menggunakan media ini siswa masih membutuhkan bimbingan dan dampingan dari guru agar penggunaan media *E-Storybook* dapat berjalan dengan baik.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar melalui pengembangan media *E-Storybook* berbantuan

aplikasi *Book Creator* yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital. Media ini diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi cerita fiksi. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru maupun peneliti yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi pada materi atau jenjang pendidikan lainnya. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa serta mengembangkan *E-Storybook* dengan fitur yang lebih interaktif sehingga dapat memberikan manfaat yang lebih optimal dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada peneliti selama penyusunan artikel ini. Peneliti juga ingin menyampaikan terimakasih kepada kepala sekolah, wali kelas IV dan siswa kelas IV MI Muhammadiyah 1 Payaman yang bersedia menjadi objek penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulatif, S., & Arifin, M. H. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(4), 1610–1623. https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7200

Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *5*(1), 3951–3955. http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11640

Banarsari, A., Nurfadhilah, D. R., & Akmal, A. Z. (2022). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21. *SHEs: Conference Series*, *6*(1), 459–464. https://jurnal.uns.ac.id/shes

Damayanti, I. P., & Sutarna, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Bookstory untuk Menanamkan Karakter Cinta Damai pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD Negeri 1 Cilaja. *Ditaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *11*(3). https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.7205

Endang, M. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik* (N. Apri (ed.); 1st ed.). UNY Press.

Gogahu, D. G. S., & Tego, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1004–1015. https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APengembangan

Khasanah, L. A. I. U., MZ, A. S. A., & Irmaningrum, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Menulis Surat Resmi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, *02*(01), 125–130. https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4195

Liyawindari, A. E., Sukartiningsih, W., & Suparti, S. (2023). Pengembangan Media E-Book Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, *8*(2), 500. https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.7714

Meliyani, A. R., Mentari, D., Syabani, G. P., & Zuhri, N. Z. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran yang Efektif

dan Siswa Aktif. *Jurnal Jendela Pendidikan*, *2*(02), 264–274. https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP%0AAnalisis

Mulyani, D., Erita, Y., & Hamimah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Book Creator Berbasis Problem Based Learning pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD. *Pendas*, *10*(3). https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29195

Mulyani, F., Hutama, F. S., Finali, Z., & Fitriyah, C. Z. (2025). E-storybook Oriented on the Chocolate Plantation at Doesoen Kakao Glenmore for Fifth Grade Students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *9*(2), 279–286. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v9i2.66976

Mz, A. F. S. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri Terhadap Kemampuan Menulis Kerangka Narasi Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah 1 Payaman. *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, *3*(April), 142–152. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang

Pujiani, T., Zuhrufillah, I., & Sukmawati, I. D. (2023). Sosialisasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-storybook Menggunakan Aplikasi Book Creator. *Jurnal Pengabdian Masyarakat - PIMAS*, *2*(3), 176–183. https://doi.org/10.35960/pimas.v2i3.1094