

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL  
BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*  
PADA MATERI TEKS EKSPLANASI KELAS V  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 3 JEMBER**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
Oleh:  
**Umi Salamatus Sakdiyah**  
**NIM. 211101040050**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
**J E M B E R**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL  
BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*  
PADA MATERI TEKS EKSPLANASI KELAS V  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 3 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh:  
**Umi Salamatus Sakdiyah**  
**NIM. 211101040050**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL  
BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*  
PADA MATERI TEKS EKSPANASI KELAS V  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 3 JEMBER**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

Umi Salamatus Sakdiyah  
NIM. 211101040050

Disetujui Pembimbing

Dr. Hartono, M.Pd  
NIP. 198609022015031001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL  
BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE  
PADA MATERI TEKS EKSPLANASI KELAS V  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 3 JEMBER**

**SKRIPSI**

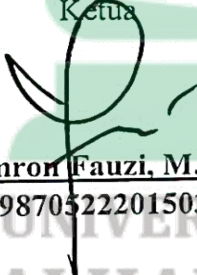
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Hari: Kamis  
Tanggal: 19 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I.  
NIP. 198705222015031005

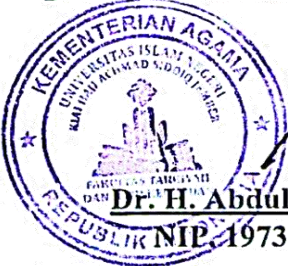
  
Hatta, S.Pd.I., M.Pd.I.  
NIP. 1977 03152023211003

Anggota:

1. Dr. Mega Fariziah Nur Humairoh, M.Pd.
2. Dr. Hartono, M.Pd.

  
(  
(

Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

  
Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِّنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ  
وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (QS. An-Nahl [16]: 78).\*



---

\*M. Quraish Shihab, *Al-Quran dan Maknanya* (Jakarta: Lentera Hati, 2020), 275.

## **PERSEMBAHAN**

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan segala pujian kehadiran Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat beserta salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat mempersembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua penulis, Bapak Suwarno dan Ibu Eni Pujiati, yang selalu mendoakan dan meridhoi setiap langkah penulis. Dengan penuh semangat selalu memberikan dukungan kepada penulis, agar tetap kuat dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga beliau berdua selalu diberikan kesehatan sehingga dapat selalu menemani penulis hingga sepanjang masa.



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R**



## ABSTRAK

Umi Salamatus Sakdiyah, 2025: *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Artificial Intelligence pada Materi Teks Eksplanasi Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember.*

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Buku Cerita Bergambar Digital, Teks Eksplanasi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik kelas V Bilal bin Rabah di MIN 3 Jember terhadap materi teks eksplanasi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta keterbatasan waktu dalam pembelajaran yang menyebabkan guru jarang menggunakan media. Dampaknya, peserta didik cenderung merasa bosan dan kurang memahami materi bacaan. Karenanya peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence* (AI) untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Rumusan masalah pada skripsi ini adalah: 1) Bagaimana desain produk media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence* pada materi teks eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember? 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence* pada materi teks eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember? 3) Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence* pada materi teks eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember?

Adapun tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui desain produk media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence* pada materi teks eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember. 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence* pada materi teks eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember. 3) Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence* pada materi teks eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan seperti ChatGPT (Membuat naskah cerita), Leonardo AI (Mengubah tulisan menjadi gambar), Kling AI dan Hailuo AI (Mengubah gambar menjadi video), serta ElevenLabs (Mengubah tulisan menjadi suara); (2) Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, yakni validasi ahli media (96%), ahli materi (92%), ahli bahasa (92%), dan ahli

pembelajaran (89%); dan (3) Respon peserta didik terhadap media menunjukkan persentase sebesar 87,1%, yang tergolong dalam kategori sangat positif.

## KATA PENGANTAR

Segala Puji atas kehadiran Allah SWT. Atas limpahan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis *Artificial Intelligence* pada Materi Teks Eksplanasi Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember” sebagai syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hj. Hepni, S.Ag, M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag, M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Nuruddin, S.Pd.I, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
5. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang sangat sabar dalam membimbing dan memberi saran dan motivasi untuk keberhasilan dalam menyusun skripsi ini.
6. Ibu Ira Nurmawati, M.Pd. selaku validator media yang membantu dalam memberikan saran dan masukan pada media yang penulis kembangkan sehingga media yang dikembangkan dapat sesempurna sekarang.



7. Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd. selaku validator materi yang membantu dalam memberikan saran dan masukan pada media yang penulis kembangkan sehingga media yang dikembangkan dapat sempurna sekarang.
8. Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. selaku validator ahli Bahasa yang membantu dalam memberikan saran dan masukan pada media yang penulis kembangkan sehingga media yang dikembangkan dapat sempurna sekarang.
9. Segenap dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
10. Ustazah Dra. Hindanah selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian
11. Ustad Al-Arif Billah, S.Pd. selaku wali kelas V MIN 3 Jember yang telah membantu penulis dalam melakukan kegiatan uji coba produk yang dikembangkan.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah Swt.

Jember, 14 Mei 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Penulis

## Daftar Isi

Halaman Sampul.....	ii
Persetujuan Pembimbing .....	iii
Pengesahan Tim Penguji .....	iv
Motto .....	v
Persembahan .....	vi
Abstrak.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi .....	x
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	10
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	12
1. Manfaat Teoris .....	13
2. Manfaat Praktis .....	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	14
G. Definisi Istilah.....	15
1. Media Pembelajaran.....	15
2. Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis <i>Artificial Intelligence</i> .....	15
3. Teks Eksplanasi.....	16
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>17</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	17
B. Kajian Teori.....	26
1. Media Pembelajaran.....	26

2. Buku Cerita Bergambar.....	30
3. Materi Teks Eksplanasi .....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>42</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	42
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	46
1. <i>Analyze</i> (Analisis) .....	46
2. <i>Design</i> (Perancangan) .....	48
3. <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	48
4. <i>Implement</i> (Penerapan).....	49
5. <i>Evaluate</i> (Evaluasi) .....	49
C. Uji Coba Produk.....	49
1. Tahap Uji Coba Ahli .....	50
2. Tahap Uji Coba Lapangan.....	50
D. Desain Uji Coba.....	50
1. Subjek Uji Coba .....	50
2. Jenis Data .....	52
3. Instrumen Pengumpulan Data .....	52
4. Teknis Analisis Data .....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>58</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	58
1. <i>Analyze</i> (Analisis) .....	58
2. <i>Design</i> (Perancangan) .....	63
3. <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	74
4. <i>Implement</i> (Penerapan).....	84
5. <i>Evaluate</i> (Evaluasi) .....	89
B. Analisis Data .....	89
1. Analisis Kelayakan.....	89
2. Analisis Respon Peserta Didik .....	95
C. Revisi Produk .....	97

<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN</b> .....	100
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	100
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk lebih Lanjut .....	101
1. Saran Pemanfaatan .....	101
2. Diseminasi.....	101
3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>103</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>108</b>



## Daftar Tabel

1.1 Hasil Belajar Peserta Didik .....	5
2.1 Persamaan dan Perbedaan .....	22
2.2 Persamaan dan Perbedaan Komik dengan Cerita Bergambar .....	33
3.2 Skala Linkert .....	54
3.3 Kriteria Kelayakan .....	56
3.4 Kriteria Respon Peserta Didik .....	57
4.6 Kisi-Kisi Latihan Soal .....	67
4.9 Instrumen Angket Validasi Ahli Media .....	70
4.10 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi .....	71
4.11 Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa .....	72
4.12 Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran .....	73
4.13 Validasi Ahli Media .....	78
4.14 Validasi Ahli Materi .....	80
4.15 Validasi Ahli Bahasa .....	81
4.16 Validasi Ahli Pembelajaran .....	83
4.22 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i> .....	87
4.23 Angket Peserta Didik .....	88
4.24 Hasil Validasi Ahli Media .....	90
4.25 Hasil Validasi Ahli Materi .....	91
4.26 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	92
4.27 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	94
4.28 Tabel Respon Peserta Didik .....	95

## Daftar Gambar

1.2 Desain Buku Cerita Bergambar .....	12
1.3 QR Barcode Buku Cerita Bergambar.....	12
3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	44
4.1 Wawancara dengan Wali Kelas V.....	61
4.2 Membuat Naskah Cerita Dengan ChatGPT .....	65
4.3 Mengubah Naskah Cerita dalam Bentuk Bahasa Inggris.....	66
4.4 Mengubah Teks Menjadi Gambar Dengan Leonardo AI.....	66
4.5 Menyusun Naskah Cerita pada Canva .....	67
4.7 Mengubah Gambar Menjadi Video Dengan Kling AI dan Hailuo AI .....	68
4.8 Mengubah Teks Menjadi Suara Dengan ElevenLabs .....	69
4.17 Proses Pembelajaran Tanpa Menggunakan Media .....	85
4.18 Proses Pelaksanaan <i>Pre-test</i> .....	85
4.19 Pelaksanaan Uji Coba Skala Kecil.....	86
4.20 Pelaksanaan Uji Coba Skala Besar .....	86
4.21 Pelaksanaan <i>Post-Test</i> .....	87
4.29 Kata Pengantar Sebelum Direvisi .....	98
4.30 Petunjuk Penggunaan Buku Sebelum Direvisi .....	98
4.31 Kata Pengantar Setelah Direvisi.....	99
4.32 Petunjuk Penggunaan Buku Setelah Direvisi.....	99



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran mengacu pada segala bentuk benda yang dipergunakan selama kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media ini memungkinkan pendidik mengkomunikasikan isi pembelajaran secara efektif, sehingga meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta didik terhadap mata pelajaran. Namun penggunaan media ini, pendidik harus menyesuaikan media pembelajaran dengan materi yang akan diajarkan dan karakteristik peserta didik.<sup>1</sup> Utamanya dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik tidak bosan selama pembelajaran berlangsung.

Sebagaimana yang tertulis dalam Q.S Al-Baqoroh ayat 31, Allah SWT. telah berfirman bahwa:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ (٣)

**Artinya:** Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!” (Q.S Al-Baqoroh: 31).<sup>2</sup>

Menurut Tafsir Al-Misbah ayat ini menjelaskan bahwa manusia diberi kemampuan untuk memahami nama, fungsi, dan ciri-ciri suatu benda, seperti fungsi api dan fungsi angin di muka bumi. Selain itu, manusia memiliki keterampilan berbahasa. Sistem pembelajaran bahasa manusia (anak kecil) mulai

---

<sup>1</sup> Sanovriharisa Bektı Pardana and Nurkhairo Hidayati, “Video Dalam Proses Pembelajaran: Peran Pentingnya Sebagai Media Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Biologi* 9, no. 1 (2024): 628–34, <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v10i1>.

<sup>2</sup> Quran Kemenag, *Al-Quran dan Terjemah*.

dengan melatih nama-nama daripada kata kerja. Seperti kata ini Papa, Mama, mata, pena, dan lainnya.<sup>3</sup> Ayat tersebut menjadi penguat bahwa dalam mengetahui segala sesuatu membutuhkan perantara. Selain itu benda-benda yang erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari juga dapat menjadi media pembelajaran yang sangat penting dalam memahami fungsi dari suatu benda, misalnya mata, pena, dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya media pembelajaran dalam membantu pemahaman manusia terhadap sesuatu yang berada di sekitarnya dengan bentuk beraneka ragam.

Selain itu pendidik harus kompeten dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran, sebab dengan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam mengetahui materi dengan baik.<sup>4</sup> Keberagaman media pembelajaran yang diciptakan oleh pendidik tentunya memiliki peranan tersendiri dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di dalam kelas terkhusus pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pada hakikatnya mata pelajaran bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam pendidikan karena terdapat beberapa aspek yang diterapkan. Aspek keterampilan berbahasa pada awalnya terdapat empat kategori, yaitu berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca. Akan tetapi pada menggunakan kurikulum merdeka, ada penambahan dua keterampilan, yakni keterampilan memirska dan presentasi.<sup>5</sup> Mata pelajaran ini juga terdapat di seuruh jenjang pendidikan, baik dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi.<sup>6</sup> Sebagaimana termuat dalam PP Nomor 57 Tahun 2021 pasal 6 ayat 1 bahwa standar kompetensi lulusan

---

<sup>3</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir-Al-Mishbah-Jilid-01-M.-Quraish-Shihab*, Jakarta : Lentera Hati, 2002.

<sup>4</sup> Diniyah Mar'atus Sholiha and Abdul Karim, "Development Of Pop-Up Book Media Based On Local Culture," *Jurnal PEDAMAS* 2, no. 1 (2024): 242–46, <https://doi.org/10.35719/EDUCARE.V5I1.254>.

<sup>5</sup> Hekti Nurhaptasari, Dian Indihadi, and Erwin Rahayu Saputra, "Media Pembelajaran Video Stop Motion Dan Keterampilan Menulis Teks Eksplnasi: Penelitian Pre-Eksperimen Di Kelas VI Sekolah Dasar" 9, no. 3 September (2024): 554–568, <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.19404>.

<sup>6</sup> Erly Kusumawati and Mu'jizatin Fadiana, "Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1566–73, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7433>.

satuan pendidikan tingkat dasar fokus pada pembinaan kepribadian sebagaimana nilai-nilai Pancasila serta kemampuan literasi dan numerasi yang dilahirkan peserta didik.<sup>7</sup> Pelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu materi yang diajarkan di jenjang sekolah dasar sebab mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat krusial bagi kehidupan sehari-hari.<sup>8</sup> Pada materi teks eksplanasi yang diajarkan dijenjang kelas V sekolah dasar.

Secara kurikulum, peserta didik kelas V berada dalam Fase C pada Kurikulum Merdeka, yang menekankan pengembangan kemampuan membaca dan menulis teks faktual, termasuk teks eksplanasi. Pada fase ini, peserta didik diharapkan dapat memahami peristiwa dalam kehidupan sehari-hari serta menjelaskan hubungan sebab-akibat secara logis dan sistematis. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan bersama guru kelas, ditemukan bahwa peserta didik kelas V mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan isi teks eksplanasi. Mereka cenderung pasif ketika diminta menjelaskan kembali isi bacaan, serta kesulitan dalam menyusun urutan peristiwa atau mengidentifikasi hubungan logis antarbagian dalam teks. Pemilihan kelas V juga didukung oleh kesiapan guru dan jadwal pembelajaran yang fleksibel, sehingga memudahkan peneliti dalam melaksanakan kegiatan uji coba media pembelajaran. Selain itu, peserta didik kelas ini menunjukkan antusiasme terhadap penggunaan media visual dan interaktif, yang sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual dalam Kurikulum Merdeka.<sup>9</sup> Dengan demikian, kelas V dinilai sebagai subjek yang paling tepat untuk dijadikan subjek penelitian pada materi teks eksplanasi.

Teks eksplanasi adalah teks yang menerangkan mengenai kronologi terjadinya suatu peristiwa. Teks ini bertujuan untuk memaparkan mengapa dan

---

<sup>7</sup> Presiden Republik Indonesia, "Standar Nasional Pendidikan," no. 102501 (2021), [https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Salinan\\_PP\\_Nomor\\_57\\_Tahun\\_2021.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Salinan_PP_Nomor_57_Tahun_2021.pdf).

<sup>8</sup> Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah, Zulfa Faiqotul Afridah, and Luluk Sulthoniyah, "Peningkatan Keterampilan Membaca Menggunakan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah," *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4, no. 2 (2023): 125–35, <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i2.7736>.

<sup>9</sup> Observasi di kelas V MIN 3 Jember, 29 Oktober 2024.

bagaimana fenomena alam dan sosial terjadi.<sup>10</sup> Adapun bentuk implementasi dalam pembelajaran materi tersebut terdapat kendala yang dihadapi oleh pendidik. Seperti pada hasil wawancara dengan wali kelas V Bilal bin Rabah di MIN 3 Jember, Ustad Arif yaitu.

“Kendalanya adalah minat peserta didik yang kurang pada materi yang dianggap sulit, karena pemahaman peserta didik terhadap materi teks eksplanasi masih dikatakan kurang termasuk dalam menganalisis teks eksplanasi.”<sup>11</sup>

Dari penjelasan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa minat belajar peserta didik kelas V Bilal bin Rabah dalam belajar materi teks eksplanasi masih dikatakan rendah. Selain itu tingkat analisis dalam menentukan setiap struktur dari bacaan teks eksplanasi terkadang membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh dalam membaca. Hal ini karena menurut peserta didik membaca adalah kegiatan yang membosankan. Apalagi dalam kegiatan membaca tidak ada yang menarik hanya berisi banyak bacaan.<sup>12</sup> Adapun hasil observasi yang didapatkan di MIN 3 Jember ditemukan bahwa tidak adanya fasilitas perpustakaan sekolah sebagai penunjang dalam pembelajaran. Apalagi di MIN 3 Jember jadwal literasi bersama sudah dicantumkan pada jadwal pelajaran yang dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Akan tetapi dalam pelaksanaannya masih berjalan kurang maksimal, bahkan tidak terealisasikan.<sup>13</sup> Padahal jika ini dapat diterapkan tidak menuntut kemungkinan kebiasaan baik akan terus dilakukan sehingga sedikit demi sedikit akan berdampak pada kebiasaan peserta didik juga.

Merujuk pada penelitian terbaru PISA (Programme for International Student Assessment) pada tahun 2022 mengemukakan nilai kemampuan membaca Indonesia mengalami penurunan sebesar 12 poin dibandingkan hasil PISA 2018. Data tersebut juga menjelaskan peserta didik Indonesia tertinggal 117 poin dari

---

<sup>10</sup> Wahyu Nurmalasari, “Critical Thinking Skills in Understanding Explanatory Texts in Grade v Elementary School Students” 3 (2024): 69–77, <https://doi.org/10.55732/jmpd.v3i2.165>.

<sup>11</sup> Al-Arif Billah Shiddiq, diwawancarai penulis, Jember, 29 Oktober 2024.

<sup>12</sup> Jena, diwawancarai penulis, Jember, 29 Oktober 2024.

<sup>13</sup> Observasi di MIN 3 Jember, 29 Oktober 2024.

rata-rata membaca dunia. Sayangnya, hanya 25,46% peserta didik Indonesia yang memenuhi kriteria minimal membaca PISA. Menurut Survei Literasi Membaca Anak Indonesia (SLMAI) 2022, hanya 43,8% anak usia 6 hingga 12 tahun yang memiliki buku di rumah, dengan rata-rata tingkat membaca hanya 5,1%. Padahal, membaca membantu anak mengembangkan keterampilan berpikir dengan menyerap ide atau informasi, memahami, membayangkan, dan menerapkannya. Kemampuan membaca harus diajarkan kepada anak sedini mungkin karena membaca merupakan fondasi terpenting bagi peserta didik.<sup>14</sup> Dengan adanya data tersebut menunjukkan bahwa minat peserta didik terhadap membaca perlu adanya tindakan lebih lanjut lagi.

Berdasarkan pada data empiris tersebut, upaya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik terutama pada materi teks eksplanasi perlu ditingkatkan. Hal ini berdasarkan pada hasil belajar peserta didik yang masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1.1**  
**Hasil Belajar Peserta Didik**

No	Nama Peserta Didik (Disamarkan)	Nilai	Keterangan
1.	AKAZ	78	Tuntas
2.	AAF	72	Tidak Tuntas
3.	AJQS	80	Tuntas
4.	IKAR	69	Tidak Tuntas
5.	KQQ	74	Tidak Tuntas
6.	MAAG	85	Tuntas
7.	MPA	60	Tidak Tuntas
8.	MS	90	Tuntas
9.	MJAH	70	Tidak Tuntas
10.	MARFP	73	Tidak Tuntas
11.	MFN	76	Tuntas
12.	MII	70	Tidak Tuntas
13.	MMZKA	82	Tuntas

<sup>14</sup> Hartono Hartono et al., "SAS Method: Creating Equity and Adaptivity for Students' Linguistic Skills," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 5 (2023): 5469–80, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4092>.



14.	MQF	67	Tidak Tuntas
15.	NZJ	-	-
16.	NR	65	Tidak Tuntas
17.	NMAAZ	-	-
18.	RFJ	68	Tidak Tuntas
19.	RYS	79	Tuntas
20.	SNHA	65	Tidak Tuntas
21.	VA	60	Tidak Tuntas
22.	WAS	65	Tidak Tuntas
23.	YAL	88	Tuntas
24.	ZTA	85	Tuntas
25.	ZSR	-	-

Sebagaimana hasil belajar peserta didik terhadap materi teks eksplanasi didapatkan bahwa terdapat 13 peserta didik yang tidak tuntas atau nilainya berada di bawah KKM. Sedangkan 9 peserta didik yang nilainya dalam kategori tuntas atau berada di atas KKM. Selama pembelajaran peserta didik merasa jenuh dan bosan dalam memahami teks eksplanasi. Apalagi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pendidik hanya membuat *power point* sebagai media pembelajaran yang pernah digunakan. Hal ini karena penggunaan media membutuhkan waktu yang lama sedangkan dalam pembelajaran memiliki keterbatasan waktu.<sup>15</sup> Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik dan tentunya dapat menjadi upaya dari permasalahan yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik. Terutama dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada teks eksplanasi termasuk dalam hal membaca. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi.

Pada abad 21 perkembangan teknologi kecerdasan buatan atau disebut dengan *artificial intelligence* (AI) dalam beberapa tahun terakhir sangat berpengaruh di berbagai bidang, terutama di bidang akademis dan pendidikan.<sup>16</sup> Dengan adanya teknologi ini dapat membantu pendidik dalam membuat suatu inovasi pembelajaran dengan mudah sehingga dapat meningkatkan motivasi dan

<sup>15</sup> Al-Arif Billah Shiddiq, diwawancarai penulis, Jember, 29 Oktober 2024.

<sup>16</sup> Suariqi Diantama, "Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) Dalam Dunia Pendidikan," *DEWANTECH: Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 8–14, <https://doi.org/10.61434/dewantech.v1i1.8>.



keterlibatan peserta didik.<sup>17</sup> Selain itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.<sup>18</sup> Bambang Warsito dalam penelitiannya mengemukakan bahwa menghasilkan konten berkualitas tinggi secara cepat dan efisien sekarang menjadi mudah dengan teknologi AI seperti ChatGPT dan *canva*.<sup>19</sup> Dalam menghadapi minat belajar peserta didik utamanya dalam membaca maka dibutuhkan sesuatu yang dapat memberikan pengalaman baru dalam kegiatan membaca. Salah satunya dengan membuat media buku cerita bergambar.

Huck menyatakan bahwa penulis akan mengemas materi dalam buku dengan cara yang unik, menggunakan visual untuk mendorong peserta didik berpikir lebih imajinatif. Peserta didik berusia 7 hingga 12 tahun lebih cenderung menikmati konten dengan ilustrasi yang menarik, dan mereka mungkin lebih suka membaca teks dalam buku bergambar daripada buku teks.<sup>20</sup> Hal ini menjadi landasan dalam pengembangan buku cerita bergambar agar peserta didik merasakan pengalaman baru dalam membaca. Selain itu juga menjadikan kegiatan membaca terutama pada materi teks eksplanasi menjadi kegiatan yang tidak membosankan.

Pada penelitian ini buku cerita bergambar akan dikembangkan dalam bentuk digital yang dilengkapi dengan bentuk audio dan video. Salah satu keunggulan buku cerita bergambar digital adalah mudah diakses dimana saja dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran peserta didik. Buku cerita bergambar digital bisa bersifat interaktif, memungkinkan pembaca berinteraksi dengan cara

---

<sup>17</sup> Baharuddin, B., & Hatta, H. (2024). Transformasi manajemen pendidikan: Integrasi teknologi dan inovasi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 7355-7544.

<sup>18</sup> Nenden Nadiah, Imron Fauzi, and Faiqotul Himmah, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Al-Muhajirin Purwakarta," 2025.

<sup>19</sup> Bambang Warsita Bambang Warsita, "Landasan Teori Dan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran," *Jurnal Teknodik XV* (2014): 84-96, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.91>.

<sup>20</sup> Yovinka Putri Ramadhani and Eunice Widyanti Setyaningtyas, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Tema 4 'Hidup Bersih Dan Sehat' SD Kelas II," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 509-17, <https://doi.org/10.30605/jsdp.4.2.2021.1307>.

yang sama seperti buku fisik, atau bisa juga non-interaktif, seperti video animasi.<sup>21</sup> Hal ini juga didukung dengan adanya fasilitas internet di MIN 3 Jember. Selain itu mengenai penggunaan gawai juga dijelaskan oleh wali kelas V Bilal bin Rabah, Ustad Arif yaitu.

“Boleh pada kegiatan tertentu yang perlu menggunakan gawai, penggunaan gawai misalkan diperbolehkan saat ANBK, AKMI serta proses pembelajaran yang membutuhkan gawai seperti aplikasi pembelajaran Quizizz dan lain-lain. Gawai dibawa peserta didik dan dikumpulkan pada guru kelas masing-masing dan dibagikan hanya saat pembelajaran, saat istirahat dikumpulkan kembali kepada guru.”<sup>22</sup>

Sebagaimana hasil wawancara tersebut, menjadi salah satu landasan dalam pengembangan buku cerita bergambar dalam bentuk digital. Jadi penggunaan buku tersebut dapat memberikan pengalaman baru kepada pendidik dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi dan didukung adanya fasilitas dari sekolah. Salah satunya dengan membuat buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence*.

Pada penelitian ini *artificial intelligence* (AI) yang digunakan yaitu ChatGPT, Leonardo AI, Hiluo AI, Kling AI, dan ElevenLabs. Adapun objek penelitian pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V MIN 3 Jember. Pada buku tersebut nantinya akan berbentuk gambar-gambar dengan memanfaatkan ChatGPT untuk memudahkan Leonardo AI dalam membuat ilustrasi gambar sesuai dengan kebutuhan, sehingga gambar yang disajikan berbentuk 3 dimensi yang tampak nyata. Buku ini akan tersedia dalam bentuk digital yang berukuran 20 cm x 20 cm. Pada buku tersebut akan dilengkapi dengan barcode yang berisi buku cerita bergambar dalam bentuk audio yang menggunakan ElevenLabs dan video yang menggunakan Kling AI dan Hailuo AI. Juga dilengkapi dengan soal-soal mengenai teks eksplanasi beserta kunci jawabannya yang disajikan dalam bentuk

---

<sup>21</sup> Junita Tiah Pasaka, I Nyoman Larry Julianto, and I Gede Agus Indram Bayu Artha, “Perancangan Storybook Digital Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbentuk Game Edukasi,” *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 3, no. 02 (2022): 214–26, <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1682>.

<sup>22</sup> Al-Arif Billah Shiddiq, diwawancarai penulis, Jember, 29 Oktober 2024.

Quizizz yang dapat diakses melalui barcode sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengerjakan tugas atau ujian dengan baik dan membuat peserta didik tetap terlibat dan berpartisipasi dalam setiap penilaian yang dilakukan oleh guru.<sup>23</sup> Jadi dalam penggunaannya peserta didik dapat menyesuaikan dengan tipe belajar yang mereka gemari.

Dengan pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *artificial intelligence* diharapkan dapat memberikan suatu inovasi baru dalam dunia pendidikan. Kecerdasan buatan (AI) adalah salah satu inovasi teknologi yang saat ini menjadi topik yang sangat kontroversial dan mulai diterapkan dalam dunia pendidikan. AI mempunyai potensi untuk merevolusi cara pembelajaran dengan menyediakan materi pembelajaran yang lebih kompleks, adaptif, dan menarik.<sup>24</sup> Elen Nurjannah dan Rizqiyah Ulfiani mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa sebagai media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* dapat menyajikan materi pembelajaran teks eksplanasi dalam format yang lebih interaktif, membantu peserta didik meningkatkan keterampilan menulis dengan cara yang lebih menarik, dan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja selama terdapat akses internet.<sup>25</sup> Apalagi jika dimanfaatkan dalam pengembangan media buku cerita bergambar yang tidak hanya bisa dinikmati secara cetak namun juga digital.

Hal ini dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu juga memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam hal membaca. Oleh sebab itu peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis

---

<sup>23</sup> Mega Fariziah Nur, Nur Iqva, and Ahmad Siddiq, “Junior High School Students’ Engagement in Gamified Learning Experiences Through Quizizz,” *Humairoh, MFN Teaching* 4, no. 1 (2021): 17–40.

<sup>24</sup> Ita Handayani et al., “Pemanfaatan AI ( Artificial Intelligence ) Dalam Pembuatan Media Pembelajaran,” *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 7 (2024): 493–500, <https://doi.org/10.31603/ce.7107>.

<sup>25</sup> E Nurjanah and R Ulfiyani, “AI-Based Chatbot Application as Learning Media on Writing Text Description Material,” *International Conferences on Education* 1, no. 1 (2023): 1–10.

*Artificial Intelligence* Pada Materi Teks Eksplanasi Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember.”

## **B. Rumusan Masalah**

Merujuk pada latar belakang tersebut, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana desain media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence* pada materi teks eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence* pada materi teks eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence* pada materi teks eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Sebagaimana rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian dan pengembangan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui desain media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence* pada materi teks eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence* pada materi teks eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence* pada materi teks eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember.

#### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence*. Dengan adanya media ini dapat membantu peserta didik selama proses pembelajaran mengenai teks eksplanasi. Mengingat materi ini berkaitan dengan fenomena alam dan fenomena sosial yang erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga merangsang peserta didik untuk peduli terhadap segala sesuatu yang berkaitan dengan lingkungan sekitar mereka.

Media ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam belajar, sebab media ini tidak hanya ditampilkan dalam bentuk bacaan, namun juga tersedia dalam bentuk audio maupun video. Selain itu media ini akan dilengkapi dengan soal-soal latihan materi teks eksplanasi yang disajikan dalam bentuk link di dalam buku. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik lebih mengetahui materi pembelajaran karena mereka dapat belajar sebagaimana dengan tipe belajar mereka masing-masing, sehingga pembelajaran dapat berjalan menyenangkan.

Adapun spesifikasi produk dari pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember sebagai berikut.

1. Media pembelajaran buku cerita bergambar berisi materi teks eksplanasi.
2. Media pembelajaran buku cerita bergambar disajikan dalam bentuk digital.
3. Media pembelajaran buku cerita bergambar berbentuk cetak berukuran 20 cm x 20 cm dengan bentuk ilustrasi-ilustrasi cerita seputar materi teks eksplanasi yang dilengkapi dengan contoh.
4. Media pembelajaran buku cerita bergambar dilengkapi juga dalam bentuk audio dan video serta latihan-latihan soal beserta kunci jawaban yang disajikan dalam bentuk quizz. Hal ini bisa diakses melalui link yang tersedia dalam buku.



5. Media pembelajaran buku cerita bergambar dibuat dengan memanfaatkan *artificial intelligence* (AI) berupa ChatGPT untuk membuat naskah cerita, Leonardo AI untuk mengubah tulisan menjadi ilustrasi-ilustrasi gambar, Kling AI dan Hailuo AI untuk merubah gambar menjadi video berdurasi 5 detik, dan ElevenLabs untuk mengubah teks menjadi suara.
6. Penggunaan bahasa yang ringan dan mudah dipahami.
7. Media pembelajaran buku cerita bergambar berisi materi yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan peserta didik.



**Gambar 1.2**  
**Desain Buku Cerita Bergambar**



**Gambar 1.3**  
**QR Barcode Buku Cerita Bergambar**

### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan media buku cerita bergambar digital menjadi sangat penting karena memiliki manfaat sebagai berikut.



## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi acuan informasi dalam pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar digital sebagai media yang kreatif dan inovatif di bidang pendidikan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Media ini diharapkan dapat berfungsi sebagai alat evaluasi untuk meningkatkan kualitas dan standar pembelajaran di sekolah melalui media yang lebih luas.

### b. Bagi Pendidik

Media ini diharapkan dapat memudahkan proses belajar mengajar bagi para pendidik. Selain itu, penggunaan media ini dapat mendorong para pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih beragam agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih mudah.

### c. Bagi Peserta Didik

Media ini dapat membantu peserta didik memahami informasi teks eksplanasi. Media ini dapat memotivasi peserta didik dan menumbuhkan semangat belajar sehingga pembelajaran tidak membosankan.

### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap media ini dapat menjadi inovasi dan refleksi dalam upaya meningkatkan kreativitas peneliti di masa mendatang. Lebih jauh lagi, media ini dapat memberikan wawasan baru dalam pengembangan atau pembuatan media pembelajaran yang unggul, sehingga peserta didik dapat menikmatinya dengan lebih antusias.

### e. Bagi Peneliti

Dengan mengembangkan media ini dapat memberikan pengalaman baru kepada peneliti. Selain itu dapat menjadi salah satu upaya dalam

meningkatkan wawasan peneliti terutama terkait dengan media pembelajaran.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Adapun asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar digital sebagai berikut.

##### 1. Asumsi

- a. Media pembelajaran buku cerita bergambar digital dapat digunakan di mana saja, baik ketika di sekolah maupun di rumah.
- b. Media pembelajaran buku cerita bergambar digital disajikan dalam bentuk bacaan, audio, maupun video sehingga peserta didik dapat belajar sebagaimana tipe belajar mereka.
- c. Media pembelajaran buku cerita bergambar digital pada materi teks eksplanasi dapat memberi kemudahan pada peserta didik dalam memahami materi tersebut.
- d. Media pembelajaran buku cerita bergambar dapat diproduksi secara massal sehingga dapat dijadikan sebagai rujukan oleh pendidik dalam menggunakannya di dalam kelas.

##### 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran buku cerita bergambar digital hanya terbatas pada materi teks eksplanasi.
- b. Media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence* dalam pembuatannya menggunakan ChatGPT, Leonardo AI, Hailuo AI, Kling AI, dan ElevenLabs sehingga dalam pembuatannya cukup rumit.
- c. Media pembelajaran buku cerita bergambar diproduksi dalam bentuk digital dan cetak sehingga dalam pengerjaannya membutuhkan waktu dan kecermatan yang tinggi.

## G. Definisi Istilah

Adapun upaya dalam menghindari persepsi yang terdapat pada judul, maka peneliti memberikan penjelasan terkait makna kata dan istilah yang terdapat pada judul sebagai berikut.

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu ilmu. Hal ini menjadi salah satu upaya pendidik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan memanfaatkan media pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan berupa buku cerita bergambar.

### 2. Buku Cerita Bergambar digital berbasis *artificial intelligence*

Buku cerita bergambar merupakan buku bacaan berisi materi teks eksplanasi yang disajikan dalam bentuk cerita secara digital. Ditujukan untuk peserta didik kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi. Buku ini berisi pengertian, struktur, dan contoh dari teks eksplanasi. Selain itu, juga terdapat latihan soal melalui link yang tersedia dalam buku yang terhubung dengan quiziz. Buku ini berukuran 20 cm x 20 cm yang disajikan dalam bentuk 3 dimensi dengan ilustrasi gambar menarik dan tampak nyata, sehingga dapat menambah ketertarikan peserta didik khususnya dalam hal membaca.

Adapun pembuatan buku ini memanfaatkan kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* sehingga memberikan kesan mudah dan praktis karena memanfaatkan kecanggihan teknologi. Dalam hal ini AI yang digunakan yaitu ChatGPT untuk membuat naskah cerita, Leonardo AI digunakan untuk merubah naskah cerita menjadi gambar, Kling AI dan Hailuo AI digunakan untuk merubah gambar menjadi video berdurasi 5 detik, serta Elevenlabs yang

digunakan untuk menarasikan naskah cerita. Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan tersebut, bukan hanya disajikan dalam bentuk bacaan, akan tetapi juga bisa disajikan dalam bentuk audio maupun video yang dapat diakses melalui link yang disediakan dalam buku cerita bergambar digital.

### 3. Teks Eksplanasi

Teks ekplanasi adalah tulisan yang menjelaskan mengenai kejadian suatu peristiwa baik itu berupa fenomena alam maupun fenomena sosial. Hal ini bertujuan agar dapat mengetahui sebab akibat dari suatu peristiwa yang terjadi. Teks ini juga termasuk ke dalam teks nonfiksi karena menjelaskan suatu proses yang terjadi dalam kehidupan nyata dan berdasarkan pada fakta yang ada.

Dengan demikian, maka yang dimaksud dengan judul pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence* pada materi teks eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember adalah media pembelajaran berupa buku cerita bergambar yang disajikan dalam bentuk digital. Media ini dibuat dengan *artificial intelligence* berupa ChatGPT dan Leonardo AI. Adapun materi yang terdapat pada buku cerita bergambar adalah teks eksplanasi yang berisi mengenai sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa baik fenomena alam maupun sosial.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Penelitian sebelumnya merupakan upaya para peneliti untuk mengungkap analogi dan mencari motivasi baru untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian sebelumnya menyediakan kerangka acuan umum untuk konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai dasar untuk memecahkan tantangan yang dihadapi atau untuk menghasilkan produk yang diinginkan.<sup>26</sup> Beberapa penelitian terdahulu dapat dianalisis baik dari jurnal, skripsi, tesis, ataupun penelitian lainnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar.

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Velita Harya Ningrum, Muhammad Reza, Sri Setyowati, dan Mallewi Agustin Ningrum dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kecerdasan Moral Pada Anak Usia Dini.”<sup>27</sup>

Ini merupakan proyek penelitian dan pengembangan yang memanfaatkan pendekatan pengembangan ADDIE. Temuan penelitian ini meliputi gambar digital media buku cerita yang telah dibuat dan divalidasi menggunakan validasi instrumen materi ahli, yang dilakukan satu kali dan menghasilkan persentase sebesar 96,6% dengan kategori media sangat layak. Meskipun instrumen tersebut telah divalidasi satu kali oleh ahli media, namun memperoleh persentase sebesar 79,6%, sehingga masuk dalam kategori bahan ajar yang dapat digunakan untuk mengembangkan perilaku moral pada anak usia 5-6 tahun.

---

<sup>26</sup> Tim Penyusun Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, (Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq, 2024). 63.

<sup>27</sup> Velita Haryaningrum et al., “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Kecerdasan Moral Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 12, no. 1 (2023): 218–35, [/https://doi.org/10.21009/jpi.v12i1](https://doi.org/10.21009/jpi.v12i1).

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang sedang dikaji saat ini terletak pada pengembangan media yang dimanfaatkan berupa buku cerita bergambar dan metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian saat ini adalah penelitian tersebut pengembangan media yang digunakan berbasis kearifan lokal, sementara penelitian saat ini pengembangan media yang digunakan berbasis *artificial intelligence*, objek yang digunakan pada penelitian tersebut yaitu peserta didik PAUD 5-6 tahun, sementara objek penelitian saat ini yaitu peserta didik kelas V MIN 3 Jember, dan materi yang digunakan pada penelitian tersebut terkait dengan perilaku moral pada anak usia dini, sementara materi yang digunakan pada penelitian saat ini terkait dengan teks eksplanasi.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Sindy Ainun dan Galih Mahardika Christian Putra dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Flipbook Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Purwoyoso 04.”<sup>28</sup>

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Purwoyoso 04 pada mata pelajaran IPA dengan membuat media Buku Cerita Bergambar Berbasis Flipbook Digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D), dengan desain penelitian berdasarkan model Borg dan Gall. Penelitian ini dilakukan sampai dengan tahap kedelapan dari sepuluh tahap pelaksanaan penelitian. Penelitian ini melibatkan 28 peserta didik kelas V yang melakukan uji coba produk kelompok besar dengan menggunakan teknik sampling jenuh, serta 6 peserta didik kelas V yang melakukan uji coba produk kelompok kecil dengan menggunakan *purposive sampling*. Ahli media memperoleh nilai 95% dengan kriteria sangat layak, sedangkan ahli materi memperoleh nilai 89%. Uji coba

---

<sup>28</sup> Sindy Ainun and Galih Mahardika Christian Putra, “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Flipbook Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Purwoyoso 04,” *Fondatia Jurnal Pendidikan Dasar* 8, no. September 2024 (2024): 575–92, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i3.5099>.



produk kelompok kecil memiliki nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* sebesar 35 (53 meningkat menjadi 88) dengan nilai N-gain sebesar 0,7382. Uji coba produk kelompok besar memiliki nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* sebesar 35 (55 meningkat menjadi 90), dengan nilai N-gain sebesar 0,7948. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Flipbook dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Purwoyoso 04 pada mata pelajaran IPA.

Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang diteliti saat ini adalah pengembangan media yang digunakan yaitu media buku cerita bergambar. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian saat ini adalah jika penelitian tersebut media yang digunakan berbasis flipbook digital, sementara media yang digunakan berbasis *artificial intelligence*, objek penelitian pada penelitian tersebut yaitu peserta didik kelas V SDN Purwoyoso 04, sementara objek penelitian pada penelitian saat ini yaitu kelas V MIN 3 Jember, materi yang digunakan pada penelitian tersebut mata pelajaran IPAS, sementara materi yang digunakan pada penelitian saat ini mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan penelitian tersebut menggunakan penelitian *research and development* (R&D) dengan model Borg and Gall, sementara penelitian saat ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Sofian Abdulatif dan Muh. Husen Arifin dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar.”<sup>29</sup>

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi digunakan dalam penelitian ini untuk membuat,

---

<sup>29</sup> Sofian Abdulatif and Muh. Husen Arifin, “Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 4 (2023): 1610–23, <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7200>.

menguji validitas, dan mengetahui bagaimana pengguna menggunakan media buku cerita digital di sekolah dasar. Media pembelajaran buku cerita digital yang dibuat menggunakan *canva* dan *ibispaintX* sebagai platform aplikasi mendapat tanggapan positif dan layak untuk diujicobakan di sekolah dasar.

Penelitian ini dan penelitian yang dilakukan masa kini memiliki kesamaan pada media yang dihasilkan yaitu buku cerita bergambar digital dan metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saat ini adalah materi penelitiannya adalah kerajaan Islam pada mata pelajaran IPS, sedangkan materi penelitian saat ini berupa teks eksplanasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan objek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV SDIT Daarul Huda, sedangkan objek penelitian saat ini adalah peserta didik kelas V MIN 3 Jember.

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Asti Islamiati, Akhmad Nugraha, dan Muhammad Rijal Wahid Muharram dengan judul “Pengembangan Buku Bergambar Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.”<sup>30</sup>

Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun sebuah buku cerita bergambar berbasis digital yang dapat digunakan sebagai bahan bacaan pada topik pencernaan manusia. Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi, dan pengembangan. Hasil validasi ahli media rata-rata 93% dengan kriteria sangat layak; hasil validasi ilustrasi rata-rata 75% dengan kriteria sangat layak; hasil validasi ahli materi rata-rata 88% dengan kriteria sangat layak; dan hasil validasi ahli bahasa rata-rata 82% dengan kriteria sangat layak. Uji coba diulang dua kali, dengan uji coba pertama mengungkapkan hasil angket respon peserta didik dengan persentase rata-rata 97% dan kriteria sangat baik, dan uji

---

<sup>30</sup> Asti Islamiati, Akhmad Nugraha, and Muhammad Rijal Wahid Muharram, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Di Sekolah Dasar” 09, no. September (2024), <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17432>.

coba kedua mengungkapkan hasil angket respon pendidik dengan persentase rata-rata 80% dan kondisi sangat baik. Dengan demikian, pembuatan buku cerita bergambar berbasis digital pada subjek pencernaan manusia dianggap cukup praktis.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada pengembangan media yang digunakan berupa buku cerita bergambar digital dan metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah jika media penelitian yang dikembangkan berbasis digital sedangkan media penelitian yang dikembangkan berbasis kecerdasan buatan, materi yang digunakan pada penelitian ini adalah pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA, sedangkan materi yang digunakan pada penelitian ini adalah teks eksplanasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, objek penelitian pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD di Tasikmalaya, sedangkan objek penelitian yang dilakukan peneliti adalah peserta didik kelas V MIN 3 Jember, dan pembuatan buku cerita bergambar pada penelitian sebelumnya menggunakan *canva* dan *ibispaintX*, sedangkan pembuatan buku cerita bergambar pada penelitian ini menggunakan ChatGPT dan Leonardo AI.

- e. Penelitian yang dilakukan oleh Lussiana Regina Putri, Effy Mulyasari, dan Mela Darmayanti dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Tangerang.”<sup>31</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Metodologi penelitian yang digunakan adalah *Design and Development* (D&D) dengan menggunakan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation* (ADDIE). Produk

---

<sup>31</sup> Lussiana Regina Putri, Effy Mulyasari, and Mela Darmayanti, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sekolah Dasar Di Kabupaten Tangerang,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 3 (2023): 90–95, <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v8i3.69174>.

akhir setelah melalui tahap revisi berdasarkan saran validator, yang meliputi perbaikan kalimat yang kurang efektif dan ambigu, pemberian petunjuk penggunaan buku cerita bergambar digital kepada guru dan peserta didik, serta pencantuman biodata penulis buku cerita bergambar digital. Berdasarkan penelitian, hasil validasi ahli materi dengan skor 83%, ahli media dengan skor 100%, dan ahli pembelajaran dengan skor 96% menunjukkan bahwa buku cerita bergambar digital ini sangat layak namun memerlukan revisi untuk menghasilkan produk akhir yang baik.

Penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki kesamaan dalam hal pengembangan media yang digunakan, yaitu buku cerita bergambar digital, dan metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah materi keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia pada penelitian ini, sedangkan materi penelitian dilakukan peneliti adalah teks eksplanasi mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan objek penelitian ini adalah peserta didik kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Tangerang, sedangkan objek penelitian yang diteliti saat ini adalah peserta didik kelas V MIN 3 Jember.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan**

<b>NO</b>	<b>Nama Peneliti dan Judul Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Orisinalitas Penelitian</b>
1.	Penelitian yang dilakukan oleh Velita Harya Ningrum, Muhammad Reza, Sri Setyowati, dan Mallevi Agustin Ningrum dari jurnal pendidikan Indonesia tahun 2023 dengan judul	a. Pengembangan media yang digunakan yaitu buku cerita bergambar digital b. Metode penelitian yang digunakan yaitu <i>research and</i>	a. Pengembangan media yang digunakan berbasis kearifan lokal sedangkan penelitian sekarang berbasis <i>artificial</i>	Penelitian terdahulu dalam pembuatan buku cerita bergambar hanya dalam bentuk format pdf yang di dalamnya didasarkan pada

	<p>“Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kecerdasan Moral Pada Anak Usia Dini”</p>	<p>development dengan model ADDIE</p>	<p>intelligence</p> <p>b. Objek penelitian peserta didik PAUD berusia 5-6 tahun sedangkan penelitian sekarang peserta didik kelas V MIN 3 Jember</p> <p>c. Materi yang digunakan terkait perilaku moral pada anak usia dini sedangkan penelitian sekarang terkait teks eksplanasi</p>	<p>teori kecerdasan moral</p>
2.	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Sindy Ainun dan Galih Mahardika Christian Putra pada jurnal pendidikan dasar tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Flipbook Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Purwoyoso 04.”</p>	<p>Pengembangan media yang digunakan yaitu media buku cerita bergambar</p>	<p>a. Materi yang digunakan pada mata pelajaran IPAS sedangkan penelitian sekarang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia</p> <p>b. Menggunakan penelitian <i>Reaserch and Development (R&amp;D)</i> dengan model Borg and Gall sedangkan penelitian</p>	<p>Pada penelitian terdahulu buku cerita bergambar berupa <i>flipbook</i> yang hanya disajikan dalam bentuk digital juga dilengkapi dengan narasi cerita berbentuk audio yang dapat diputar</p>



			sekarang menggunakan model penelitian ADDIE	
3.	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Sofian Abdulatif dan Muh. Husen Arifin pada jurnal elementaria edukasia tahun 2023 dengan judul “<i>Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar.</i>”</p>	<p>a. Media yang dikembangkan yaitu buku cerita bergambar digital</p> <p>b. Metode penelitian yang digunakan yaitu <i>research and development</i> dengan model ADDIE</p>	<p>a. Materi yang digunakan yaitu kerajaan Islam pada mata pelajaran IPS sedangkan penelitian sekarang materi teks eksplanasi</p> <p>b. Objek penelitian peserta didik kelas IV SDIT Daarul Huda sedangkan penelitian sekarang peserta didik kelas V MIN 3 Jember</p>	<p>Penelitian terdahulu pada pengembangan media buku cerita bergambar disajikan hanya dalam bentuk digital yang diupload ke dalam aplikasi <i>canva</i></p>
4.	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Asti Islamiati, Akhmad Nugraha, dan Muhammad Rijal Wahid Muharram pada jurnal ilmiah pendidikan dasar tahun 2024 dengan judul “<i>Pengembangan Buku Bergambar Berbasis Digital Pada Pembelajaran</i></p>	<p>a. Pengembangan media yang digunakan yaitu buku cerita bergambar digital</p> <p>b. Metode penelitian yang digunakan yaitu <i>research and development</i> dengan model</p>	<p>a. Materi yang digunakan yaitu pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA sedangkan penelitian sekarang materi teks eksplanasi pada mata pelajaran</p>	<p>Penelitian terdahulu dalam pengembangan buku cerita bergambar hanya disajikan dalam bentuk digital dengan mengunggahnya ke <i>website heyzine</i> flipbook dengan tampilan <i>page effect</i></p>



	<i>IPAS di Sekolah Dasar.”</i>	ADDIE	Bahasa Indonesia b. Objek penelitian adalah peserta didik kelas V sekolah dasar di Tasikmalaya sedangkan penelitian sekarang peserta didik kelas V MIN 3 Jember	
5.	Penelitian yang dilakukan oleh Lussiana Regina Putri, Effy Mulyasari, dan Mela Darmayanti pada jurnal pendidikan guru sekolah dasar tahun 2024 dengan judul <i>“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Tangerang.”</i>	a. Pengembangan media yang digunakan yaitu buku cerita bergambar digital b. Metode penelitian yang digunakan yaitu <i>research and development</i> dengan model ADDIE	a. Materi yang digunakan yaitu keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan penelitian sekarang materi teks eksplanasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia b. Objek penelitian adalah peserta didik kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Tangerang sedangkan penelitian	Pada penelitian terdahulu pada pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar hanya disajikan dalam bentuk digital yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik

			sekarang peserta didik kelas V MIN 3 Jember	
--	--	--	--	--

Dengan adanya penelitian terdahulu, dapat menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan dan pengembangan pada penelitian saat ini. Sebagaimana yang sudah dijelaskan terkait penelitian-penelitian terdahulu bahwa terdapat kesamaan media yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar digital. Akan tetapi dalam pembuatan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti-peneliti sebelumnya sangat beragam.

Pada pengembangan media buku cerita bergambar digital, peneliti memanfaatkan teknologi berupa kecerdasan buatan atau AI yang belum digunakan oleh penelitian-penelitian terdahulu dalam pengembangannya. Selain itu, jika pada penelitian terdahulu cerita bergambar tersaji hanya dalam bentuk bacaan dan audio, maka pada penelitian kali ini peneliti mengembangkan buku cerita bergambar juga tersaji dalam bentuk bacaan, video, dan juga audio. Dengan adanya pembaharuan ini menjadikan tampilan baru buku cerita bergambar digital dapat dinikmati sebagaimana kebutuhan dari setiap pengguna.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Selama kegiatan pembelajaran tentunya terdapat interaksi antara pendidik dan juga peserta didik. Demikian pula dalam mentransfer ilmu pengetahuan banyak penjelasan-penjelasan yang akan disampaikan oleh pendidik terkait dengan materi yang diajarkan. Adanya interaksi keduanya tidak jarang banyak peserta didik yang merasa kesulitan atau kurang paham jika hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik. Sebagaimana kemampuan peserta didik yang berbeda-beda tentunya menjadi persoalan

dasar yang harus diketahui oleh setiap pendidik. Hal ini bertujuan agar dalam penyampaian materi dapat terealisasikan dengan baik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Seorang guru juga harus inovatif dan kreatif saat membuat dan mendesain pembelajaran di kelas agar memberikan nuansa kelas yang aktif dan terhindar dari kata bosan.<sup>32</sup> Oleh sebab itu seorang pendidik membutuhkan perantara atau media dalam menyampaikan suatu materi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu instrumen yang digunakan oleh pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi dan memudahkan peserta didik dalam memahami apa yang diajarkan. Selain itu juga membangkitkan semangat peserta didik sehingga kesan proses belajar mengajar yang monoton dan membosankan dapat digantikan dengan suasana kelas yang interaktif oleh peserta didik.

#### b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Adapun ciri-ciri media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely sebagai berikut.

##### 1) Media pembelajaran berciri fiksatif

Sifat-sifat media pembelajaran ini selanjutnya menjelaskan fungsi media yang mampu merekam, memperbanyak, dan menyimpan suatu item berupa gambar, rekaman audio, rekaman video, dan sebagainya.

##### 2) Media pembelajaran berciri manipulatif

Media pembelajaran manipulatif dibedakan berdasarkan kemampuannya untuk mengubah sebuah objek. Awalnya, sebuah objek mungkin memerlukan waktu yang lama, tetapi perekaman time-lapse dapat mempersingkatnya menjadi beberapa menit.

---

<sup>32</sup> Mohammad Kholil and Lailatul Usriyah, "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 12, no. 1 (2020): 52–62, <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>.

### 3) Media pembelajaran berciri distributif

Sifat-sifat media pembelajaran yang tersebar dapat mengubah suatu objek dalam ruang. Pada saat yang sama, masalah ini dapat diperkenalkan kepada anak-anak dengan merangsang pengalaman mereka sebagai pendidik.<sup>33</sup>

Sebagaimana penjelasan tersebut, maka bentuk-bentuk dari media pembelajaran sangat beragam, baik berupa audio, video, maupun visual. Dengan kata lain media pembelajaran berupa sesuatu yang dapat dinikmati oleh panca indera. Adapun bentuk dari media pembelajaran sendiri tentunya dikembalikan pada kreativitas pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam kelas.

#### c. Fungsi Media Pembelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Mc Kown dalam bukunya “Audio Visual Aids to Instruction” bahwa ada empat fungsi media dalam pembelajaran sebagai berikut.

##### 1) Mengubah Fokus Pendidikan Formal

Mengubah media pembelajaran yang pada hakikatnya abstrak menjadi media pembelajaran konkrit. Pembelajaran yang semula bersifat teoritis menjadi praktis.

##### 2) Menumbuhkan Semangat Motivasi Belajar

Motivasi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap anak-anak. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu peserta didik untuk fokus pada apa yang sedang dipelajarinya.

---

<sup>33</sup> Ani Daniyati et al., “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

### 3) Memberikan Kejelasan

Agar ilmu pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh siswa dapat tersampaikan secara jelas dan sederhana, maka pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar sangatlah penting.

### 4) Merangsang Rasa Ingin Tahu Peserta Didik

Hal ini bisa terjadi karena rasa ingin tahu memberikan kesan kepada pendidik bahwa peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan.<sup>34</sup>

Sejatinya media pembelajaran memiliki fungsi untuk memudahkan pendidik dalam mengajar. Fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu komunikasi pendidik kepada peserta didik dapat dimanfaatkan dengan seoptimal mungkin. Oleh sebab itu, dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan antusias peserta didik dalam proses belajar mengajar.

#### d. Jenis Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth sebagai berikut.

- 1) Media manusia (guru, instruktur, tutor, bermain peran, kegiatan kelompok, dan jebakan lapangan).
- 2) Media berbasis cetak (buku, buku kerja, alat kerja, dan leaflet)
- 3) Media berbasis visual (buku, alat kerja, tabel, grafik, peta, gambar, transparansi, dan slide).
- 4) Media audio visual (video, film, slide show, dan televisi).
- 5) Media komputer (pengajaran berbantuan komputer, video interaktif, dan hypertext).<sup>35</sup>

<sup>34</sup> Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.

<sup>35</sup> Muhammad Hasan et al., *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Klaten: CV. Tahta Media Grup, 2021), 160, <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/24>.

Dengan adanya pengklasifikasian media pembelajaran tentunya dapat memberikan kemudahan kepada pendidik dalam memilih media yang akan digunakan di dalam kelas. Tentunya pendidik juga harus menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan karakteristik peserta didik dalam menggunakan suatu media pembelajaran. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran yang digunakan dapat berjalan dengan efektif.

## 2. Buku Cerita Bergambar

### a. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar merupakan sebuah cerita yang disertai ilustrasi atau gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka memahami suatu materi pelajaran. Karena buku bergambar digemari oleh anak-anak, terutama yang disertai ilustrasi dan berbagai permainan anak, maka buku bergambar dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif.<sup>36</sup> Oleh sebab itu, media buku cerita bergambar dapat menjadi salah satu alternatif sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik khususnya di jenjang sekolah dasar.

Peserta didik sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih menyukai benda fisik atau nyata. Selain itu, anak-anak memiliki daya imajinasi yang sangat jelas. Agar lebih menarik dan memotivasi anak-anak, diperlukan media yang merangsang daya imajinasi kreatif mereka, khususnya buku bergambar. Buku bergambar dapat membantu anak-anak mengekspresikan ide mereka dalam bahasa dengan lebih mudah karena gambar memberikan inspirasi dan motivasi yang luar biasa bagi anak-anak untuk menyelesaikan proses belajar.<sup>37</sup> Oleh sebab itu, pemilihan buku cerita bergambar sebagai media

---

<sup>36</sup> Zidni Khasanah, "Identifikasi Buku Cerita Pada Anak Taman Kanak-Kanak Se Gugus III Di Kecamatan Kretek," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 5 Tahun Ke-9 2020* 5, no. 9 (2020): 438–46.

<sup>37</sup> Siwi Pawestri Apriliani and Elvira Hoesein Radia, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*



pembelajaran bisa menjadikan rujukan oleh pendidik untuk memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Fungsi Media Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar yang berisi teks disertai dengan gambar memiliki beberapa fungsi terutama dalam dunia pendidikan. Sebagaimana menurut Mitcell bahwa fungsi dari buku cerita bergambar sebagai berikut.

1) Membantu Anak Mengembangkan Emosi

Anak-anak akan merasa diberdayakan dan didukung untuk memahami dan menerima diri mereka sendiri dan orang lain. Untuk mengekspresikan spektrum emosi, seperti ketakutan dan kegembiraan, kesedihan dan kebahagiaan, yang seharusnya menjadi bagian dari kehidupan.

2) Membantu Anak Belajar Tentang Dunia

Anak-anak dapat belajar tentang kehidupan orang lain melalui buku cerita bergambar, baik dari segi sejarah masa lalu dan masa kini, maupun keadaan geografis dan kehidupan alam, flora, dan satwa liar.

3) Membantu Anak Belajar Tentang Orang Lain

Melalui buku cerita bergambar ditampilkan kehidupan keluarga, tetangga, teman, hubungan sekolah, dan lain-lain. Di dalamnya berisi cerita tentang hubungan antarmanusia. Hal ini tentunya dapat mengajarkan anak bagaimana berperilaku verbal dan nonverbal, sesuai dengan tuntutan kehidupan masyarakat, sosial, dan budaya.

4) Membantu Anak Bersenang-Senang

Inilah salah satu hal terpenting dalam memberikan buku bacaan jenis ini, yaitu mendatangkan kegembiraan dan kenikmatan dalam diri.

#### 5) Membantu Anak Mengapresiasi Keindahan

Cerita yang disajikan dalam bentuk kata-kata dan ilustrasi pendukung sama-sama menambah keindahan. Hal ini tentunya sangat menarik perhatian anak-anak.

#### 6) Membantu Merangsang Imajinasi Anak

Dengan adanya buku cerita bergambar membantu mendorong pertumbuhan dan perkembangan imajinasi anak. Hal ini tentunya karena dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang dapat merangsang pola pikir anak.<sup>38</sup>

Sebagaimana penjelasan tersebut, maka kehadiran buku cerita bergambar menghadirkan banyak sekali manfaat khususnya bagi peserta didik. Secara tidak langsung dengan adanya buku cerita menjadi alternatif bagi peserta didik untuk membaca. Selain itu juga memberikan pengaruh yang besar terutama dalam hal merangsang nalar berpikir peserta didik.

#### c. Karakteristik Media Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar memiliki beberapa ciri, yaitu ringkas dan langsung, mengandung konsep yang berurutan, konsep tertulis dapat dipahami oleh anak, gaya penulisannya sederhana, dan dilengkapi pula dengan ilustrasi dan teks.<sup>39</sup> Bentuk buku cerita anak sebaiknya berbentuk persegi panjang mendatar dengan ukuran yang sesuai. Buku sebaiknya memiliki sampul yang tebal agar tidak mudah rusak dan memiliki warna yang beragam agar memberikan efek visual yang menarik. Ukuran dan bentuk huruf tidak boleh terlalu kecil atau terlalu besar agar tidak mengganggu kegiatan membaca anak. Selain itu, topik bacaan cerita untuk anak harus sesuai dengan minat anak, misalnya tentang keluarga, teman, dan

<sup>38</sup> Apri Damai Sagita Krissandi, *Merancang Buku Cerita Bergambar Anak*, 2017.

<sup>39</sup> Okta Nur Vadilah et al., "Efektivitas Metode Cerita Bergambar Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 2 Di SD Negri Sumber Bandung," *Jurnal Stit Pringsewu*, 2017, 65.

lain-lain.<sup>40</sup> Akan tetapi dalam penelitian kali ini akan dikembangkan bentuk cerita bergambar yang bukan hanya berisi cerita akan tetapi juga diimplementasikan pada materi pelajaran sebagai media pembelajaran.

Pada pengaplikasiannya, cerita bergambar sekilas memiliki kesamaan dengan komik. Namun, kedua karya tersebut tentunya memiliki perbedaan yang mendasar. Komik menggunakan balon ucapan untuk menunjukkan karakter berbicara secara langsung, sedangkan kata-kata karakter dalam cerita bergambar diceritakan dalam bentuk narasi, tanpa balon ucapan dan dipisahkan di bagian bawah gambar. Dalam komik, gerakan karakter, permainan panel, percakapan karakter dalam balon ucapan, dan deskripsi singkat tentang waktu adalah semua alat yang dapat digunakan untuk membangun cerita. Sementara dalam cerita bergambar, cerita dibangun hanya dari teks verbal dalam bentuk narasi yang disajikan "di luar area" gambar, tanpa permainan panel dan balon ucapan. Sementara komik adalah gambar yang menceritakan kisah, cerita bergambar adalah cerita yang berupa gambar.<sup>41</sup> Oleh sebab itu, pada penelitian ini desain dari media pembelajaran berupa buku cerita bergambar. Adapun perbedaan komik dan cerita bergambar atau cergam sebagai berikut.

**Tabel 2.2**  
**Persamaan dan Perbedaan Komik Dengan Cerita Bergambar**

No	Aspek	Cerita Bergambar	Komik	Persamaan
1.	Media	Menggabungkan teks naratif dengan gambar	Menggabungkan gambar dan teks (dialog atau narasi)	Media visual-naratif
2.	Penyampaian Dialog	Melalui narasi (tidak langsung dari tokoh, tanpa	Menggunakan balon kata untuk dialog langsung	Menyampaikan cerita melalui kombinasi teks

<sup>40</sup> Apri Damai Sagita Krissandi, *Merancang Buku Cerita Bergambar Anak*, (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2017), 15.

<sup>41</sup> I Wayan Nuriarta, "Rupa Cergam Dan Komik," 2020, 1–7.

		balon kata)		dan gambar
3.	Letak Teks	Terpisah dari gambar	Di dalam panel (balon kata atau teks narasi pendek)	Menggunakan teks untuk menjelaskan cerita
4.	Struktur Visual	Tidak menggunakan panel	Menggunakan panel-panel untuk alur erita	Keduanya membutuhkan unsur visual sebagai pendukung cerita
5.	Fokus Utama	Cerita yang diberi ilustrasi	Gambar yang menyampaikan cerita	Bertujuan menyampaikan cerita ke pembaca
6.	Cara Membangun Cerita	Mengandalkan teks naratif	Mengandalkan gambar, gerak tokoh, dialog, dan panel	Memiliki alur atau rangkaian cerita

Dari penjelasan tersebut, maka media pembelajaran buku cerita bergambar yang akan dikembangkan menggunakan kecerdasan buatan atau AI. Pembuatan buku ini memanfaatkan ChatGPT untuk membuat naskah cerita, Leonardo AI untuk mengubah tulisan menjadi gambar, Kling AI dan Hailuo AI untuk mengubah gambar menjadi video berdurasi 5 detik, dan ElevenLabs untuk mengubah tulisan menjadi suara. Buku ini berukuran 20 cm x 20 cm berisikan bacaan yang disertai dengan gambar-gambar. Buku ini disajikan dalam bentuk digital disertai dengan link buku cerita bergambar yang disajikan dalam bentuk audio dan video. Dalam buku ini juga dilengkapi dengan soal-soal latihan untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam bentuk quiziz.

#### d. Cara Pembuatan Media Buku Cerita Bergambar

Pembuatan media buku cerita bergambar dapat dilakukan dengan memperhatikan langkah-langkah berikut.

- 1) Penentuan Konsep dan Jalan Ceritanya: Mulailah dengan menentukan konsep cerita, jalan cerita, karakter utama, alur, dan plot. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan chatgpt.
- 2) Pengembangan Karakter: Gunakan AI untuk membantu mengembangkan karakter dengan memberikan deskripsi fisik, kepribadian, dan latar belakang untuk setiap karakter. Hal ini saat penting untuk membantu Leonardo AI dalam membuat ilustrasi gambar.
- 3) Penulisan Narasi: Jika naskah cerita sudah dibuat, kemudian *translate* ke dalam Bahasa Inggris. Naskah yang dibuat tentunya disesuaikan dengan materi teks eksplanasi mulai dari pengertian, truktur teks eksplanasi, dan contoh dari teks eksplanasi.
- 4) Kemudian membuat ilustrasi gambar menggunakan aplikasi atau web Leonardo AI.
- 5) Setelah masuk pada aplikasi atau web tersebut, klik *generate* dan pilih *3D animation style*.
- 6) Kemudian sesuaikan dengan banyaknya gambar yang akan dibuat, dalam hal ini peneliti menggunakan empat gambar sebagai referensi dalam pemilihan ilustrasi gambar yang cocok. Sesuaikan pula ukuran gambar yang akan dibuat. Dalam hal ini peneliti menggunakan ukuran 1:1.
- 7) Setelah itu *copy paste* naskah ChatGPT dalam bentuk Bahasa Inggris ke bagian *prompt*, kemudian klik *generate* dan simpan gambarnya. Langkah ini dilakukan terus menerus sampai pada naskah terakhir.<sup>42</sup>

Setelah menyelesaikan langkah-langkah tersebut, tahapan yang harus dilakukan dalam membuat buku cerita bergambar baik dalam bentuk bacaan, video, maupun audio sebagai berikut.

---

<sup>42</sup> Dina Purnama Sari, "Use of Artificial Intelligence for Children's Story Writers," *Journal of Language Development and Linguistics* 3, no. 1 (2024): 37–48, <https://doi.org/10.55927/jldl.v3i1.8275>.

- 1) Untuk membuat buku cerita bergambar dalam bentuk buku, maka bisa menggunakan aplikasi *canva*. Jika akan membuat buku maka ketik *story book* dalam kolom pencarian lalu buat desain baru.
  - 2) Lakukan editing untuk memasukkan teks dan gambar yang telah dibuat oleh Leonardo AI sebagaimana keterangan pada gambar di chatgpt.
  - 3) Untuk membuat buku cerita bergambar dalam bentuk video, maka bisa melalui aplikasi hailuo AI atau kling AI dengan klik *text/image to video*. Pilih gambar yang akan dibuat video, setelah itu klik *generate*. Kemudian simpan video. Edit semua video yang sudah dibuat di aplikasi *capcut* dengan menambahkan naskah pada ChatGPT.
  - 4) Untuk membuat buku cerita bergambar dalam bentuk audio, maka bisa menggunakan *webside elevenlabs* untuk membuat suara dari tokoh dalam buku cerita bergambar yang telah dibuat. Ketik atau salin naskah yang sudah dibuat oleh ChatGPT satu persatu. Bisa juga disesuaikan dengan setiap adegan dalam buku cerita bergambar yang dibuat. Kemudian pilih suara yang akan digunakan, jika sesuai maka *download* file tersebut.
- e. Sistematika Penulisan Media Buku Cerita Bergambar

Dalam penyusunan media pembelajaran buku cerita bergambar, peneliti menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut.

- 1) Bagian Pendahuluan
  - a) Prakata
  - b) Petunjuk penggunaan buku cerita bergambar
- 2) Bagian Isi
  - a) Pengertian teks eksplanasi
  - b) Struktur teks eksplanasi
  - c) Proses terjadinya hujan
  - d) Cerita bergambar dalam bentuk audio dan video
  - e) Latihan soal dalam bentuk quiziz



- 3) Bagian Penutup
  - a) Glosarium
  - b) Biografi penulis
- f. Kelebihan dan Kekurangan Media Buku Cerita Bergambar

Media pembelajaran buku cerita bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk gambar dengan berisi bacaan. Buku ini akan hadir dalam bentuk digital dengan desain yang tentunya dapat menarik perhatian peserta didik. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan media pembelajaran buku cerita bergambar.

1) Kelebihan Media Pembelajaran buku cerita bergambar

- a) Memberikan pengalaman baru kepada peserta didik dalam menikmati bacaan sehingga memengaruhi minat peserta didik saat membaca.
- b) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan tipe-tipe belajar yang mereka gemari, baik itu visual, audio, maupun audio visual.
- c) Mudah dibawa ke mana saja sehingga bisa dipelajari kapanpun dan dimanapun.
- d) Dapat diakses dimana saja selama masih terkoneksi dengan internet.<sup>43</sup>

2) Kekurangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

- a) Dalam pembuatan buku cerita bergambar melibatkan banyak aplikasi dan web, seperti ChatGPT, Leonardo AI, hailuo AI, kling AI, elevenlabs, capcut, dan canva.
- b) Karena melibatkan berbagai macam AI, dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang lama.
- c) Tingkat kerumitan dalam pembuatan buku cerita bergambar sangat tinggi.

---

<sup>43</sup> Fita Apriatin, Ida Ermiana, and Heri Setiawan, "Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sdn Gugus 04 Kecamatan Pujut," *Renjana Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2021): 77–84.

- d) Jika digunakan di area dengan rentang internet yang kurang stabil, akan sulit untuk mengakses buku cerita bergambar digital.<sup>44</sup>

### 3. Materi Teks Eksplanasi

#### a. Pengertian Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi dikategorikan sebagai teks respons. Teks respons biasanya diklasifikasikan menjadi dua jenis yaitu teks transaksional dan teks eksposisi. Teks eksplanasi termasuk dalam kategori teks eksposisi.<sup>45</sup> Teks eksplanasi adalah teks yang menjelaskan bagaimana fenomena alam atau sosial muncul. Teks ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan bagaimana dan mengapa. Pertanyaan "bagaimana" menuntut adanya penjelasan, sedangkan pertanyaan "mengapa" menuntut adanya penjelasan tentang mekanisme sebab-akibat.<sup>46</sup> Dengan kata lain teks ini akan menjelaskan mengenai awal mula dari suatu peristiwa bisa terjadi. Adapun struktur teks eksplanasi sebagai berikut.

- 1) Pernyataan umum memberikan informasi tentang suatu isu, seperti kemunculannya, keberadaannya, dan pembentukannya. Bagian ini ringkas, menarik, dan cukup jelas untuk memancing rasa ingin tahu pembaca untuk membaca lebih dalam.
- 2) Deretan penjelasan memuat penjelasan bagaimana peristiwa ini terjadi. Penjelasan ini tidak hanya untuk menjelaskan fenomena itu sendiri tetapi juga untuk menekankan proses terjadinya fenomena tersebut. Dalam hal ini tahapan peristiwa disusun berdasarkan hubungan sebab-akibat.

---

<sup>44</sup> Haryaningrum et al., "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Kecerdasan Moral Pada Anak Usia Dini."

<sup>45</sup> Sri Setyaningsih, Rusijono Rusijono, and Ari Wahyudi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia," *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 20, no. 2 (2020): 144–56, <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>.

<sup>46</sup> Tim pengembang modul pembelajaran PKB Guru Madrasah Tsanawiyah, "Unit Pembelajaran 1 Teks Eksplanasi," *Modul Pemelajaran Bahasa Indonesia Madrasah Tsanawiyah TEKS EKSPLANASI*, 2020, 18.

- 3) Penutup atau interpretasi memuat intisari atau kesimpulan dari peristiwa atau fenomena yang dibicarakan. Sebagai kesimpulan bisa juga menambahkan saran atau jawaban penulis mengenai fenomena yang terjadi.<sup>47</sup>

Berdasarkan penjelasan mengenai struktur dari teks eksplanasi, setiap jenis teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentunya memiliki ciri masing-masing, termasuk teks eksplanasi. Jika melihat pada penjelasan tersebut maka teks eksplanasi memiliki ciri memuat informasi berupa fakta atau terkait kejadian sesungguhnya dari suatu peristiwa baik itu fenomena alam maupun sosial. Selain itu teks eksplanasi juga bersifat keilmuan karena berisi suatu kejadian yang mengandung pengetahuan terkait hubungan sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa.

Dengan menggunakan teks eksplanasi setidaknya peserta didik dapat mengetahui dan menganalisis kejadian atau peristiwa karena suatu sebab. Peserta didik juga diajak untuk memahami dan menelaah setiap peristiwa yang terjadi pasti memiliki dampak yang ditimbulkan. Melalui stimulus inilah peserta didik belajar untuk menelaah atau bahkan mampu menciptakan solusi dari permasalahan yang ditimbulkan, misalnya terjadinya banjir, maraknya kasus *bullying*, dan sebagainya.

b. Unsur Kebahasaan Teks Eksplanasi

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan:

- 1) Menjaga akhlak mulia dengan menggunakan bahasa Indonesia yang santun.
- 2) Bersedia mengutamakan dan menghargai bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi Republik Indonesia.

---

<sup>47</sup> Mendikbud, "Memproduksi Teks Eksplanasi," *E-Modul 1* (2018): 7–8.  
[https://repositori.kemdikbud.go.id/19502/1/Kelas%20XI\\_Bahasa%20Indonesia\\_KD%203.4%20\(2\).pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/19502/1/Kelas%20XI_Bahasa%20Indonesia_KD%203.4%20(2).pdf).

- 3) Menguasai teks multimoda (lisan, tulis, visual, auditori, dan audiovisual) untuk berbagai keperluan (genre) dan konteks.
- 4) Memiliki kemampuan literasi (bahasa, sastra, dan penalaran kreatif kritis) dalam bidang pendidikan dan ketenagakerjaan.
- 5) Percaya diri dalam mengekspresikan diri sebagai pribadi yang cakap, mandiri, kolaboratif, dan bertanggung jawab.
- 6) Peduli terhadap budaya lokal dan lingkungan hidup.
- 7) Peduli untuk berkontribusi sebagai warga negara Indonesia dalam mewujudkan dunia yang demokratis dan berkeadilan.<sup>48</sup>

Sebagaimana penjelasan tersebut, maka mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan penting bukan hanya dalam ranah pembelajaran akan tetapi juga dalam konteks kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu Bahasa Indonesia lebih mengajarkan pada pembelajaran berupa teks yang memiliki ciri khas masing-masing, termasuk teks eksplanasi. Menurut Priyatni, teks eksplanasi mengandung konsep, menggunakan kata hubung untuk menunjukkan hubungan sebab akibat dalam struktur kalimat, dan menjelaskan suatu kondisi (bukan sekadar bercerita di masa lalu).<sup>49</sup> Adapun unsur kebahasaan yang terdapat dalam teks eksplanasi sebagai berikut.

- 1) Berkonsentrasi pada hal-hal umum (peserta nonmanusia), seperti gempa bumi, banjir, hujan, dan udara.
- 2) Dimungkinkan untuk menggunakan terminologi ilmiah.
- 3) Gunakan kata kerja material dan relasional sebagai "kata kerja aktif."
- 4) Gunakan konjungsi waktu dan kausal seperti "jika," "kapan," "maka," dan "pertama."<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> Ketut Suar Adnyana, "Penilaian Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka," *Stilistika : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni* 11, no. 2 (2023): 343–59, <https://doi.org/10.59672/stilistika.v11i2.2849>.

<sup>49</sup> Julianto, Munaris, and Muhammad Fuad, "Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)," *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)* 13, no. September (2019): 1–12, <https://doi.org/10.23960/Kata>.

<sup>50</sup> Kemendikbud, "E-Modul Bahasa Dan Sastra Indonesia," *Kementerian Pendidikan Dan*

Dengan adanya unsur kebahasaan inilah menjadikan teks eksplanasi berbeda dengan teks lainnya. Dengan banyaknya penjelasan teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadikan setiap teks memiliki ciri dan unsur kebahasaan yang menjadi pembahasan dalam setiap teks. Termasuk dalam teks eksplanasi yang menekankan pada penjelasan mengenai hal-hal yang terjadi di sekitar manusia.



### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Model Penelitian dan Pengembangan**

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model R&D. Model penelitian ini berfokus pada produksi suatu produk dan pengujian efektivitasnya melalui beberapa tahap. Untuk merancang suatu produk tertentu, digunakan penelitian, yang meliputi analisis dan pengujian efektivitas produk tersebut sehingga dapat digunakan dalam masyarakat yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan merupakan proses jangka panjang. Langkah proses ini secara umum disebut sebagai siklus R&D, dan terdiri dari pemeriksaan hasil penelitian yang terkait dengan produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan hasil tersebut, dan pemutakhiran produk tersebut untuk mengatasi kekurangan yang ditemukan selama tahap pengembangan.<sup>51</sup> Oleh sebab itu, suatu produk akan melalui berbagai macam tahapan agar diperoleh suatu produk yang dirasa cocok untuk diterapkan di khalayak umum khususnya dalam kesatuan pendidikan.

Dengan menggunakan model penelitian pengembangan pada kesatuan pendidikan menjadi ide baru menciptakan kreativitas dalam pembelajaran, baik dari sisi strategi pembelajaran, media pembelajaran, ataupun bahan ajar. Dengan adanya penelitian ini bukan hanya memudahkan pendidik dalam mengajar atau sebagai perantara dalam mencapai tujuan pembelajaran, akan tetapi juga berpengaruh pada suasana kelas saat proses belajar mengajar. Melalui penelitian ini pendidik tidak hanya menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam kelas, juga menciptakan kondisi belajar yang tidak membosankan. Dalam pengaplikasiannya, terdapat berbagai model yang dapat diterapkan dalam penelitian pengembangan sebagai berikut.

---

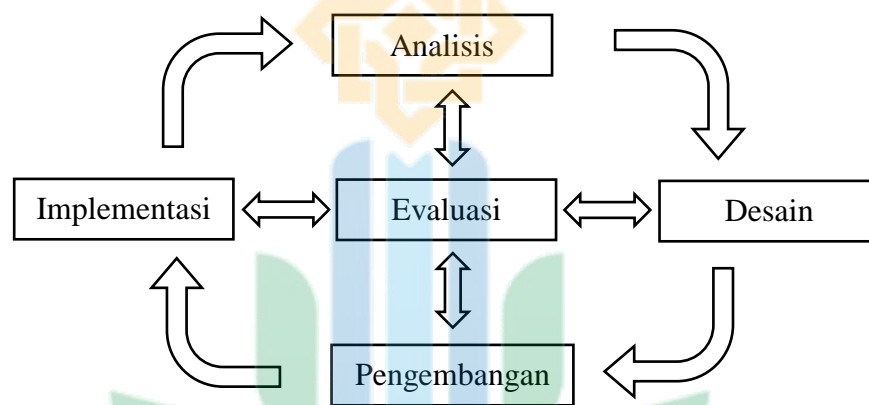
<sup>51</sup> Fayrus and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, (Malang: Insitut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), 9.



1. Model Borg dan Gall memiliki sepuluh tahap penelitian, yang meliputi pengumpulan data penelitian, perencanaan, pengembangan produk awal, pengujian lapangan, tinjauan produk utama, pengujian utama, kontrol produk, pengujian produk skala besar, tinjauan produk, dan implementasi distribusi produk.
2. Model ADDIE (Robert Maribe) melibatkan lima tahap penelitian: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap ini disingkat ADDIE.
3. Model 4-D (Thiagarajan) mencakup empat tahap penelitian yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Dalam skenario ini, model ini dapat digambarkan sebagai model 4-P: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.
4. Model Kemp yang difokuskan pada perencanaan pembelajaran. Desain pembelajaran model ini dikembangkan dalam sembilan tahap, yaitu: penentuan topik dan tujuan umum instrumen, analisis karakteristik peserta didik, analisis tugas, perumusan tujuan pembelajaran, penentuan urutan materi, penentuan strategi pembelajaran, cara penyampaian pembelajaran, penentuan instrumen evaluasi, dan penentuan sumber belajar.
5. Model Dick and Carry menghubungkan aktivitas pembelajaran yang lebih besar dengan tahapan sistem pembelajaran, seperti mengidentifikasi tujuan pembelajaran, melakukan analisis pembelajaran, menganalisis karakteristik peserta didik, merumuskan tujuan pembelajaran, mengembangkan instrumen penelitian, mengembangkan strategi pembelajaran, menggunakan bahan ajar, merancang evaluasi formatif, merevisi bahan ajar, dan merancang evaluasi sumatif.
6. Pendekatan ASSURE dibagi menjadi enam tahap: menganalisis peserta didik, menyatakan tujuan (merumuskan tujuan pembelajaran), memilih metode, media, dan materi, menggunakan media dan materi, mensyaratkan keterlibatan

yang dipelajari (melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran), dan mengevaluasi serta merevisi.<sup>52</sup>

Sebagaimana disebutkan mengenai berbagai metode pengembangan, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Robert Maribe), yang mencakup lima tahap penelitian: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap-tahap yang telah dijelaskan dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 3.1**  
**Tahapan Model Pengembangan ADDIE**

Berikut ini adalah penjelasan dari tahapan-tahapan dari penelitian model pengembangan ADDIE.

#### 1. *Analyze* (Analisis)

Tahap ini adalah tahapan awal dalam mengidentifikasi permasalahan yang berada di lingkungan sekolah, baik dari segi proses belajar mengajar, pendidik, maupun peserta didik. Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui kondisi sebenarnya di lapangan dan mengulik informasi sebanyak-banyaknya terkait rencana yang akan dikembangkan.

<sup>52</sup> Romi Mesra, *Research & Development Dalam Pendidikan*, (Sumatra Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023), 22-74.

## 2. *Design* (Desain)

Tahap ini adalah mengambil semua data yang dihasilkan pada tahapan analisis dan mulai merancang desain produk. Adapun rancangan dari produk yang dibuat berdasarkan pada hasil dari analisis terkait permasalahan yang didapatkan di lingkungan sekolah.

## 3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini membuat dan menyusun produk sebagaimana rancangan yang produk pada tahap desain. Tes kemudian dilakukan dengan beberapa peserta didik atau bisa dibilang dalam skala kecil untuk mendapatkan tanggapan mereka. Adapun pada tahap ini menghasilkan suatu produk yang siap diujicobakan.

## 4. *Implement* (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan untuk memastikan bahwa semua produk dapat berfungsi seperti biasa. Tahapan ini juga dapat dianggap sebagai fase evaluasi dari fase perencanaan. Pada tahap ini penting untuk memperhatikan segala hal yang mendorong pembelajaran dan kendala yang menghambatnya. Dengan adanya tahap ini, dapat diketahui bahwa media yang telah melakukan tahap uji coba dapat diterima atau dapat memberikan dampak positif kepada peserta didik.

## 5. *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap ini renungkan dan tinjau kembali apa yang telah dicapai sejauh ini, dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Jika ada area yang memerlukan perbaikan, area tersebut harus dikenali dan disempurnakan. Ada dua jenis penilaian: penilaian formatif, yang dilakukan pada setiap tahap, dan penilaian sumatif, yang menganalisis kemajuan peserta didik dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan umpan balik dari pihak terkait.<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> Eni Winaryati, et, all., *Cercular Model of RD & D*, n.d, (Yogyakarta: KBM Indonesia,

Seluruh rangkaian pada tahapan penelitian dengan menggunakan model pengembangan ADDIE saling berkesinambungan satu sama lain. Perlunya evaluasi disetiap tahapan akan membuat suatu produk yang dibuat atau dikembangkan akan menjadi produk yang lebih baik lagi. Untuk itu setiap tahapan dalam model pengembangan ini disusun secara sederhana dengan evaluasi pada setiap tahapannya.

Keunggulan menggunakan model pengembangan ADDIE antara lain memiliki serangkaian prosedur pengembangan yang jelas, sistematis, dan logis. Hasilnya, pendekatan ini ideal untuk melakukan penelitian dan pengembangan dan digunakan secara luas. Di sisi lain, metodologi ADDIE memiliki masalah yaitu memakan waktu lama karena evaluasi produk dilakukan secara terus-menerus.<sup>54</sup> Akan tetapi dengan adanya evaluasi produk pada setiap tahapan dapat memaksimalkan dalam pengembangan produk yang diteliti. Tentunya hal ini juga akan berpengaruh terhadap hasil akhir dari produk yang telah melalui beberapa tahapan dan berbagai evaluasi, baik dari validator ahli, guru, maupun peserta didik.

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Berikut adalah penjelasan dari prosedur penelitian dan pengembangan dengan menggunakan tahapan dari model ADDIE.

### **1. Analyze (Analisis)**

Tahap ini merupakan tahapan pertama dalam model ADDIE. Adapun fungsi dari tahapan ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam suatu lembaga pendidikan. Hal ini sangat penting dilakukan sebagai langkah awal dalam menganalisis kebutuhan produk dari suatu lembaga

---

2021),3.

<sup>54</sup> Alvina Rachma, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement," *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 08 (2023): 506–16, <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>.

pendidikan. Berikut terdapat beberapa hal yang harus dianalisis oleh peneliti pada lembaga pendidikan di MIN 3 Jember, yaitu.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan kajian terhadap bahan ajar, cara belajar peserta didik, dan kendala yang dihadapi peserta didik selama proses belajar mengajar. Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan wali kelas V MIN 3 Jember, serta observasi di sekolah MIN 3 Jember dan kelas V MIN 3 Jember.

b. Analisis Materi

Analisis materi adalah mengkaji terkait materi yang akan dikembangkan oleh peneliti. Pada penelitian ini materi yang digunakan yaitu materi teks eksplanasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini didasarkan pada hasil wawancara oleh guru kelas V MIN 3 Jember dan permasalahan dalam minat belajar peserta didik.

c. Analisis Kinerja

Analisis kinerja adalah mengkaji terkait metode pembelajaran, model pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik selama proses kegiatan belajar mengajar. Adapun hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas V MIN 3 Jember yaitu kendala yang dihadapi selama ini terdapat pada penggunaan media pembelajaran yang membutuhkan waktu cukup lama, sementara dalam proses pembelajaran waktu yang digunakan terbatas.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran adalah mengkaji terkait proses menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun objek yang menjadi kajian peneliti berada pada fase C dengan capaian pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka.

Berdasarkan pada analisis materi bahwa peneliti memilih teks eksplanasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tujuan pembelajaran yaitu peserta didik dapat menjelaskan pengertian dan struktur teks eksplanasi.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap kedua pada model ADDIE yaitu membuat desain atau rancangan produk. Hal ini tentunya didasarkan pada informasi yang didapatkan pada tahapan analisis. Oleh sebab itu peneliti merancang sebuah media pembelajaran berupa buku cerita bergambar. Dalam perancangannya, produk disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya. Adapun desain dari buku cerita bergambar yang dikembangkan oleh peneliti dalam bentuk digital. Selain itu, produk ini juga menggunakan teknologi *artificial intelligence* berupa ChatGPT dan Leonardo AI sehingga desain yang dihasilkan terlihat menarik dan tampak nyata.

c. *Develop* (Pengembangan)

Tahap ketiga pada model ADDIE adalah mengembangkan produk yang sudah dirancang pada tahap desain. Pada penelitian ini produk yang digunakan berupa buku cerita bergambar, sebagaimana terkait dengan permasalahan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun proses yang harus dilakukan pada tahap ini sebagai berikut.

1) Validasi ahli

Validasi ahli diperlukan untuk menentukan kelayakan produk baru yang sedang dikembangkan. Dalam penelitian ini, penilaian dapat dilakukan dengan melengkapi kuesioner validasi. Jika temuan tidak memenuhi kriteria yang diperlukan, koreksi akan dilakukan. Namun, jika hasilnya sesuai dengan kriteria yang valid, produk tersebut layak untuk dikembangkan dan diuji. Pada tahap ini, validator yang dimaksud



meliputi validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli pembelajaran.

## 2) Revisi

Pada tahap revisi, akan dilakukan penyempurnaan terhadap produk yang akan dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli yang meliputi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran.

### d. *Implement* (Penerapan)

Tahap keempat dari model ADDIE adalah penerapan dari produk yang dikembangkan. Hal ini tentunya disesuaikan dengan hasil revisi dan masukan dari validator ahli pada tahap pengembangan. Adapun penerapan dari produk yang dikembangkan peneliti disesuaikan dengan modul ajar yang telah dibuat oleh peneliti. Penerapan media ini dibagi menjadi dua tahapan, yaitu pada skala kecil berjumlah 10 peserta didik kelas V Bilal bin Rabah yang bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan atau kekurangan produk dan untuk memperoleh masukan awal dari peserta didik. Sementara skala besar dilakukan pada seluruh peserta didik kelas V MIN 3 Jember yang berjumlah 25 orang dengan tujuan untuk mengetahui respon secara menyeluruh dan representatif terhadap media yang telah direvisi.

### e. *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model ADDIE adalah evaluasi terkait pengembangan produk yang sudah diterapkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini sangat diperlukan adanya penilaian dari produk yang telah diujicobakan. Selain itu perlu adanya evaluasi melalui tanggapan pendidik dan respon peserta didik karena berkaitan dengan kelemahan atau kekurangan dari uji coba produk perlu menjadi bahan evaluasi dan revisi peneliti agar produk yang dikembangkan layak untuk digunakan.

### C. Uji Coba Produk

Tujuan adanya uji coba produk adalah untuk mengenali produk yang telah dikembangkan layak dan efektif. Sebelum diujicobakan, produk terlebih dahulu divalidasi oleh validator ahli. Hal ini dimaksudkan agar produk yang dikembangkan sudah tervalidasi untuk melakukan uji coba di lingkungan sekolah. Adapun tahapan dalam melakukan uji coba produk sebagai berikut.

#### 1. Tahap Uji Coba Ahli

Tahap uji coba produk dilakukan kepada peserta didik, terlebih dahulu produk akan melalui uji coba ahli, yaitu validator ahli media, materi, dan Bahasa. Ketiga ahli tersebut akan mengisi angket terkait dengan instrumen penilaian kelayakan produk untuk diujicobakan. Produk yang sudah dinilai oleh ketiga validator tersebut kemudian akan direvisi sebagaimana saran dan masukan yang telah ditulis masing-masing oleh validator.

#### 2. Tahap Uji Coba Lapangan

Setelah produk dilakukan revisi sebagaimana saran dan masukan dari validator ahli media, materi, dan Bahasa. Produk akan diujicobakan pada dua skala uji coba sebagai berikut.

##### a. Tahap Uji Coba Skala Kecil

Tahap uji coba ini dilakukan di kelas V Bilal bin Rabah MIN 3 Jember dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 orang.

##### b. Tahap Uji Coba Skala Besar

Tahap uji coba ini dilakukan di kelas V Bilal bin Rabah MIN 3 Jember dengan jumlah seluruh peserta didik di kelas tersebut sebanyak 25 orang.

## D. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa buku cerita bergambar digital yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas V MIN 3 Jember.

### 1. Subjek Uji Coba

Adapun subjek uji coba produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan terdiri dari validator ahli media, materi, Bahasa, dan pembelajaran. Adapun pemilihan keempat validator ini bertujuan agar media yang dikembangkan dapat dinilai secara menyeluruh, baik dari segi kebahasaan, isi materi, tampilan media, maupun pendekatan pembelajarannya. Dengan validasi dari berbagai sudut pandang, diharapkan media yang dihasilkan layak dan sesuai digunakan dalam pembelajaran teks eksplanasi di kelas V. Berikut adalah penjelasan mengenai validator ahli tersebut.

#### a. Ahli Media

Ibu Ira Nurmawati, M.Pd., bertindak sebagai ahli media dalam penelitian pengembangan ini. Beliau adalah dosen di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Dengan adanya ahli media bertujuan agar media memiliki daya tarik visual dan dapat digunakan dengan nyaman oleh peserta didik.

#### b. Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian pengembangan ini adalah Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Beliau akan memberikan masukan dan saran terhadap materi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, khususnya teks eksplanasi. Dengan adanya ahli materi memiliki tujuannya agar isi media tidak menyimpang dari materi yang seharusnya dipelajari peserta didik dan sesuai dengan tuntutan kurikulum.

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam penelitian pengembangan ini adalah Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. Beliau merupakan salah satu pengajar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang akan memberikan masukan dan saran tentang penggunaan bahasa dalam media pembelajaran peneliti, terutama buku cerita bergambar digital. Dengan adanya ahli Bahasa bertujuan agar teks dalam media tidak membingungkan, mudah dipahami, dan sesuai dengan kemampuan literasi peserta didik kelas V.

d. Ahli Pembelajaran

Adapun guru wali kelas V MIN 3 Jember sekaligus sebagai guru kelas yang juga mengajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Beliau adalah Ustad Al-Arif Billah, S.Pd berperan untuk melakukan penilaian terhadap kesesuaian media pembelajaran oleh peneliti. Dalam hal ini berupa media pembelajaran buku cerita bergambar digital yang bertujuan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan adanya ahli pembelajaran bertujuan untuk memastikan bahwa media ini benar-benar dapat mendukung proses belajar yang efektif di kelas.

2. Jenis Data

Pada penelitian pengembangan ini terdapat dua jenis data yang disajikan, yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Adapun penjelasan mengenai jenis data tersebut sebagai berikut.

a. Data kualitatif

Pada penelitian ini, data kualitatif didapatkan melalui masukan, kritik, dan saran dari validator ahli. Hasil wawancara dan observasi pada kelas V MIN 3 Jember juga termasuk dalam data kualitatif. Selain itu respon

peserta didik, kritik, saran, dan masukan dari guru kelas dapat menjadi acuan dalam mengembangkan produk yang dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

Pada penelitian ini, data kuantitatif bermula dari angket kuisisioner yang diberikan kepada validator ahli dan peserta didik. Selain itu data kuantitatif juga meliputi uji kelayakan, respon peserta didik, hasil *pre-test*, dan hasil *post-test* dari uji coba produk yang dikembangkan oleh peneliti.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Strategi pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode triangulasi, yaitu menggabungkan atau mencampur beberapa metode dalam satu penelitian.<sup>55</sup> Berikut ini adalah penjelasan mengenai instrumen pengumpulan data.

a. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan melihat secara langsung perilaku atau suatu kejadian. Observasi ini dilakukan di kelas V Bilal bin Rabah, MIN 3 Jember. Peneliti melakukan observasi partisipatif, yaitu peneliti terlibat secara aktif dalam observasi. Dalam hal ini, peneliti mengamati proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Observasi ini penting untuk dilakukan guna mendapatkan data yang valid terkait proses pembelajaran baik sebelum atau sesudah diterapkannya media pembelajaran buku cerita bergambar di dalam kelas.

b. Wawancara

Wawancara biasanya merupakan percakapan antara dua orang atau lebih, yang dipimpin oleh pewawancara dan narasumber. Lebih jauh, wawancara merupakan bentuk komunikasi lisan terstruktur antara dua orang

---

<sup>55</sup> Khanza Jasmine, *Action Research: Dalam Pendidikan. (Antara Teori Dan Praktik)*, 2014, 124–35.

atau lebih, baik secara langsung maupun jarak jauh.<sup>56</sup> Peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur di mana pertanyaan sudah disusun secara terstruktur, akan tetapi dalam prosesnya dapat mengajukan pertanyaan lanjutan berdasarkan jawaban dari narasumber. Pada penelitian ini guru wali kelas V Bilal bin Rabah dan 25 peserta didik sebagai narasumber dengan tujuan untuk mengetahui kegiatan dan kondisi sebenarnya saat pembelajaran.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi, baik berupa data yang direkam atau terkandung dalam media itu dan maknanya digunakan untuk pembelajaran, kesaksian, penelitian, hiburan, dan lain-lain.<sup>57</sup> Instrumen ini digunakan sebagai bukti penguat segala aktifitas yang dilakukan oleh peneliti di kelas V MIN 3 Jember, baik berupa wawancara, pembelajaran, uji coba produk, hasil angket, dan respon peserta didik selama proses penelitian berlangsung dalam bentuk foto.

d. Angket

Kuesioner atau survei merupakan instrumen pengumpulan data berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada responden untuk memperoleh tanggapan.<sup>58</sup> Instrumen ini diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran, dan peserta didik. Angket bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon peserta didik pada produk yang dikembangkan oleh peneliti. Pada angket ini menggunakan skala likert dengan kategori sebagai berikut.<sup>59</sup>

---

<sup>56</sup> Asep Nanang Yuhana and Fadlilah Aisah Aminy, "Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 79, <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>.

<sup>57</sup> Purwono, "Konsep Dan Definisi Dokumentasi," *Evaluation*, 2017, 16, <https://repository.ut.ac.id/4141/>.

<sup>58</sup> Supriadi, Amar Sani, and Ikrar Putra Setiawan, "Integrasi Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa," *YUME: Journal of Management* 3, no. 3 (2020): 84–93, <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>.

<sup>59</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," (Bandung: CV. Alabeta, 2014), 93-94.



**Tabel 3.2**  
**Skala Linkert**

No	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat setuju/selalu/sangat positif/sangat layak/sangat baik
2.	4	Setuju/sering/layak/baik
3.	3	Ragu-ragu/kadang-kadang/netral/cukup Layak
4.	2	Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif/kurang layak/kurang baik
5.	1	Sangat tidak setuju/tidak pernah/sangat kurang layak/sangat kurang baik

e. Tes

Tes adalah alat ukur yang terdiri dari serangkaian pertanyaan, pernyataan, atau tugas yang harus diselesaikan atau dijawab oleh responden. Tes ini mencoba untuk menilai bakat peserta didik. Instrumen ini mencakup *Pre-Test* dan *Post-Test*. *Pre-Test* diberikan kepada peserta didik untuk menilai kemampuan mereka sebelum uji coba produk. *Post-Test* diberikan kepada peserta didik setelah peneliti menyelesaikan uji coba produk untuk mengetahui respon dari peserta didik.

4. Teknik Analisis Data

Metodologi analisis data yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran buku cerita bergambar meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif didasarkan pada hasil observasi dan wawancara. Teknik analisis kuantitatif didasarkan pada hasil uji kelayakan produk, respon peserta didik, dan perubahan hasil belajar peserta didik. Berikut ini adalah penjelasan mengenai teknik analisis kuantitatif.

a. Analisis Kelayakan

Studi kelayakan dilakukan dengan mengirimkan kuesioner kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Data yang terkumpul kemudian diolah untuk menghasilkan tinjauan kuantitatif. Data ini

dapat diubah menjadi data kualitatif dalam bentuk interval dengan menggunakan rumus berikut.<sup>60</sup>

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase validasi

$\sum x$  : Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum xi$  : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

Hasil perhitungan tersebut kemudian dimanfaatkan untuk menentukan kelayakan media yang dihasilkan oleh peneliti dengan kategori kelayakan yang dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Kelayakan**

Presentase %	Tingkat Kelayakan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
≤ 20%	Sangat Kurang Layak

#### b. Analisis Respon Peserta Didik

Respon peserta didik dalam suatu penelitian sangat dibutuhkan dalam pengembangan suatu produk. Dengan adanya analisis ini peneliti dapat mengetahui sejauh mana produk yang telah diujicobakan kepada peserta didik berdampak kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil kuisioner terkait respon peserta didik terhadap media diisi oleh 25 peserta didik kelas V Bilal bin Rabah. Analisis ini berupa angket yang diberikan kepada setiap peserta didik yang terdiri dari tujuh pernyataan

<sup>60</sup> Raihanul Muhsan, Nafisah Hanim, and Zuraidah, "Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving Pada Materi Perubahan Lingkungan," *Prosiding Seminar Nasional Biotik* 10, no. 2 (2022): 57–65, <http://dx.doi.org/10.22373/pbio.v10i2.14246.g7186>.

dengan menggunakan skala likert dari nilai 5-1 dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase validasi

$\sum x$  : Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum xi$  : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

Adapun untuk menentukan kriteria yang disesuaikan dengan hasil dari penghitungan rumus tersebut, maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut.<sup>61</sup>

**Table 3.4**  
**Kriteria Respon Peserta Didik**

<b>Presentase %</b>	<b>Tingkat Kelayakan</b>
85% - 100%	Sangat positif
70% - 85%	Positif
50% - 70%	Kurang Positif
≤ 50%	Tidak Positif

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

<sup>61</sup> Yogi Mardianto, Lilit Abdul Azis, and Risma Amelia, "Menganalisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Materi Perbandingan Dan Skala Menggunakan Pendekatan Kontekstual," *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 5, no. 5 (2022): 1313–22, <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1313-1322>.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development*. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan tahapan yang terdiri dari *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).<sup>62</sup> Tahapan ini digunakan dalam mengembangkan produk yang dibuat oleh peneliti berupa buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence*. Produk tersebut akan diujicobakan pada kelas V Bilal bin Rabah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember pada materi teks eksplanasi. Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan produk buku cerita bergambar digital sebagai berikut.

##### 1. *Analyze* (Analisis)

Tahap ini merupakan tahapan pertama dalam model ADDIE. Tahapan ini berfungsi untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam suatu lembaga pendidikan yang diteliti. Hal ini sangat penting dilakukan untuk menganalisis suatu kebutuhan produk yang sangat diperlukan oleh lembaga tersebut. Peneliti melakukan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember dan melakukan wawancara terhadap wali kelas V Bilal bin Rabah terkait kendala yang dihadapi selama mengajar peserta didik. Adapun analisis yang didapatkan oleh peneliti sebagai berikut.

##### a. Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan mengkaji terkait dengan bahan ajar, cara peserta didik belajar, dan kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar. Analisis tersebut dilakukan dengan cara observasi

---

<sup>62</sup> Mesra, *Research & Development Dalam Pendidikan*.

selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu juga melakukan wawancara terhadap wali kelas V MIN 3 Jember.

Dari hasil observasi yang didapatkan selama proses pembelajaran berlangsung, bahwa peserta didik hanya sebagai pendengar di dalam kelas. Keaktifan peserta didik dalam bertanya maupun menanggapi persoalan masih dikatakan kurang aktif. Hal ini terkait dengan materi pembelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam seperti mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks eksplanasi. Kecenderungan peserta didik yang lebih suka menulis daripada membaca menjadi salah satu alasan yang kuat. Sehingga peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>63</sup>

Adapun hasil observasi yang diperoleh peneliti dikuatkan dengan adanya wawancara. Jenis wawancara yang dilakukan oleh peneliti berupa wawancara semi terstruktur yang dilakukan oleh peneliti terhadap wali kelas V Bilal bin Rabah, Ustad Arif, pada tanggal 29 Oktober 2024. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh bahwa minat peserta didik yang kurang terhadap materi pelajaran yang dianggap sulit, sehingga pemahaman peserta didik terutama pada materi teks eksplanasi masih dikatakan kurang dalam menganalisis teks eksplanasi. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai tugas peserta didik yang masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dalam mengatasi hal tersebut, tentunya upaya yang dilakukan oleh beliau dalam proses pembelajaran sudah dilakukan terutama dalam penggunaan media pembelajaran seperti *power point*. Akan tetapi, karena penggunaan media membutuhkan waktu yang lama sedangkan dalam pembelajaran memiliki keterbatasan waktu sehingga beliau jarang menggunakan media pembelajaran selama proses belajar mengajar.<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> Observasi di MIN 3 Jember, 29 Oktober 2024.

<sup>64</sup> Al-Arif Billah, diwawancara oleh Penulis, Jember 29 Oktober 2024.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap peserta didik yang mengungkapkan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia baginya sangat membosankan. Apalagi harus membaca teks yang terdapat pada buku.<sup>65</sup> Dari hasil wawancara tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kurang minatnya peserta didik terhadap membaca menjadi faktor utama mereka sulit dalam memahami teks yang disajikan dalam buku. Terutama dalam hal menganalisis pada materi teks eksplanasi. Tentunya hal ini menjadi sesuatu yang sangat perlu untuk ditindaklanjuti mengingat dalam keterampilan Bahasa terdapat empat komponen yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Diantaranya yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis.

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terkait dengan analisis kebutuhan bahwa dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran menjadi solusi dalam menyelesaikan segala persoalan baik yang dihadapi oleh peserta didik dan guru. Dalam pengembangan media pembelajaran dibutuhkan suatu pembaharuan yang dapat dinikmati oleh peserta didik bukan hanya dalam bentuk bacaan, namun juga dalam bentuk video dan audio. Selain itu untuk mengefisiensi waktu juga diperlukan media pembelajaran yang praktis dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks eksplanasi kelas V Bilal bin Rabah.

Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk membuat buku cerita bergambar digital yang di dalamnya sudah dilengkapi dengan buku cerita bergambar dalam bentuk video dan audio, sehingga peserta didik dapat menggunakannya sesuai dengan gaya belajar yang mereka gemari. Untuk

---

<sup>65</sup> Nia, diwawancara oleh Penulis, Jember, 29 Oktober 2024.



menarik perhatian dan minat peserta didik buku cerita bergambar dibuat semenarik mungkin dengan berbasis *artificial intelligence*. Mengingat penggunaan AI bukan menjadi hal baru lagi terutama dalam dunia pendidikan, dapat digunakan solusi bagi guru yang kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran karena waktu yang digunakan terbatas. Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan dengan sebaik-baiknya, dapat memberikan kemudahan pada siapa saja yang menggunakan terutama dalam membuat sebuah media pembelajaran.



**Gambar 4.1**  
Wawancara dengan Wali Kelas V

#### b. Analisis Materi

Pada analisis materi menjelaskan berkenaan dengan mengkaji materi yang akan digunakan oleh peneliti dalam media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, struktur teks eksplanasi, dan karakteristik peserta didik kelas V. Analisis ini dilakukan berdasarkan dokumen Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase C dalam Kurikulum Merdeka. Capaian Pembelajaran (CP) yang menjadi dasar dalam pengembangan media ini mengacu pada CP Bahasa Indonesia Fase C (kelas IV–VI) dalam Kurikulum Merdeka, yaitu peserta didik mampu memahami dan menyusun teks faktual seperti teks eksplanasi secara lisan dan tertulis, menggunakan struktur dan unsur kebahasaan yang sesuai. Media buku cerita bergambar digital dikembangkan untuk mendukung peserta didik mencapai capaian tersebut melalui pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan visual.

Adapun hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas V MIN 3 Jember, Ustad Al-arif Billah. Adapun hasil wawancara tersebut diperoleh bahwa teks eksplanasi menjadi materi yang dianggap sulit oleh peserta didik. Hal inilah yang menyebabkan minat belajar peserta didik juga menurun terutama dalam menganalisis struktur dari teks eksplanasi. Oleh sebab itu, peneliti akan menerapkan materi teks eksplanasi pada media yang akan dikembangkan di kelas V MIN 3 Jember.

c. Analisis Kinerja

Pada analisis kinerja mengkaji terkait dengan metode pembelajaran, model pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran. Hal ini diperoleh dari wawancara peneliti dengan wali kelas V MIN 3 Jember bahwa selama proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan diskusi. Selain itu dalam penerapan media pembelajaran selama proses pembelajaran beliau pernah menggunakan media *power point*. Namun dalam penggunaan media tersebut membutuhkan waktu yang lama sedangkan dalam pembelajaran memiliki keterbatasan waktu. Oleh sebab itu beliau sudah jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Pada analisis tujuan pembelajaran mengkaji terkait dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun objek dalam penelitian ini berada pada fase C dengan capaian pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka. Dalam proses pengembangan media buku cerita bergambar digital, peneliti mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) Fase C dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Bahasa Indonesia kelas V yang berlaku di MIN 3 Jember. ATP tersebut menuntun peserta didik untuk mampu mengidentifikasi struktur teks eksplanasi, menemukan hubungan sebab-akibat, dan menyusun teks eksplanasi sederhana secara lisan dan tertulis.

Berdasarkan acuan tersebut, peneliti memilih materi tentang proses terjadinya hujan, karena topik ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam ATP dan relevan dengan konteks kehidupan peserta didik. Materi tersebut kemudian dikembangkan ke dalam bentuk cerita bergambar digital dengan ilustrasi pendukung dan bahasa yang sesuai dengan tingkat keterbacaan siswa kelas V.

Berdasarkan pada analisis materi, bahwa peneliti menggunakan materi teks eksplanasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tujuan pembelajaran peserta didik dapat memahami pengertian dan struktur teks eksplanasi. Dengan adanya tujuan pembelajaran tersebut maka peneliti akan menerapkannya pada media yang akan dikembangkan berupa buku cerita bergambar digital.

## 2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan ini dimulai dengan penyusunan modul ajar dan pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Berikut adalah proses yang dilalui pada tahap perancangan.

### a. Penyusunan Modul Ajar

Pada proses ini peneliti akan menyusun modul ajar kurikulum merdeka dengan materi teks eksplanasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penyusunan modul ajar ini disesuaikan dengan format yang sudah disesuaikan dengan lembaga sekolah yang bersangkutan, dalam hal ini MIN 3 Jember. Oleh sebab itu penyusunan modul ajar ini mengikuti modul ajar yang telah dibuat oleh guru MIN 3 Jember mengenai materi teks eksplanasi.

Adapun capaian pembelajaran pada fase C kelas V MIN 3 Jember Peserta didik mampu memahami dan menyusun teks faktual seperti teks laporan, eksplanasi, dan prosedur secara lisan dan serta menunjukkan pemahaman terhadap informasi yang disampaikan melalui teks tersebut. Permasalahan menunjukkan bahwa peserta didik belum mencapai CP, karena

mereka masih kesulitan memahami struktur dan isi teks eksplanasi. Hal ini terjadi karena pembelajaran belum menggunakan media yang menarik dan mendukung ketercapaian CP.

Tujuan pembelajaran atau TP terdiri dari mengidentifikasi pengertian dan struktur teks eksplanasi. Karena peserta didik tidak antusias dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran teks eksplanasi (misalnya hanya membaca buku paket), maka tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Media cerita bergambar digital dikembangkan agar peserta didik tertarik dan lebih aktif mencapai TP yang ditetapkan.

Sementara untuk alur tujuan pembelajaran atau ATP menjabarkan dari tujuan pembelajaran yang terimplementasi dalam kegiatan pembelajaran berupa membaca teks eksplanasi, menandai struktur teks, dan menulis ulang proses yang dipahami. Adapun terkait permasalahan yang dihadapi bahwa pembelajaran selama ini belum menggunakan media visual atau cerita bergambar, kegiatan dalam ATP tidak berjalan optimal. Akibatnya, peserta didik bosan, kurang tertarik, dan tidak paham materi. Maka, media digital ini dirancang untuk mendukung pelaksanaan ATP secara lebih menarik dan bermakna.

Dalam perancangan buku cerita bergambar digital, peneliti memilih warna biru sebagai warna dominan karena warna ini memberikan kesan tenang, sejuk, dan sesuai dengan tema teks eksplanasi yang membahas peristiwa alam seperti hujan. Warna biru juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan fokus. Sementara itu, warna hitam digunakan untuk teks utama agar memiliki kontras tinggi dengan latar belakang, sehingga memudahkan peserta didik membaca isi media dengan jelas dan tidak mudah lelah. Kombinasi kedua warna ini diharapkan dapat meningkatkan keterbacaan dan daya tarik visual dari media yang dikembangkan.

Adapun pemilihan tokoh dalam buku cerita terdapat Nara, Awanara, Ibu Guru Ira, dan Teman sekelas Nara. Tokoh Nara dipilih sebagai tokoh utama karena mewakili karakter peserta didik kelas V: penuh rasa ingin tahu, imajinatif, dan sering mengalami kesulitan dalam memahami materi. Dengan menampilkan Nara sebagai tokoh yang belajar bersama, peserta didik merasa lebih dekat dan tertarik untuk mengikuti cerita. Sedangkan tokoh Awanara dihadirkan sebagai pendamping sekaligus penjelas materi. Tokoh ini dirancang menyerupai sosok yang bijak, tenang, dan mewakili unsur alam (awan), sehingga cocok untuk menyampaikan informasi ilmiah secara halus dan menyenangkan. Hubungan antara Nara dan Awanara menciptakan dinamika pembelajaran yang naratif, humanis, dan bermakna, serta memudahkan penyampaian isi teks eksplanasi dalam bentuk cerita. Sedangkan tokoh ibu guru dan teman sekelas Nara sebagai tokoh pendamping dalam melengkapi alur cerita dalam buku cerita bergambar.

#### b. Pembuatan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital

Pada proses pembuatan buku cerita bergambar digital memanfaatkan teknologi *artificial intelligence*. Hal ini dikarenakan buku ini dikembangkan dengan berbasis AI. Adapun rancangan dalam pembuatan buku cerita bergambar digital berbasis *artificial intelligence* sebagai berikut.

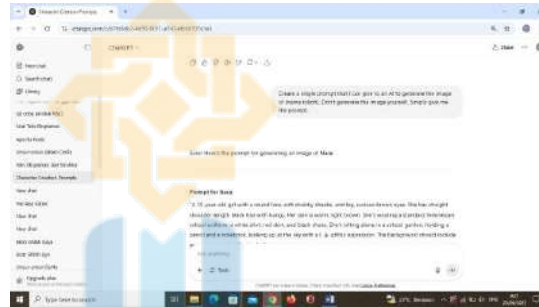
- 1) Membuat naskah cerita dan *prompt* pembuatan karakter serta latar cerita dengan menggunakan ChatGPT. *Prompt* yang digunakan yaitu “Buatkan aku cerita yang lain tentang belajar struktur teks eksplanasi mengenai terbentuknya hujan.”



### Gambar 4.2

#### Membuat Naskah Cerita dengan ChatGPT

- 2) Jika naskah cerita, *prompt* pembentukan karakter, dan latar cerita yang diinginkan telah siap, kemudian rubah dalam bentuk Bahasa Inggris. Hal ini disebabkan karena penggunaan Leonardo AI memakai Bahasa Inggris.



### Gambar 4.3

#### Mengubah Naskah Cerita dalam Bentuk Bahasa Inggris

- 3) Mengubah teks pada ChatGPT menjadi gambar dengan menggunakan Leonardo AI dengan mengubah setiap adegan naskah ke dalam bahasa Inggris. Tambahkan secara detail dari gambar yang ingin dibuat.



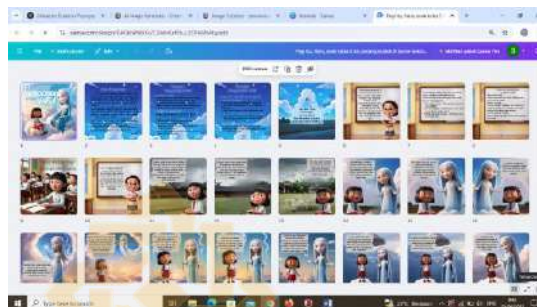
### Gambar 4.4

#### Mengubah Teks Menjadi Gambar dengan Leonardo AI

- 4) Setelah gambar yang dibuat dengan Leonardo AI telah selesai, kemudian masuk pada *canva* untuk menyusun gambar tersebut menjadi buku cerita.



Dilengkapi dengan narasi dalam bentuk Bahasa Indonesia yang sudah dibuat oleh ChatGPT.



**Gambar 4.5**  
**Menyusun Naskah Cerita pada Canva**

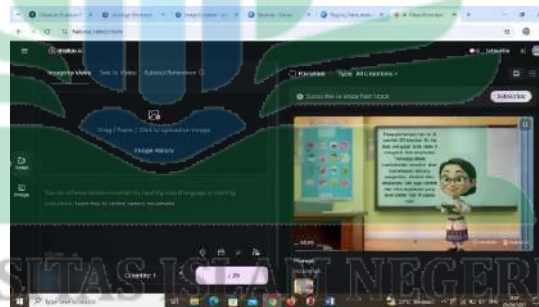
- 5) Dalam pembuatannya buku ini juga dilengkapi dengan soal-soal latihan baik individu maupun kelompok. Untuk soal individu sudah disediakan dalam bentuk link yang nantinya akan masuk pada *quiziz*, sedangkan pada tugas kelompok soal sudah disediakan dalam buku sehingga peserta didik dapat langsung berdiskusi dan mengerjakan.

**Tabel 4.6**  
**Kisi-Kisi Latihan Soal**

<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>No Soal</b>	<b>Level Kognitif</b>
Peserta didik dapat memahami pengertian dan struktur dari teks eksplanasi	Mengidentifikasi pengertian teks eksplanasi	1 & 11	C1 (Mengingat)
	Menentukan tujuan teks eksplanasi	2 & 12	C2 (Memahami)
	Menentukan struktur teks eksplanasi	3 & 13	C2 (Memahami)
	Mengurutkan bagian teks eksplanasi yang acak	4 & 14	C3 (Menerapkan)
	Menentukan bagian yang harus ditulis pada struktur teks eksplanasi	5 & 15	C3 (Menerapkan)
	Menyimpulkan isi teks	6 & 16	C4 (Menganalisis)

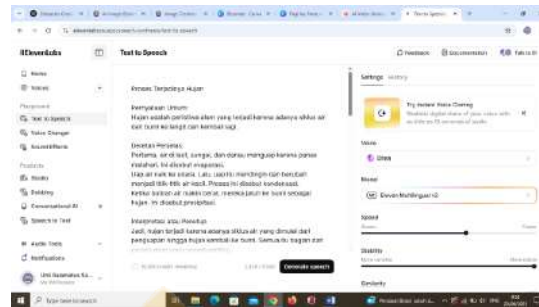
Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	No Soal	Level Kognitif
	berdasarkan struktur teks eksplanasi		
	Membedakan teks eksplanasi dan teks deskriptif	7 & 17	C4 (Menganalisis)
	Menilai kelengkapan struktur dalam suatu teks eksplanasi	8 & 18	C5 (Mengevaluasi)
	Menentukan kekurangan teks eksplanasi yang tidak sesuai struktur	9 & 19	C5 (Mengevaluasi)
	Menyusun teks eksplanasi berdasarkan urutan struktur yang benar	10 & 20	C6 (Mencipta)

- 6) Buku ini tersedia dalam bentuk video, maka untuk mengubah gambar menjadi video menggunakan Hailuo AI dan Kling AI, kemudian edit pada *capcut* untuk membuat video buku tersebut secara utuh.



**Gambar 4.7**  
**Mengubah Gambar Menjadi Video Dengan Hailuo AI dan Kling AI**

- 7) Buku ini juga tersedia dalam bentuk audio, maka dalam pembacaan narasi pada cerita menggunakan Elevenlabs, kemudian untuk rekaman tersebut dan edit pada *capcut* untuk membuat audio buku cerita bergambar.



**Gambar 4.8**  
**Mengubah Teks Menjadi Suara Dengan ElevenLabs**

Dalam perancangan pembuatan buku cerita bergambar digital ini menggunakan setidaknya lima AI yang berbeda dengan memiliki fungsi masing-masing. Seperti ChatGPT untuk membuat naskah cerita dan karakter tokoh, leonardo AI untuk mengubah tulisan menjadi gambar, hailuo AI dan kling AI untuk merubah gambar menjadi video durasi pendek (5 detik), dan elevenlabs untuk mengubah naskah cerita menjadi suara narator dalam membacakan cerita. Hal ini karena pemanfaatan AI tidak hanya digunakan dalam segi bacaan, namun juga dihadirkan dalam bentuk video dan audio yang juga memanfaatkan AI dalam pembuatannya. Namun, dalam tahap penyusunan buku cerita bergambar pada *canva* juga harus diperhatikan kesesuaian teks dengan gambar yang digunakan.

#### c. Penentuan Validator Ahli

Validator ahli dalam penelitian ini sangat diperlukan, mengingat setelah produk buku cerita bergambar digital dibuat harus melalui uji coba oleh validator ahli. Adapun validator ahli terdiri dari validator ahli media, materi, bahasa, dan pembelajaran. Peneliti juga menyiapkan rancangan instrumen yang akan diberikan kepada validator ahli media, materi, bahasa, dan pembelajaran berupa angket terkait media buku cerita bergambar. Selain itu peneliti juga membuat lembar soal (*pre-test* dan *post-test*) yang akan diberikan kepada peserta didik. Adapun rancangan dari instrumen yang akan diberikan kepada validator ahli sebagai berikut.

### 1) Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen angket pada validasi ahli materi terdiri dari 3 kriteria penilaian yang meliputi tampilan, keterpaduan isi materi, dan isi materi dalam segi penggunaan yang akan disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 4.9**  
**Instrumen Angket Validasi Ahli Media**

No	Kriteria Penilaian	Indikator
1.	Tampilan	Media buku cerita bergambar memiliki tampilan yang menarik
		Media buku cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik
		Media mudah dibawa
		Media tahan lama dalam jangka waktu panjang
2.	Keterpaduan Isi Materi	Media sesuai dengan materi
		Media sesuai dengan tujuan pembelajaran
		Karakter penilaian gambar sesuai dengan materi
3.	Penggunaan Media	Media mudah digunakan dan tidak mudah rusak
		Media meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan
		Media meningkatkan peserta didik memahami materi dengan mudah

Pada lembar angket tersebut juga disediakan tempat saran sehingga validator ahli media dapat memberikan saran terkait dengan produk yang dibuat yaitu buku cerita bergambar digital. Dengan adanya saran tersebut dapat membantu peneliti dalam memperbaiki produk agar menjadi lebih baik lagi. Selain itu dapat menyempurnakan media buku cerita bergambar digital sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik.

## 2) Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen angket pada validasi ahli materi terdiri dari tiga kriteria penilaian, yaitu pembelajaran, kurikulum, dan isi materi. Adapun bentuk instrumen tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.10**  
**Instrumen Angket Validasi Ahli Materi**

No	Kriteria Penilaian	Indikator
1.	Pembelajaran	Penggunaan buku cerita bergambar sangat mudah
		Sistematika penggunaan buku cerita bergambar runtut, logis, dan jelas
		Buku cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik
		Media dapat digunakan guru dan peserta didik
2.	Kurikulum	Materi sesuai dengan kurikulum merdeka
		Media sesuai dengan tujuan pembelajaran
		Media dan materi saling keterkaitan
3.	Isi Materi	Buku cerita bergambar berisi konsep yang benar
		Buku cerita bergambar menyajikan materi secara jelas
		Buku cerita bergambar menyajikan materi secara lengkap

Pada instrumen angket tersebut dilengkapi dengan bagian saran sehingga validator ahli materi dapat memberikan saran terkait dengan produk buku cerita bergambar digital. Hal ini sangat berguna bagi peneliti agar dapat memperbaiki sesuatu yang masih kurang dalam produk tersebut. selain itu juga dapat menyempurnakan buku cerita bergambar digital sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik.

### 3) Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen angket pada validasi ahli Bahasa terdiri dari tiga kriteria penilaian, yaitu kejelasan Bahasa, keterpaduan isi, nilai pendidikan dan moral. Adapun bentuk instrumen angket tersebut seperti tabel di bawah ini.

**Tabel 4.11**  
**Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa**

No	Kriteria Penilaian	Indikator
1.	Kejelasan Bahasa	Penggunaan tata Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar
		Kalimat mudah dipahami oleh target pembaca sesuai dengan tingkat usianya
		Kosakata yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif anak
		Struktur kalimat sederhana dan tidak kompleks, sesuai dengan kemampuan anak memahami teks
2.	Keterpaduan Isi	Hubungan antara narasi teks dan gambar saling mendukung dan memperkuat pemahaman
		Alur cerita jelas, runtut, dan mudah diikuti oleh pembaca
		Pemilihan tema cerita relevan dengan dunia anak atau pengalaman keseharian mereka
		Penggunaan dialog atau narasi yang menghidupkan karakter dan suasana cerita.
3.	Nilai Pendidikan dan Moral	Bahasa mampu menyampaikan pesan moral atau nilai pendidikan secara eksplisit maupun implisit
		Tidak ada unsur bahasa yang mengandung makna negatif atau bias budaya

Pada lembar instrumen angket tersebut dilengkapi dengan saran yang dapat diisi oleh validator ahli Bahasa. Hal ini bertujuan untuk



memberikan saran terkait dengan media buku cerita bergambar digital. Dengan adanya saran tersebut dapat membantu peneliti untuk menyempurnakan media tersebut dengan melakukan perbaikan sebagaimana saran dari validator ahli Bahasa.

#### 4) Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

Instrumen angket pada validasi ahli pembelajaran terdiri dari lima kriteria penilaian, yaitu kepraktisan media, tampilan media, kelayakan kegrafikan, kesesuaian dengan kurikulum, dan ketentuan materi. Adapun instrumen angket tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.12**  
**Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Kriteria Penilaian	Indikator
1.	Kepraktisan Media	Media pembelajaran buku cerita bergambar fleksibel dalam penggunaan
		Media buku cerita bergambar dapat digunakan secara berulang-ulang
		Media mudah dibawa
		Ukuran buku cerita bergambar sesuai apabila digunakan di kelas
2.	Tampilan Media	Desain media buku cerita bergambar menarik
		Kesesuaian gambar pada buku cerita bergambar dengan materi
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik
3.	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah dibaca oleh peserta didik
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda
		Pemilihan warna yang digunakan dalam buku cerita bergambar menarik
4.	Kesesuaian Dengan Kurikulum	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum
		Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran

		dan Tujuan Pembelajaran
5.	Ketentuan Materi	Materi dan soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik
		Pemilihan warna yang digunakan dalam buku cerita bergambar menarik
		Materi dan soal yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik

Pada lembar instrumen angket tersebut terdapat saran yang dapat diisi oleh validator ahli pembelajaran. Hal ini sangat berguna bagi peneliti untuk melakukan perbaikan pada media buku cerita bergambar digital. Selain itu dengan adanya saran tersebut dapat menyempurnakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga pada model ADDIE adalah pengembangan. Pada tahap ini produk yang sudah dirancang akan dibuat secara keseluruhan sehingga produk dapat digunakan. Dalam hal ini produk yang akan dibuat berupa media pembelajaran buku cerita bergambar dalam bentuk digital. Sebelum produk ini diujicobakan kepada peserta didik, terlebih dahulu produk tersebut harus melalui validator ahli yang terdiri dari validator ahli materi, media, Bahasa, dan pembelajaran. Hal ini sangat penting sekali karena dengan adanya saran dan masukan dari validator tersebut dapat menyempurnakan produk yang akan direvisi oleh peneliti.

#### a. Pembuatan Media Pembelajaran

Pada proses pembuatan buku cerita bergambar digital, terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan dan dicermati karena dalam pembuatannya buku ini berbasis kecerdasan buatan atau menggunakan *Artificial Intelligence*. Adapun tahap-tahapannya sebagai berikut.

- 1) Membuat naskah cerita menggunakan ChatGPT. Caranya ketik ChatGPT pada kolom pencarian browser atau klik link <https://openai.com/>. Setelah itu ketikkan pada kolom chatgpt dengan

kalimat “Buatlah cerita tentang belajar struktur teks eksplanasi mengenai terbentuknya hujan untuk anak kelas V.”

- 2) Setelah naskah cerita dibuat oleh ChatGPT, kemudian buka browser kembali dengan membuka chatgpt pada kolom pencarian baru, bukan menggunakan ChatGPT pada tahap pertama untuk membuat karakter dan latar dari cerita.
- 3) Tahap pertama dalam membuat karakteristik tokoh dalam cerita tersebut harus dibuat secara detail. Pada ChatGPT kali ini perintah yang digunakan menggunakan Bahasa Inggris, sebab ketika merubah tulisan menjadi gambar, AI akan memprosesnya dalam bentuk Bahasa Inggris dengan menggunakan kalimat *“I’m going to assign you a task and guide you on how to work on it. I need you to help me generate prompts for creating the characters in the story. I want you to generate a description for each character’s features like facial features, body, face shape, hair, figure, age, skin tone, and clothes. Keep in mind that facial expressions, age and clothing could change for the other character. Once you provide the prompts for the characters, I will then send you the scenes of the script in parts. For example, I will select a part of the story/script based on my preference, and you will look at that part and generate a video prompt based on the whole story. Are you ready?”* (Saya akan memberi Anda tugas dan memandu Anda tentang cara mengerjakannya. Saya ingin Anda membantu saya membuat petunjuk untuk menciptakan karakter dalam cerita. Saya ingin Anda membuat deskripsi untuk setiap fitur karakter seperti fitur wajah, tubuh, bentuk wajah, rambut, bentuk tubuh, usia, warna kulit, dan pakaian. Ingatlah bahwa ekspresi wajah, usia, dan pakaian dapat berubah untuk karakter lainnya. Setelah Anda memberikan petunjuk untuk karakter, saya akan mengirimkan adegan naskah dalam beberapa bagian. Misalnya, saya akan memilih bagian cerita/naskah berdasarkan preferensi saya, dan Anda akan melihat

bagian itu dan membuat petunjuk video berdasarkan keseluruhan cerita. Apakah Anda siap?”)

- 4) Setelah mendapatkan balasan dari chatgpt, kemudian salin naskah cerita yang dibuat pada tahapan pertama. Tunggu beberapa saat chatgpt akan memproses karakter tokoh yang disesuaikan dalam cerita tersebut.
- 5) Membuat setiap detail karakter tokoh menggunakan Bahasa Inggris dengan kalimat *“Create a single prompt that I can give to an AI to generate the image of [nama tokoh]. Don't generate the image yourself. Simply give me the prompt”* (Buat satu perintah yang dapat saya berikan ke AI untuk membuat gambar [nama tokoh]. Jangan buat gambar sendiri. Cukup berikan perintahnya kepada saya). Gunakan kalimat tersebut dengan menyesuaikan karakter tokoh yang terdapat pada naskah cerita.
- 6) Kemudian salin setiap adegan yang terdapat dalam naskah cerita tersebut. Lakukan langkah ini sampai pada naskah cerita terakhir. Pada tahap ini adegan yang dibuat akan berbentuk dalam Bahasa Inggris.
- 7) Setelah semua perintah dibuat oleh ChatGPT dalam Bahasa Inggris, tahap selanjutnya adalah merubah tulisan tersebut menjadi gambar dengan menggunakan Leonardo AI atau bisa dengan klik link <https://leonardo.ai/>.
- 8) Salin setiap adegan cerita yang dibuat oleh ChatGPT dalam bentuk Bahasa Inggris ke kolom yang sudah tersedia pada Leonardo AI. kemudian unduh gambar-gambar yang telah dibuat oleh Leonardo AI. Lakukan langkah ini sampai pada perintah akhir yang telah dibuat oleh ChatGPT.
- 9) Setelah mengunduh semua gambar yang dibuat oleh Leonardo AI, langkah selanjutnya adalah menyusun buku cerita bergambar pada canva atau klik link [https://www.canva.com/id\\_id/](https://www.canva.com/id_id/). Dalam penyusunan

buku cerita bergambar setiap adegan atau narasi pada naskah harus disesuaikan dengan gambar yang telah diunduh di Leonardo AI.

- 10) Karena buku ini tersedia dalam bentuk video, maka untuk mengubah gambar menjadi video menggunakan Hailuo AI (<https://hailuoai.video/>) dan Kling AI (<https://www.klingai.com/>). Karena gambar yang akan diubah dalam bentuk video jumlahnya banyak, maka peneliti menggunakan dua AI tersebut. Lakukan langkah ini hingga semua gambar telah menjadi video berdurasi 5 detik pada setiap videonya.
- 11) Setelah itu, atur setiap video yang telah dibuat pada Hailuo AI dan kling AI harus sesuai dengan buku cerita yang telah dibuat pada *canva*. Untuk menggabungkan video-video tersebut, maka gunakan aplikasi *capcut* (<https://www.capcut.com/id-id/>). Jika sudah selesai, unduh video tersebut dan kemudian unggah di aplikasi youtube.
- 12) Buku ini juga tersedia dalam bentuk audio dengan memanfaatkan elevenlabs atau klik link <https://elevenlabs.io/> untuk merubah teks naskah cerita menjadi suara.
- 13) Kemudian edit rekaman suara yang telah dibuat oleh elevenlabs pada aplikasi *capcut*. Jika sudah selesai unduh dan unggah di aplikasi youtube.
- 14) Setelah semua tahapan selesai, langkah selanjutnya adalah membuat buku cerita bergambar dalam bentuk *web*. Dengan cara unduh setiap gambar yang telah dibuat di *canva* untuk diletakkan pada *book creator* atau klik link <https://bookcreator.com/>. Salin juga link youtube buku cerita bergambar dalam bentuk video dan audio, kemudian letakkan link tersebut pada tempat di buku cerita bergambar yang telah disediakan.
- 15) Jika sudah mengunduh semua gambar dari *canva* dan menyusunnya kembali pada *book creator*, maka unggah buku tersebut dan salin tautan agar peserta didik dapat menikmatinya.





1.	Tampilan	Media buku cerita bergambar memiliki tampilan yang menarik	✓				
		Media buku cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	✓				
		Media mudah dibawa	✓				
		Media tahan lama dalam jangka waktu panjang	✓				
2.	Keterpaduan Isi Materi	Media sesuai dengan materi		✓			
		Media sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
		Karakter penilaian gambar sesuai dengan materi	✓				
3.	Penggunaan Produk	Media mudah digunakan dan tidak mudah rusak	✓				
		Media meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan	✓				
		Media meningkatkan peserta didik memahami materi dengan mudah	✓				

## 2) Validasi Ahli Materi

Pada penilaian validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang terdapat pada media buku cerita bergambar digital yang disesuaikan dengan modul ajar yang telah dibuat oleh peneliti. Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd. Beliau adalah salah satu dosen yang mengampu mata kuliah Bahasa Indonesia di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas

Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shidiq Jember. Adapun hasil validasi dari ahli materi sebagaimana tabel di bawah ini.

**Tabel 4.14**  
**Validasi Ahli Materi**

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1.	Pembelajaran	Penggunaan buku cerita bergambar sangat mudah	✓				
		Sistematika penggunaan buku cerita bergambar runtut, logis, dan jelas	✓				
		Buku cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	✓				
		Media dapat digunakan guru dan peserta didik		✓			
2.	Kurikulum	Materi sesuai dengan kurikulum merdeka	✓				
		Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
		Media dan materi saling keterkaitan		✓			
3.	Isi Materi	Buku cerita bergambar berisi konsep yang benar		✓			
		Buku cerita berambar menyajikan materi secara jelas	✓				
		Buku cerita					

		bergambar menyajikan materi secara lengkap		✓			
--	--	--	--	---	--	--	--

### 3) Validasi Ahli Bahasa

Pada penilaian ahli Bahasa bertujuan untuk mengetahui kelayakan media buku cerita bergambar dari segi kejelasan Bahasa, keterpaduan isi, dan nilai pendidikan serta moral. Adapun ahli Bahasa pada penelitian ini adalah Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. Beliau adalah salah satu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Adapun hasil validasi dari ahli bahasa sebagaimana tabel di bawah ini.

**Tabel 4.15**  
**Validasi Ahli Bahasa**

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1.	Kejelasan Bahasa	Penggunaan tata Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓				
		Kalimat mudah dipahami oleh target pembaca sesuai dengan tingkat usianya		✓			
		Kosakata yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif anak		✓			
		Struktur kalimat sederhana dan tidak kompleks, sesuai dengan kemampuan anak memahami teks		✓			

2.	Keterpaduan Isi	Hubungan antara narasi teks dan gambar saling mendukung dan memperkuat pemahaman	✓				
		Alur cerita jelas, runtut, dan mudah diikuti oleh pembaca	✓				
		Pemilihan tema cerita relevan dengan dunia anak atau pengalaman keseharian mereka	✓				
		Penggunaan dialog atau narasi yang menghidupkan karakter dan suasana cerita.	✓				
3.	Nilai Pendidikan dan Moral	Bahasa mampu menyampaikan pesan moral atau nilai pendidikan secara eksplisit maupun implisit		✓			
		Tidak ada unsur bahasa yang mengandung makna negatif atau bias budaya	✓				

#### 4) Validasi Ahli Pembelajaran

Pada validasi ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran buku cerita bergambar digital yang mencakup kepraktisan media, tampilan media, kelayakan kegrafikan, kesesuaian dengan kurikulum, dan ketentuan materi. Ahli pembelajaran pada penelitian ini adalah Ustad Al-Arif Billah, S,Pd. Beliau adalah wali kelas V sekaligus guru yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia

di kelas V Bilal bin Rabah MIN 3 Jember. Hasil dari validasi ahli pembelajaran sebagaimana tabel di bawah ini.

**Tabel 4.16**  
**Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1.	Kepraktisan Media	Media pembelajaran buku cerita bergambar fleksibel dalam penggunaan	✓				
		Media buku cerita bergambar dapat digunakan secara berulang-ulang	✓				
		Media mudah dibawa	✓				
		Ukuran buku cerita bergambar sesuai apabila digunakan di kelas		✓			
2.	Tampilan Media	Desain media buku cerita bergambar menarik		✓			
		Kesesuaian gambar pada buku cerita bergambar dengan materi		✓			
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik		✓			
3.	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah dibaca oleh peserta didik		✓			
		Kalimat yang digunakan dapat		✓			

		dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda					
		Pemilihan warna yang digunakan dalam buku cerita bergambar menarik		✓			
4.	Kesesuaian Dengan Kurikulum	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum	✓				
		Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	✓				
5.	Ketentuan Materi	Materi dan soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik	✓				
		Pemilihan warna yang digunakan dalam buku cerita bergambar menarik		✓			
		Materi dan soal yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	✓				

#### 4. *Implementation* (Penerapan)

Tahap keempat pada model ADDIE adalah implementasi dari produk yang sudah diuji kelayakan oleh validator ahli. Hal ini tentunya setelah dilakukan revisi oleh peneliti sebagaimana saran dan masukan dari validator ahli. Media buku cerita bergambar digital yang telah direvisi kemudian akan diujicobakan pada peserta didik kelas V Bilal bin Rabah MIN 3 Jember. Pada tahap uji coba ini akan terbagi menjadi dua tahapan, yaitu pada skala kecil dan skala besar. Pada kegiatan uji coba, terlebih dahulu peneliti akan melakukan pembelajaran mengenai teks eksplanasi kepada peserta didik kelas V tanpa menggunakan media pembelajaran dengan metode ceramah.





**Gambar 4.17**  
**Proses Pembelajaran Tanpa Menggunakan Media**

Pada pelaksanaan pembelajaran tersebut, terlihat peserta didik masih belum antusias terhadap penjelasan dari peneliti terkait teks eksplanasi. Peserta didik hanya menjadi pendengar dan peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar materi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Setelah proses belajar mengajar dan sesi Tanya jawab seputar materi teks eksplanasi telah dilakukan, maka peneliti memberikan soal *pre-test* berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal untuk dikerjakan peserta didik. Hal ini sangat penting dilakukan untuk melihat hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran tanpa menggunakan media.



**Gambar 4.18**  
**Proses Pelaksanaan *Pre-Test***

Pelaksanaan uji coba selanjutnya akan dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar digital. Pada tahap ini peneliti akan mengajar peserta didik menggunakan media tersebut dalam menjelaskan materi teks eksplanasi. Pada tahap ini akan dilakukan pada skala

kecil terlebih dahulu sebagai tahap uji coba awal pada produk yang dibuat oleh peneliti.



**Gambar 4.19**  
**Pelaksanaan Uji Coba Skala Kecil**

Pada tahap uji coba tersebut, peserta didik merasa antusias dengan media yang digunakan. Selanjutnya adalah pelaksanaan uji coba produk pada skala besar yang akan dilakukan oleh seluruh peserta didik kelas V Bilal bin Rabah yang berjumlah 25 orang.



**Gambar 4.20**  
**Pelaksanaan Uji Coba Skala Besar**

Uji coba produk pada skala besar ini semakin terlihat keantusiasan peserta didik dalam proses pembelajaran. Mereka bukan hanya belajar akan tetapi dapat menikmati pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Mereka juga dapat menikmati kegiatan membaca bukan hanya sekedar kegiatan yang membosankan, akan tetapi bisa menjadi menyenangkan dengan buku cerita bergambar yang berwarna dan dilengkapi juga dengan video serta audio.

Sebagaimana tujuan dari adanya media pembelajaran tersebut disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik.



**Gambar 4.21**  
**Pelaksanaan *Post-Test***

Setelah proses pembelajaran menggunakan media buku cerita bergambar selesai dilaksanakan, maka tahap selanjutnya adalah peserta didik mengerjakan soal *post-test* yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Adapun soal yang dikerjakan oleh peserta didik memiliki kisi-kisi yang sama dengan soal *pre-test* akan tetapi soal yang dikerjakan memiliki perbedaan.

Berdasarkan hasil implementasi media buku cerita bergambar digital yang telah dilakukan di kelas V Bilal bin Rabah dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi teks eksplanasi melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan oleh peserta didik kelas V Bilal bin Rabah dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.22**  
**Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test***

No	Nama Peserta Didik (Disamarkan)	Pre-Test	Post-Test
1.	AKAZ	10	70
2.	AAF	20	60
3.	AJQS	20	-
4.	IKAR	30	70
5.	KQQ	50	90
6.	MAAG	30	80
7.	MPA	40	80
8.	MS	30	-

9.	MJAH	30	60
10.	MARFP	50	90
11.	MFN	30	80
12.	MII	40	70
13.	MMZKA	60	100
14.	MQF	40	60
15.	NZJ	-	-
16.	NR	40	90
17.	NMAAZ	-	70
18.	RFJ	50	80
19.	RYS	40	80
20.	SNHA	40	70
21.	VA	60	100
22.	WAS	40	100
23.	YAL	30	60
24.	ZTA	50	80
25.	ZSR	-	80

Adapun hasil rata-rata *pre-test* menunjukkan nilai 37,73 dengan total keseluruhan nilai 830 dari jumlah 22 peserta didik. Sementara untuk hasil rata-rata nilai *post-test* menunjukkan nilai 73,18 dengan total keseluruhan nilai 1.610 dari 22 peserta didik. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran.

Untuk mengetahui respon peserta didik, maka peneliti memberikan angket kepada peserta didik kelas V Bilal bin Rabah. Angket ini berisi 7 pernyataan terkait dengan kemenarikan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam hal ini berupa buku cerita bergambar digital. Adapun angket yang diisi oleh peserta didik sebagaimana tabel di bawah ini.

**Tabel 4.23**  
**Angket Peserta didik**

No	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Buku cerita bergambar digital ini menarik untuk dibaca					
2.	Gambar-gambar dalam buku membantu saya					

	memahami isi cerita					
3.	Saya merasa lebih semangat belajar setelah membaca buku ini					
4.	Buku ini mudah digunakan					
5.	Buku ini membantu saya memahami materi pelajaran					
6.	Saya ingin menggunakan buku seperti ini lagi di masa depan					
7.	Buku ini lebih menarik dibandingkan buku cetak biasa					

### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model ADDIE adalah evaluasi terkait dengan produk yang telah diujicobakan pada tahap sebelumnya. Perlunya tahap ini dengan tujuan untuk perbaikan agar produk buku cerita bergambar digital dapat lebih sempurna dalam segi penggunaan. Evaluasi produk ini berdasarkan pada saran dan masukan guru wali kelas V dan respon peserta didik setelah menggunakan media buku cerita bergambar digital. Hasilnya didapatkan bahwa perlunya pengkondisian kelas dalam menerapkan media ini, agar antara peserta didik yang memilih untuk menikmati buku cerita bergambar dalam bentuk bacaan, video, maupun audio dapat berjalan dengan kondusif. Akan tetapi, melihat respon peserta didik yang antusias dan terdapat perubahan signifikan dalam proses pembelajaran di dalam kelas menjadikan buku cerita bergambar digital ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

## B. Analisis Data

### 1. Analisis Kelayakan

Pada analisis kelayakan data, diperoleh dari angket validasi yang telah diisi oleh validator ahli media, materi, Bahasa, dan pembelajaran. Angket ini terkait dengan kelayakan pada produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa buku cerita bergambar digital pada materi teks eksplanasi. Adapun penjelasan

dari analisis kelayakan media buku cerita bergambar digital dari validator ahli sebagai berikut.

a. Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian validasi ahli media pada penelitian ini adalah Ibu Ira Nurmawati, M.Pd. Beliau adalah salah satu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shidiq Jember. Adapun hasil dari validasi ahli media akan disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 4.24**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Penilaian Validator	Skor Per-Kriteria	Presentase Kelayakan Per-Kriteria	Keterangan Per-Kriteria
1.	Tampilan	1	5	20	100%	Sangat Layak
		2	5			
		3	5			
		4	5			
2.	Keterpaduan Isi Materi	1	4	13	86,6%	Sangat Layak
		2	4			
		3	5			
3.	Penggunaan Produk	1	5	15	100%	Sangat Layak
		2	5			
		3	5			
<b>Jumlah</b>			<b>48</b>	<b>48</b>	<b>96%</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Keterangan Akhir</b>						<b>Sangat Valid</b>

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} x 100\% = 96\%$$

Keterangan:

P : Presentase validasi

$\sum x$  : Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item



$\sum x_i$  : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

Berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut, maka diperoleh hasil 96% yang masuk dalam kategori sangat layak. Dengan kata lain, bahwa media buku cerita bergambar digital termasuk pada tingkatan sangat layak untuk dilakukan uji coba pada peserta didik. Namun, terdapat juga saran yang diberikan oleh validator ahli media berupa pada bagian petunjuk penggunaan, sebaiknya ditambahkan juga halaman untuk memaparkan fungsi dari semua *tools* atau menu yang ada di media.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Penelitian validasi ahli materi pada penelitian ini adalah Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd. Beliau adalah salah satu dosen yang mengampu mata kuliah Bahasa Indonesia di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shidiq Jember. Adapun hasil validasi ahli materi akan disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 4.25**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Penilaian Validator	Skor Per-Kriteria	Presentase Kelayakan Per-Kriteria	Keterangan Per-Kriteria
1.	Pembelajaran	1	5	19	95%	Sangat Layak
		2	5			
		3	5			
		4	4			
2.	Kurikulum	1	5	14	93,3%	Sangat Layak
		2	5			
		3	4			
3.	Isi Materi	1	4	13	86,6%	Sangat Layak
		2	5			
		3	4			
<b>Jumlah</b>			<b>46</b>	<b>46</b>	<b>92%</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Keterangan Akhir</b>						<b>Sangat Valid</b>

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

$$P = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Keterangan:

P : Presentase validasi

$\sum x$  : Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum xi$  : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

Berdasarkan validasi ahli materi, maka diperoleh hasil 92% yang masuk pada kategori sangat layak. Artinya, media buku cerita bergambar digital sudah pada tingkat sangat layak untuk dilakukan uji coba terhadap peserta didik. Selain itu, validator ahli materi juga memberikan komentar bahwa produk buku cerita bergambar digital sudah bagus.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli Bahasa pada penelitian ini akan diisi oleh Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. Beliau adalah salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Adapun hasil validasi ahli Bahasa akan disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 4.26**  
**Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Penilaian Validator	Skor Per-Kriteria	Presentase Kelayakan Per-Kriteria	Keterangan Per-Kriteria
1.	Kejelasan Bahasa	1	5	17	85%	<b>Sangat Layak</b>
		2	4			
		3	4			
		4	4			
2.	Keterpaduan	1	5	20	100%	<b>Sangat</b>

	Isi	2	5			<b>Layak</b>
		3	5			
		4	5			
3.	Nilai Pendidikan dan Moral	1	4	9	90%	<b>Sangat Layak</b>
		2	5			
<b>Jumlah</b>			<b>46</b>	<b>46</b>	<b>92%</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Keterangan Akhir</b>						<b>Sangat Valid</b>

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} x 100\% = 92\%$$

Keterangan:

P : Presentase validasi

$\sum x$  : Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum xi$  : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

Berdasarkan validasi Bahasa, maka diperoleh penilaian 92% yang masuk pada kategori sangat layak. Dengan kata lain, bahwa media buku cerita bergambar digital menempati pada tingkatan sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Akan tetapi, validator ahli Bahasa juga memberikan saran bahwa untuk mengubah kata pengantar menjadi prakata dan merevisi semua kalimat perintah diakhiri dengan tanda seru.

#### d. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran pada penelitian ini akan diisi oleh Ustad Al-Arif Billah, S.Pd. Beliau adalah salah satu guru MIN 3 Jember sekaligus sebagai wali kelas V Bilal bin Rabah. Adapun hasil validasi ahli pembelajaran akan disajikan dalam bentuk tabel berikut.

**Tabel 4.27**  
**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Penilaian Validator	Skor Per-Kriteria	Presentase Kelayakan Per-Kriteria	Keterangan Per-Kriteria
1.	Kepraktisan Media	1	5	19	95%	<b>Sangat Layak</b>
		2	5			
		3	5			
		4	4			
2.	Tampilan Media	1	4	12	80%	<b>Layak</b>
		2	4			
		3	4			
3.	Kelayakan Kegrafikan	1	4	12	80%	<b>Layak</b>
		2	4			
		3	4			
4.	Kesesuaian Dengan Kurikulum	1	5	10	100%	<b>Sangat Layak</b>
		2	5			
5.	Ketentuan Materi	1	5	14	93%	<b>Sangat Layak</b>
		2	4			
		3	5			
<b>Jumlah</b>			<b>67</b>	<b>67</b>	<b>89%</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Keterangan Akhir</b>						<b>Sangat Valid</b>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

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

$$P = \frac{67}{75} \times 100\% = 89\%$$

Keterangan:

P : Presentase validasi

$\sum x$  : Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum xi$  : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

Berdasarkan validasi ahli pembelajaran, maka diperoleh nilai 89% yang masuk pada kategori sangat layak. Dengan kata lain, media buku cerita bergambar digital berada pada tingkatan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

## 2. Analisis Respon Peserta Didik

Setelah menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar digital, peserta didik kemudian mengisi angket yang berisi tujuh pernyataan yang diisi oleh peserta didik dengan cara memberi tanda centang pada salah satu skala likeart dari 5-1. Angket ini disebar pada peserta didik kelas V Bilal bin Rabah yang jumlah keseluruhan 25 peserta didik, namun dalam pengisian angket terdapat tiga peserta didik yang berhalangan hadir. Jadi, total keseluruhan angket yang telah diisi berjumlah 22 peserta didik. Adapun angket ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang digunakan selama proses uji coba. Adapun respon peserta didik dapat dilihat sebagaimana tabel berikut.

**Tabel 4.28**  
**Tabel Respon Peserta Didik**

No	Nama Peserta Didik (Disamarkan)	Item Pernyataan						
		1	2	3	4	5	6	7
1.	AKAZ	4	5	4	4	5	5	4
2.	AAF	5	4	4	4	5	4	5
3.	AJQS	-	-	-	-	-	-	-
4.	IKAR	5	5	4	4	5	5	5
5.	KQQ	4	4	4	5	4	4	4
6.	MAAG	4	4	3	3	4	3	4
7.	MPA	5	4	4	5	4	5	5
8.	MS	-	-	-	-	-	-	-
9.	MJAH	4	4	3	4	3	4	5
10.	MARFP	5	4	4	3	4	4	5
11.	MFN	5	5	4	4	5	5	4
12.	MII	4	5	4	5	5	5	4
13.	MMZKA	5	4	5	5	5	4	4

14.	MQF	4	5	4	4	5	5	5
15.	NZJ	-	-	-	-	-	-	-
16.	NR	4	5	4	4	5	4	5
17.	NMAAZ	4	5	3	5	4	3	5
18.	RFJ	4	4	5	3	4	4	4
19.	RYS	5	4	5	4	5	4	5
20.	SNHA	4	4	4	5	4	5	4
21.	VA	5	5	4	5	5	5	4
22.	WAS	5	4	5	5	4	5	5
23.	YAL	4	4	3	4	4	5	5
24.	ZTA	4	4	4	3	5	5	4
25.	ZSR	5	5	4	4	5	4	4
<b>Jumlah (X)</b>		<b>98</b>	<b>97</b>	<b>88</b>	<b>92</b>	<b>99</b>	<b>97</b>	<b>99</b>
<b>Skor Maks (Xi)</b>		<b>110</b>	<b>110</b>	<b>110</b>	<b>110</b>	<b>110</b>	<b>110</b>	<b>110</b>
<b>P %</b>		<b>89,9%</b>	<b>88,1%</b>	<b>80%</b>	<b>83,6%</b>	<b>90%</b>	<b>88,1%</b>	<b>90%</b>

Berdasarkan dari tabel responden peserta didik, maka setiap item pernyataan yang diberikan pada anget memiliki kriteria sebagai berikut.

- a. Item pertama dengan hasil 89,9%, jika disesuaikan dengan tabel kriteria respon peserta didik maka berada pada kategori sangat positif.
- b. Item kedua dengan hasil 88,1%, jika disesuaikan dengan tabel kriteria respon peserta didik maka berada pada kategori sangat positif.
- c. Item ketiga dengan hasil 80%, jika disesuaikan dengan tabel kriteria respon peserta didik maka berada pada kategori positif.
- d. Item keempat dengan hasil 83,6%, jika disesuaikan dengan tabel kriteria respon peserta didik maka berada pada kategori positif.
- e. Item kelima dengan hasil 90%, jika disesuaikan dengan tabel kriteria respon peserta didik maka berada pada kategori sangat positif.
- f. Item keenam dengan hasil 88,1 %, jika disesuaikan dengan tabel kriteria respon peserta didik maka berada pada kategori sangat positif.
- g. Item ketujuh dengan hasil 90%, jika disesuaikan dengan tabel kriteria respon peserta didik maka berada pada kategori sangat positif.



Sebagaimana data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar digital memperoleh hasil respon peserta didik sebagai berikut.

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

$$P = \frac{670}{770} \times 100\% = 87,1\%$$

Keterangan:

P : Presentase validasi

$\sum x$  : Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum xi$  : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

Berdasarkan hasil respon peserta didik, maka media buku cerita bergambar digital memperoleh hasil 87,1%. Dengan capaian hasil tersebut, maka buku cerita bergambar digital termasuk dalam kriteria sangat positif. Dengan kata lain, dengan adanya media tersebut memberikan dampak yang baik kepada peserta didik dibuktikan dengan semangat dan antusias mereka selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil *pre-test*, rata-rata nilai peserta didik adalah 37,73, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memahami struktur dan isi teks eksplanasi secara utuh. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media buku cerita bergambar digital, hasil *post-test* meningkat menjadi rata-rata 73,18. Peningkatan ini juga sejalan dengan hasil angket respon peserta didik, yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar digital memperoleh hasil 87,1%. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar peserta didik tidak terjadi secara kebetulan, tetapi didukung oleh pengalaman belajar yang menarik dan interaktif melalui media. Respon positif ini memperkuat efektivitas media dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

### C. Revisi Produk

Pada tahap revisi produk bertujuan untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat oleh peneliti. Dengan adanya revisi ini sangat bermanfaat bagi peneliti agar dapat memperbaiki produk yang telah dibuat sehingga dapat memaksimalkan dalam melakukan uji coba kepada peserta didik. Dalam hal ini produk yang dibuat oleh peneliti berupa media pembelajaran buku cerita bergambar digital. Adapun bentuk dari media tersebut sebelum adanya revisi sebagai berikut.



**Gambar 4.29**  
**Kata Pengantar Sebelum Direvisi**



**Gambar 4.30**  
**Petunjuk Penggunaan Buku Sebelum Direvisi**

Berdasarkan gambar tersebut, bahwa tidak semua media buku cerita bergambar digital dilakukan revisi. Hal ini karena perevisian produk disesuaikan dengan saran yang diberikan oleh validator ahli media, materi, Bahasa, dan pembelajaran. Menurut validator ahli media bahwa bagian petunjuk penggunaan, sebaiknya ditambahkan juga halaman untuk memaparkan fungsi dari semua *tools* atau menu yang ada di media. Sedangkan masukan dari validator ahli Bahasa bahwa untuk mengubah kata

pengantar menjadi prakata dan merevisi semua kalimat perintah diakhiri dengan tanda seru. Akan tetapi, dari validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran menyatakan bahwa produk sudah bagus. Hal ini sebagaimana hasil dari analisis kelayakan menunjukkan bahwa produk sangat layak untuk digunakan. Adapun revisi produk yang dilakukan oleh peneliti sebagaimana masukan yang telah diberikan oleh validator ahli sebagai berikut.



**Gambar 4.31**  
**Kata Pengantar Setelah Direvisi**



**Gambar 4.32**  
**Petunjuk Penggunaan Buku Setelah Direvisi**

## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

#### **A. Kajian Produk yang Telah Direvisi**

Produk buku cerita bergambar digital adalah suatu media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti untuk diterapkan di kelas V MIN 3 Jember. Buku ini berbasis kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* yang dalam pembuatannya setidaknya membutuhkan berbagai macam AI, yaitu ChatGPT (Membuat naskah cerita), Leonardo AI (Mengubah tulisan menjadi gambar), Hailuo AI dan Kling AI (Mengubah gambar menjadi video yang berdurasi 5 detik), dan Elevenlabs (Mengubah tulisan menjadi suara). Buku ini berukuran 20 cm x 20 cm yang seluruh halaman berjumlah 36 halaman yang terdiri dari prakata, penggunaan buku cerita bergambar, inti cerita, latihan soal individu dan kelompok, link buku cerita bergambar dalam bentuk video dan audio, contoh teks eksplanasi, glosarium, dan biografi penulis.

Proses pembuatan buku ini bisa dikatakan tergolong mudah karena berbantuan dengan kecerdasan buatan. Akan tetapi, dalam pembuatannya hanya membutuhkan ketelitian dan kecermatan karena banyaknya AI yang digunakan. Dengan adanya buku ini menjadi salah satu media pembelajaran yang menjadi solusi bagi guru maupun peserta didik dalam meningkatkan minat belajar dan membaca terutama pada materi teks eksplanasi. Hal ini tentunya terkait dengan bentuk dari penyajian buku cerita bergambar yang tidak hanya dalam bentuk bacaan saja, namun juga disediakan dalam bentuk video dan audio. Sehingga dalam penggunaannya peserta didik dapat menyesuaikan dengan gaya belajar mereka.

Sebelum dilakukan uji coba, dilakukan tahap uji kelayakan yang melibatkan ahli media, materi, bahasa, dan pembelajaran harus diselesaikan sebelum menggunakan media buku cerita bergambar digital. Produk akan diperbarui oleh peneliti berdasarkan rekomendasi dan saran dari validator ahli

tersebut. Berdasarkan analisis kelayakan media buku cerita bergambar digital, validasi ahli media sebesar 96% masuk dalam kategori sangat layak, validasi ahli materi sebesar 92% masuk dalam kategori sangat layak, validasi ahli bahasa sebesar 92% masuk dalam kategori sangat layak, dan validasi ahli pembelajaran sebesar 89% masuk dalam kategori sangat layak. Dengan kata lain, media buku cerita bergambar digital memiliki kategori sangat layak untuk diuji.

Dalam pengembangannya, tentunya produk ini menyajikan suatu hal yang baru dengan menghadirkan buku cerita yang tidak hanya dalam bentuk bacaan namun juga dilengkapi dalam bentuk video, audio, latihan soal individu, dan kelompok. Hal ini juga berguna dalam mengasah kemampuan peserta didik dan dapat menjadi pengalaman baru dalam menikmati pembelajaran. Akan tetapi, peran guru sangat dibutuhkan dalam mengkondusifkan kelas. Agar peserta didik yang menikmati buku cerita bergambar digital baik dalam bentuk bacaan, video, maupun audio dapat berjalan dengan tertib tanpa mengganggu peserta didik yang lain.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan**

Berikut ini adalah saran pemanfaatan dalam bentuk buku cerita bergambar digital.

- a. Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan bijak dan kondusif, mengingat media ini membutuhkan gawai atau perangkat elektronik lainnya.
- b. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan tepat sebagaimana yang tertera pada petunjuk penggunaan buku.
- c. Peserta didik diharapkan dapat membaca dengan saksama cerita yang disajikan dalam buku cerita bergambar digital.

### **2. Diseminasi**

Produk buku cerita bergambar digital dapat digunakan di sekolah dasar atau lingkungan serupa, khususnya untuk menyediakan materi teks eksplanasi.



Disajikan dalam bentuk bacaan dengan gambar yang berwarna menjadikan buku ini dapat dinikmati oleh semua kalangan. Lebih jauh lagi, buku ini tersedia dalam bentuk video dan audio, sehingga dapat dinikmati dan digunakan di mana saja dan kapan saja. Dengan memberikan kemudahan dalam penggunaannya, media ini sangat cocok diterapkan di semua jenjang pendidikan, utamanya bagi guru yang ingin menjelaskan kepada peserta didik materi teks eksplanasi. Kemudahan dalam penggunaan media tersebut dikarenakan buku cerita bergambar disajikan dalam bentuk digital, sehingga dapat diakses melalui link <https://bit.ly/CergamLangitBerCeritaPadaNara>.

### 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berikut ini adalah beberapa hal yang perlu dipertimbangkan saat mengembangkan produk buku cerita bergambar digital.

- a. Produk ini hanya ditujukan pada kelas V dengan materi teks eksplanasi. Untuk langkah dalam pembuatan produk buku cerita bergambar dapat dimanfaatkan pada materi-materi lain dengan cangkupan di semua jenjang pendidikan.
- b. Produk ini hanya membahas mengenai pengertian, struktur, dan contoh teks eksplanasi berupa proses terjadinya hujan. Sehingga produk ini dapat dikembangkan pada contoh-contoh fenomena lain, baik itu berupa fenomena alam maupun sosial.
- c. Produk ini memanfaatkan berbagai macam *artificial intelligence*. Untuk kedepannya dapat dikembangkan dengan kecerdasan buatan lain dengan teknologi yang lebih berkembang.
- d. Untuk semua pihak yang bermaksud mengembangkan produk ini diharapkan dapat dilakukan dengan lebih menarik dan inovatif, sehingga buku cerita bergambar digital dapat dinikmati dengan berbagai macam bentuk cerita.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, Sofian, and Muh. Husen Arifin. "Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 4 (2023): 1610–23. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7200>.
- Adnyana, Ketut Suar. "Penilaian Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka." *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni* 11, no. 2 (2023): 343–59. <https://doi.org/10.59672/stilistika.v11i2.2849>.
- Ainun, Sindy, and Galih Mahardika Christian Putra. "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Flipbook Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Purwoyoso 04." *Fondatia Jurnal Pendidikan Dasar* 8, no. September 2024 (2024): 575–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i3.5099>.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Apriatin, Fita, Ida Ermiana, and Heri Setiawan. "Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sdn Gugus 04 Kecamatan Pujut." *Renjana Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2021): 77–84.
- Apriliani, Siwi Pawestri, and Elvira Hoesein Radia. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>.
- Bambang Warsita, Bambang Warsita. "Landasan Teori Dan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran." *Jurnal Teknodik XV* (2014): 84–96. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.91>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Fariziah Nur, Mega, Nur Iqva, and Ahmad Siddiq. "Junior High School Students' Engagement in Gamified Learning Experiences Through Quizizz." *Humairoh, MFN Teaching* 4, no. 1 (2021): 17–40.
- Fayrus, and Abadi Slamet. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022.
- Handayani, Ita, Widyah Noviana, Harumi Widihastuti, Ilmu Pendidikan, Program Studi Pgsd, Universitas Pamulang, and Tangerang Selatan. "Pemanfaatan AI ( Artificial Intelligence ) Dalam Pembuatan Media Pembelajaran." *AMMA: Jurnal*

- Pengabdian Masyarakat* 3, no. 7 (2024): 493–500.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31603/ce.7107>.
- Baharuddin, B., & Hatta, H. (2024). Transformasi manajemen pendidikan: Integrasi teknologi dan inovasi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 7355-7544.
- Hartono, Hartono, Abdur Rosid, Fathor Rozi, Siti Musyarrifah, and Idayati Idayati. “SAS Method: Creating Equity and Adaptivity for Students’ Linguistic Skills.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 5 (2023): 5469–80.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4092>.
- Haryaningrum, Velita, Muhammad Reza, Sri Setyowati, and Mallevi Agustin Ningrum. “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Kecerdasan Moral Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 12, no. 1 (2023): 218–35.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jpi.v12i1>.
- Hasan, Muhammad, MPd Binti Anisaul Khasanah, MPd Ros Endah Happy Patriyani, MKep Nahriana, MPd Heny Trikusuma Hidayati, MPd Zaifatur Ridha, MPdI Rita Umami, et al. *Pengembangan Media Pembelajaran*, 2021.
- Islamiati, Asti, Akhmad Nugraha, and Muhammad Rijal Wahid Muharram. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Di Sekolah Dasar” 09, no. September (2024).  
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17432>.
- JASMINE, KHANZA. “Action Research” Dalam Pendidikan.( Antara Teori Dan Praktik),” 2014, 124–35.
- Julianto, Munaris, and Muhammad Fuad. “Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya).” *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)* 13, no. September (2019): 1–12. <https://doi.org/10.23960/Kata>.
- Kemendikbud. “E-Modul Bahasa Dan Sastra Indonesia.” *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan* 1 (2019): 7–8.
- Khasanah, Zidni. “Identifikasi Buku Cerita Pada Anak Taman Kanak-Kanak Se Gugus III Di Kecamatan Kretek.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 5 Tahun Ke-9 2020* 5, no. 9 (2020): 438–46.
- Kholil, Mohammad, and Lailatul Usriyah. “Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 12, no. 1 (2020): 52–62. <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>.
- Krissandi, Apri Damai Sagita. *Merancang Buku Cerita Bergambar Anak*, 2017.
- Kusumawati, Erly, and Mu’jizatin Fadiana. “Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall

- Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1566–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7433>.
- Mardianto, Yogi, Lilit Abdul Azis, and Risma Amelia. “Menganalisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Materi Perbandingan Dan Skala Menggunakan Pendekatan Kontekstual.” *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 5, no. 5 (2022): 1313–22. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1313-1322>.
- Mendikbud. “Memproduksi Teks Eksplanasi.” *E-Modul 1* (2018): 7–8.
- Mesra, Romi. *Research & Development Dalam Pendidikan. PT. Mifandi Mandiri Digital*, 2023.
- Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah, Zulfa Faiqotul Afridah, and Luluk Sulthoniyah. “Peningkatan Keterampilan Membaca Menggunakan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah.” *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4, no. 2 (2023): 125–35. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i2.7736>.
- Muhsan, Raihanul, Nafisah Hanim, and Zuraidah. “Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving Pada Materi Perubahan Lingkungan.” *Prosiding Seminar Nasional Biotik* 10, no. 2 (2022): 57–65. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/pbio.v10i2.14246.g7186>.
- Nadiah, Nenden, Imron Fauzi, and Faiqotul Himmah. “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Al-Muhajirin Purwakarta,” 2025.
- Nur Vadilah, Okta, Nurhadi Kusuma, Dwi Rohmadi M, and Amrulloh Khoirul M. “Efektivitas Metode Cerita Bergambar Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 2 Di SD Negeri Sumber Bandung.” *Jurnal Stit Pringsewu*, 2017, 65. [www.stitpringsewu.ac.id](http://www.stitpringsewu.ac.id).
- Nurhapisari, Hekti, Dian Indihadi, and Erwin Rahayu Saputra. “Media Pembelajaran Video Stop Motion Dan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi: Penelitian Pre-Eksperimen Di Kelas VI Sekolah Dasar” Vol.9 NO., no. September (2024): 554–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.19404>.
- Nuriarta, I Wayan. “Rupa Cergam Dan Komik,” 2020, 1–7.
- Nurjanah, E, and R Ulfiyani. “AI-Based Chatbot Application as Learning Media on Writing Text Description Material.” *International Conferences on Education* 1, no. 1 (2023): 1–10.
- Nurmalasari, Wahyu. “Critical Thinking Skills in Understanding Explanatory Texts in Grade v Elementary School Students” 3 (2024): 69–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.55732/jmpd.v3i2.165>.

- Pardana, Sanovriharisa Bekti, and Nurkhairo Hidayati. "Video Dalam Proses Pembelajaran: Peran Pentingnya Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Biologi* 9, no. 1 (2024): 628–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v10i1>.
- Pasaka, Junita Tiah, I Nyoman Larry Julianto, and I Gede Agus Indram Bayu Artha. "Perancangan Storybook Digital Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbentuk Game Edukasi." *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 3, no. 02 (2022): 214–26. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1682>.
- Presiden Republik Indonesia. "Standar Nasional Pendidikan," no. 102501 (2021). <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Salinan PP Nomor 57 Tahun 2021.pdf>.
- Purwono. "Konsep Dan Definisi Dokumentasi." *Evaluation*, 2017, 16. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PUST2241-M1.pdf>.
- Putri, Lussiana Regina, Effy Mulyasari, and Mela Darmayanti. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sekolah Dasar Di Kabupaten Tangerang." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 3 (2023): 90–95. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v8i3.69174>.
- Rachma, Alvina, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement." *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 08 (2023): 506–16. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>.
- Ramadhani, Yovinka Putri, and Eunice Widyanti Setyaningtyas. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Tema 4 'Hidup Bersih Dan Sehat' SD Kelas II." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 509–17. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1307>.
- Rd, Model, and D Pendidikan Sosial. *Cercular Model of RD & D*, n.d.
- Sari, Dina Purnama. "Use of Artificial Intelligence for Children's Story Writers." *Journal of Language Development and Linguistics* 3, no. 1 (2024): 37–48. <https://doi.org/10.55927/jldl.v3i1.8275>.
- Setyaningsih, Sri, Rusijono Rusijono, and Ari Wahyudi. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia." *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 20, no. 2 (2020): 144–56. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir-Al-Mishbah-Jilid-01-M.-Quraish-Shihab*. Jakarta : Lentera Hati, 2002.
- Sholiha, Diniyah Mar'atus, and Abdul Karim. "Development Of Pop-Up Book Media Based On Local Culture." *Jurnal PEDAMAS* 2, no. 1 (2024): 242–46.

<https://doi.org/10.35719/EDUCARE.V5I1.254>.

Suariqi Diantama. “Pemanfaatan Artificial Inteligent (AI) Dalam Dunia Pendidikan.” *DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 8–14. <https://doi.org/10.61434/dewantech.v1i1.8>.

Supriadi, Amar Sani, and Ikrar Putra Setiawan. “Integrasi Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa.” *YUME : Journal of Management* 3, no. 3 (2020): 84–93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>.

Tsanawiyah, tim pengembang modul pembelajaran PKB Guru Madrasah. “Unit Pembelajaran 1 Teks Eksplanasi.” *Modul Pemelajaran Bahasa Indonesia Madrasah Tsanawiyah TEKS EKSPLANASI*, 2020, 18.

Yuhana, Asep Nanang, and Fadlilah Aisah Aminy. “Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 79. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>.





## Lampiran 1: surat pernyataan keaslian

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:



Nama : Umi Salamatus Sakdiyah  
 NIM : 211101040050  
 Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER**

Jember, 15 Mei 2025  
 Saya yang menyatakan  
  
  
 Umi Salamatus Sakdiyah  
 NIM. 211101040050



## Lampiran 2

	<p align="center"><b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b>  <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</b>  <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</b></p> <p align="center">Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68138          Website: <a href="http://www.uinikhas-jember.ac.id">www.uinikhas-jember.ac.id</a> Email: <a href="mailto:tarbiyah.uinjember@gmail.com">tarbiyah.uinjember@gmail.com</a></p>
<p>Nomor : B-11996/In.20/3.a/PP.009/05/2025          Sifat : Biasa          Perihal : Permohonan Ijin Penelitian</p>	
<p>Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember          Jl. Mahoni No.20, Area Sawah/Kebun, Witrolegi, Sumbersari, Jember</p>	
<p>Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :</p> <p>NIM : 211101040050          Nama : UMI SALAMATUS SAKDIYAH          Semester : Semester delapan          Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH</p> <p>untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Artificial Intelligence pada Materi Teks Eksplanasi Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember selama 7 ( tujuh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu Dra. Hindanah.</p>	
<p>Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.</p>	
<p align="right">Jember, 06 Mei 2025          an. Dekan,          Wakil Dekan Bidang Akademik,</p>	
<p align="center">   <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</b>  <b>KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ</b>  <b>JEMBER</b>          KHOTIBUL UMAM       </p>	

Lampiran 3



Identitas Penulis Modul		
Nama Penyusun	:	Umi Salamatus Sakdiyah
Nama Institusi	:	MIN 3 Jember
Jenjang Pendidikan	:	MI
Tahun Pelajaran	:	2024 – 2025
Fase/ Kelas	:	C/ V
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Ruang Lingkup	:	Menemukan informasi dari teks eksplanasi dan mempresentasikan teks eksplanasi
Elemen	:	Teks Eksplanasi
Alokasi Waktu	:	4 JP



### Kompetensi Awal

Sebelum mempelajari materi ini, diharapkan peserta didik sudah memiliki pengetahuan tentang Sebagai Warga Dunia (teks eksplanasi).

### Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin (P5P2RA)

Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia

Mandiri ditunjukkan dengan berusaha menyelesaikan tugasnya secara individu.

Berkebinekaan Global ditunjukkan dengan Bekerjasama tanpa memandang suku dan ras

Gotong royong/*syura* ditunjukkan dengan menyelesaikan tugas secara bersama-sama/ berkelompok

Bernalar kritis ditunjukkan dengan mampu menganalisa masalah terkait dengan bilangan cacah selama proses belajar

Cinta tanah air dan *muwatanah* ditunjukkan dengan bekerja keras rajin belajar dan menghargai usaha teman

*Ta'addub* mengikuti pembelajaran sampai dengan selesai serta mengikuti tata tertib di dalam kelas

### **Sarana dan Prasarana**

- a. Media : Ruang Kelas, *white board*,
- b. Sumber belajar : LKPD, buku teks, modul, tautan

### **Target Peserta Didik**

Peserta didik reguler

Jumlah 25 siswa

### **Moda Pembelajaran**

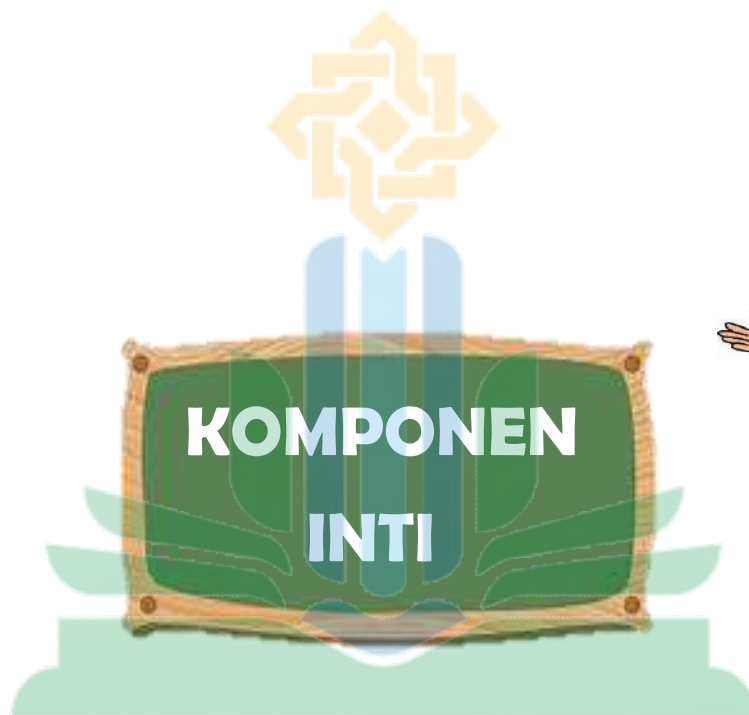
Luring/ tatap muka

### **Model dan Metode Pembelajaran**

Model Pembelajaran : *Together Learning, Model Pembelajaran langsung, dan problem based learning*

Metode : Ceramah dan diskusi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Tujuan Pembelajaran

peserta didik dapat :

5.1.1 Peserta didik dapat memahami pengertian dan struktur dari teks eksplanasi

## Pemahaman Bermakna

Mempelajari materi Sebagai Warga Dunia (singkatan, akronim, fakta dan opini, iklan, surel, serta teks eksplanasi) ini, peserta didik dapat mengasah kemampuan diri mengenal beragam singkatan dan akronim yang banyak ditemui dalam percakapan sehari-hari. Peserta didik dapat meningkatkan pemahaman kebahasaan Bahasa Indonesia dengan mempelajari kalimat fakta dan opini dalam iklan. Peserta didik juga dapat melatih diri dalam berkomunikasi dengan baik dengan cara berkomunikasi dengan surel yang dapat menghubungkan seluruh wilayah dunia. Peserta didik dapat memahami bahwa setiap warga dunia perlu memahami informasi yang terjadi secara aktual yang dapat diketahui dari teks eksplanasi.

## Kata Kunci

- Fakta
- Eksplanasi

## Kegiatan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran :

Peserta didik dapat:

5.1.1 Peserta didik dapat memahami pengertian dan struktur dari teks eksplanasi

Kegiatan awal (10')

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan do'a
2. Memeriksa kehadiran peserta didik, kerapian pakaian dan kebersihan kelas dan memastikan peserta didik duduk dengan nyaman, bersama peserta didik membuat kesepakatan kelas
3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan melakukan ice breaking

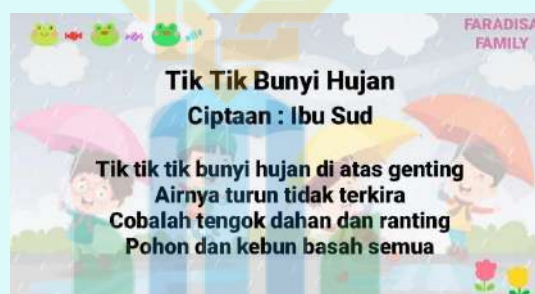
<https://youtu.be/OVbGAT6WlSk?feature=shared>



4. Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan pembelajaran, kata kunci topik, langkah pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning*, dan metode penilaian yang akan dilaksanakan
5. Kesepakatan kelas : Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang teks eksplanasi yang akan dikembangkan dalam pembelajaran
6. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik

Apakah kalian mengetahui bagaimana hujan itu terjadi?

7. Guru menyampaikan apersepsi dengan cara menunjukkan sebuah lagu



### Kegiatan Inti (40')

#### Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning

1. Orientasi pada Masalah
  - a. Guru membagikan peserta didik link buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran mengenai teks eksplanasi terkait fenomena alam berupa hujan.
  - b. Guru akan menjelaskan petunjuk penggunaan buku cerita bergambar tersebut dengan menunjukkan bagian-bagian yang terdapat di dalamnya beserta link terkait buku cerita bergambar dalam bentuk video dan audio.
  - c. Peserta didik diminta untuk membaca cerita tersebut untuk menemukan masalah utama yang terjadi dalam teks.
2. Organisasi untuk Belajar
  - a. Guru membagi peserta didik ke dalam lima kelompok.
  - b. Guru memberikan bimbingan terkait struktur teks eksplanasi (pernyataan umum, deretan penjas, dan interpretasi).
  - c. Guru dan peserta didik melakukan diskusi bersama dan tanya jawab seputar materi yang dijelaskan oleh guru.
3. Investigasi Mandiri
  - a. Peserta didik mencari informasi tambahan terkait fenomena yang dijelaskan dalam buku cerita, baik melalui diskusi kelompok, internet, atau sumber lain.
  - b. Setiap kelompok menganalisis teks dalam buku untuk mengidentifikasi

- fakta, penyebab, akibat, dan struktur teks eksplanasi dari fenomena yang diceritakan dalam buku.
- c. Setiap kelompok akan bekerja sama untuk menyelesaikan persoalan yang telah diberikan oleh guru.
4. Pengembangan dan Penyajian Hasil
    - a. Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis yang telah mereka buat sampai pada kelompok terakhir.
    - b. Setelah melakukan presentasi akan terjadi tanya jawab yang telah diajukan oleh kelompok lain.
    - c. Guru kemudian memberi masukan dan mengapresiasi presentasi setiap kelompok dengan melakukan tepuk wow.
  5. Evaluasi
    - a. Guru memberikan refleksi dan evaluasi terkait pemahaman peserta didik terhadap struktur teks eksplanasi
    - b. Untuk menguatkan pemahaman peserta didik terhadap materi teks eksplanasi, guru memberikan latihan soal yang akan dikerjakan individu oleh peserta didik.

#### Kegiatan Akhir (10')

1. Guru memberikan bimbingan kepada peserta didik yang memberikan jawaban kurang tepat.
2. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.
3. Peserta didik beserta guru melakukan refleksi untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung.
4. Guru memberikan latihan penugasan di rumah dan mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya .
5. Mengakhiri pembelajaran dengan bacaan *hamdalah*.

#### Pembelajaran Diferensiasi

- Untuk peserta didik yang sudah memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengeksplorasi topik lebih jauh disarankan untuk menganalisis pemecahan masalah terkait topik ini dari berbagai referensi yang relevan
- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai (*Joyfull learning*)
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topik ini disarankan untuk belajar kembali tentang struktur teks eksplanasi di luar kelas sesuai kesepakatan antara guru dengan peserta didik.
- peserta didik juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya (*tutor*

sebaya)

## Asesmen

### 1. Asesmen Diasnotik (sebelum pembelajaran)

Pertanyaan		Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kalian pernah belajar materi struktur teks eksplanasi sebelumnya ?		
2.	Apakah kalian ingin menguasai materi struktur teks eksplanasi dengan baik?		
3.	Apakah kalian sudah siap belajar dengan metode problem based learning?		

### • Penilaian Sikap

Tabel Penilaian Sikap

No	NPD	Aspek yang dinilai												n	Ket
		1				2				3					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

$$N_s = \frac{n}{12} \times 100 = \dots$$

Keterangan:

$n$  adalah total penilaian (jumlah skor)

$N$  adalah Nilai untuk masing-masing siswa

$NPD$  adalah nama peserta didik

1) Indikator berdoa sebelum dan setelah pelajaran

Tabel Indikator Berdoa

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak ikut berdoa
2	Peserta didik ikut berdoa, tetapi tidak bersungguh-sungguh
3	Peserta didik ikut berdoa, tetapi kurang bersungguh-sungguh
4	Peserta didik ikut berdoa dengan bersungguh-sungguh

2) Indikator bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh

Indikator Bersyukur

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak mengucapkan rasa syukur
2	Peserta didik mengucapkan rasa syukur tetapi tidak sungguh-sungguh
3	Peserta didik mengucapkan rasa syukur tetapi kurang sungguh-sungguh
4	Peserta didik mengucapkan rasa syukur dengan sungguh-sungguh

3) Indikator kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan

Indikator Kesadaran

Skor	Keterangan
------	------------

1	Peserta didik tidak menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan
2	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan tetapi tidak sungguh-sungguh
3	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan tetapi kurang sungguh-sungguh
4	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan dengan sungguh-sungguh

## 2. Penilaian Kognitif

### a. Asesmen Formatif (selama proses pembelajaran)

Asesmen Formatif adalah penilaian yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran khususnya saat peserta didik melakukan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis

- 1) Teknik Asesmen : Observasi, unjuk kerja, paper tes
- 2) Bentuk Asesmen : Pedoman/Lembar Observasi, dan uraian non obyektif

### b. Asesmen Sumatif Ruang Lingkup

Asesmen Sumatif adalah penilaian yang dilakukan oleh guru setelah selesai melakukan pembelajaran satu ruang lingkup materi syair lagu

- 1) Teknik Assesmen : Paper tes
- 2) Bentuk assesmen : Pilihan ganda, menjodohkan, uraian obyektif dan uraian non obyektif

## Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan kedalaman materi yang mengarah pada *high order thinking*
- Program pengayaan dilakukan di luar jam efektif

## Remidi

- Remidi diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara atau metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan. Bisa melakukan bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian
- Program remidi dilakukan di luar jam belajar efektif

## Refleksi Peserta Didik

Pertanyaan Refleksi		Jawaban Refleksi
1.	Apa saja yang telah kalian pelajari?	
2.	Bagian manakah yang menurut kalian hal paling sulit dari materi ini?	
3.	Apa yang akan kalian lakukan untuk memperbaiki hasil belajar materi ini?	
4.	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5.	Apa manfaat dari yang kalian pelajari selama ini?	
6.	Bagaimana perasaan kalian selama belajar materi ini?	
7.	Nilai-nilai apa yang kalian dapatkan selama belajar materi ini?	
8.	Jika kalian diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5 berapa bintang yang akan kalian berikan kepada usaha yang telah kalian dilakukan?	



### Refleksi Guru

1. Bagaimana membuat peserta didik merasa nyaman di madrasah?
2. Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik?
3. Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemampuannya?
4. Bagaimana membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik?
5. Apakah semua peserta didik terlihat aktif dalam proses pembelajaran?
6. Kesulitan apa yang dialami peserta didik?
7. Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

### 1. Pengertian dan Struktur Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi adalah tulisan yang berisi penjelasan informatif mengenai fenomena alam, misalnya gerhana matahari, gunung berapi, atau pelangi. Selain itu juga meliputi fenomena sosial berupa sampah, dan lain-lain. Adapun struktur teks eksplanasi sebagai berikut.

1. Pernyataan umum memuat tentang suatu pokok bahasan, seperti proses kemunculannya, proses keberadaannya, proses terbentuknya, dan sebagainya. Pernyataan umum ini ringkas, menarik dan cukup jelas sehingga menggugah minat pembaca untuk membaca secara mendetail.
2. Deretan penjelasan memuat penjelasan bagaimana peristiwa ini terjadi. Penjelasan ini tidak hanya untuk menjelaskan fenomena itu sendiri tetapi juga untuk menekankan proses terjadinya fenomena tersebut. Dalam hal ini tahapan peristiwa disusun berdasarkan hubungan sebab-akibat.
3. Penutup atau interpretasi memuat intisari atau kesimpulan dari peristiwa atau fenomena yang dibicarakan. Sebagai kesimpulan bisa juga menambahkan saran atau jawaban penulis mengenai fenomena yang terjadi.

## Glosarium

- Fenomena alam = Peristiwa yang terjadi di alam dan bukan disebabkan oleh manusia
- Fenomena sosial = Peristiwa, tindakan, atau perilaku yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat

## Daftar Pustaka

- Tim Penyusun. *Modul Belajar Praktis Bahasa Indonesia Kelas V Semester 2*, Jawa Tengah: Viva Pakarindo, 2024.
- Tim Penyusun. *Pegangan Guru Modul Belajar Bahasa Indonesia Kelas V Semester 2*, Jawa Tengah: Viva Pakarindo, 2024.

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama : .....

Kelas : .....

**Berilah tanda silang (x) huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar!**

1. **Pengertian dari teks eksplanasi adalah ...**
  - A. Teks yang berisi cerita pengalaman seseorang
  - B. Teks yang berisi langkah-langkah membuat sesuatu
  - C. Teks yang menggambarkan suatu benda atau tempat
  - D. Teks yang menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena
  
2. **Berikut ini bukan merupakan tujuan teks eksplanasi, kecuali ...**
  - A. Memberikan informasi tentang proses suatu fenomena
  - B. Meyakinkan pembaca untuk melakukan sesuatu
  - C. Menghibur pembaca dengan cerita fiksi
  - D. Mendeskripsikan sesuatu secara detail
  
3. **Teks eksplanasi memiliki struktur yang terdiri dari ...**
  - A. Pendahuluan, isi, penutup
  - B. Orientasi, komplikasi, resolusi
  - C. Pernyataan umum, argumentasi, kesimpulan
  - D. Pernyataan umum, deretan penjelas, interpretasi
  
4. **Perhatikan bagian teks berikut!**

*Hujan terjadi karena adanya siklus air yang dimulai dari penguapan air laut, pembentukan awan, hingga turun menjadi hujan.*

Bagian teks eksplanasi tersebut termasuk dalam struktur ...

  - A. Pernyataan umum
  - B. Deretan penjelas

- C. Kesimpulan  
D. Interpretasi
5. Ketika menulis teks eksplanasi tentang *proses terjadinya hujan*, informasi manakah yang seharusnya kamu letakkan dalam bagian pernyataan umum ...
- A. Definisi hujan secara umum  
B. Manfaat hujan bagi kehidupan manusia  
C. Opini tentang pentingnya menjaga lingkungan  
D. Langkah-langkah terbentuknya hujan, mulai dari penguapan hingga jatuhnya air ke bumi
6. **Perhatikan teks berikut!**
- Gunung meletus terjadi karena tekanan magma di dalam perut bumi yang sangat besar. Ketika tekanan itu sudah tidak tertahan lagi, magma akan keluar melalui puncak gunung berapi dan menyebabkan letusan.*
- Bagian teks tersebut termasuk dalam struktur ...
- A. Pernyataan umum  
B. Deretan penjelas  
C. Argumentasi  
D. Kesimpulan
7. **Apa perbedaan utama antara teks eksplanasi dan teks deskriptif ...**
- A. Teks eksplanasi memiliki dialog, sedangkan teks deskriptif tidak  
B. Teks eksplanasi hanya membahas alam, sedangkan teks deskriptif membahas semua hal  
C. Teks eksplanasi menceritakan pengalaman, sedangkan teks deskriptif menjelaskan peristiwa ilmiah  
D. Teks eksplanasi menjelaskan proses suatu fenomena, sedangkan teks deskriptif menggambarkan objek secara rinci

8. **Perhatikan teks berikut!**

*Tsunami adalah gelombang besar yang terjadi akibat gempa bawah laut atau letusan gunung api bawah laut. Gelombang ini dapat bergerak sangat cepat dan menyebabkan kerusakan di daerah pesisir.*

Apa bagian struktur yang tidak terdapat dalam teks eksplanasi tersebut ...

- A. Kata hubung kausalitas
- B. Pernyataan umum
- C. Deretan penjelas
- D. Interpretasi

9. **Mengapa teks eksplanasi harus memiliki bagian deretan penjelas ...**

- A. Untuk membuat teks lebih panjang dan menarik
- B. Untuk menyampaikan opini penulis mengenai suatu fenomena
- C. Untuk menarik perhatian pembaca dengan cerita yang menarik
- D. Untuk memberikan informasi tentang urutan proses yang terjadi

10. **Perhatikan kalimat berikut!**

1. Gempa bumi dapat menyebabkan kerusakan bangunan dan memicu bencana lain seperti tsunami.
2. Gempa bumi terjadi karena pergerakan lempeng tektonik yang menyebabkan getaran di permukaan bumi.
3. Gempa bumi adalah guncangan yang terjadi di permukaan bumi akibat pelepasan energi dari dalam bumi.

**Susunlah urutan teks eksplanasi berikut agar sesuai dengan struktur yang benar ...**

- A. 3 - 2 - 1
- B. 2 - 3 - 1
- C. 1 - 3 - 2
- D. 3 - 1 - 2



**Kunci Jawaban**

1. D
2. A
3. D
4. B
5. A
6. B
7. D
8. D
9. D
10. A



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

Nama : .....

Kelas : .....

**Berilah tanda silang (x) huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar!**

1. **Teks eksplanasi digunakan untuk ...**
  - A. Menguraikan tahapan dalam membuat sesuatu
  - B. Menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena
  - C. Menyampaikan cerita pengalaman pribadi
  - D. Menggambarkan keindahan suatu tempat
2. **Tujuan dari teks eksplanasi adalah ...**
  - A. Menggambarkan sesuatu secara rinci
  - B. Mengajak pembaca untuk melakukan sesuatu
  - C. Menyampaikan pendapat tentang suatu kejadian
  - D. Memberikan informasi tentang bagaimana suatu fenomena terjadi
3. **Berikut ini adalah struktur teks eksplanasi, kecuali ...**
  - A. Pernyataan umum
  - B. Deretan penjelas
  - C. Kesimpulan
  - D. Orientasi
4. **Bagian teks eksplanasi yang berisi informasi umum tentang fenomena yang dibahas disebut ...**
  - A. Kesimpulan
  - B. Deretan penjelas
  - C. Penegasan ulang
  - D. Pernyataan umum

5. Ketika menulis teks eksplanasi tentang *proses fotosintesis pada tumbuhan*, informasi manakah yang seharusnya diletakkan dalam bagian deretan penjelasan ...
- Kesimpulan tentang pentingnya fotosintesis
  - Pengertian umum tentang tumbuhan hijau
  - Opini pribadi tentang manfaat tanaman
  - Langkah-langkah proses fotosintesis
6. **Perhatikan teks berikut!**  
*Angin topan terjadi akibat perbedaan tekanan udara yang sangat tinggi. Tekanan rendah di suatu wilayah menarik massa udara dari tekanan tinggi, sehingga terbentuk pusaran angin yang kuat.*  
 Bagian teks tersebut merupakan ...
- Kesimpulan
  - Deretan penjas
  - Pendapat penulis
  - Pernyataan umum
7. **Manakah pernyataan yang benar mengenai perbedaan teks eksplanasi dan teks deskriptif ...**
- Teks eksplanasi menjelaskan suatu proses, sedangkan teks deskriptif menggambarkan sesuatu secara rinci
  - Teks eksplanasi menceritakan kejadian nyata, sedangkan teks deskriptif berisi opini penulis
  - Teks eksplanasi lebih menarik daripada teks deskriptif
  - Teks eksplanasi hanya membahas fenomena alam
8. **Apa yang terjadi jika teks eksplanasi tidak memiliki bagian deretan penjas** ...
- Teks eksplanasi menjadi lebih menarik
  - Teks tetap dapat dipahami dengan baik
  - Pembaca lebih mudah memahami isi teks

- D. Informasi tentang proses terjadinya suatu fenomena menjadi tidak jelas
9. Sebuah teks eksplanasi tentang perubahan iklim menyatakan bahwa "Pemanasan global hanya disebabkan oleh aktivitas manusia tanpa faktor alamiah." Sebagai seorang pembaca, langkah untuk melihat kebenaran dari pernyataan tersebut yang tepat adalah...
- A. Menilai apakah pernyataan tersebut didukung oleh data ilmiah yang valid dan membandingkannya dengan sumber lain.
- B. Menyimpulkan bahwa semua teks eksplanasi tentang pemanasan global tidak dapat dipercaya.
- C. Mengabaikan teks tersebut karena tidak sesuai dengan pendapat pribadi.
- D. Menerima informasi tersebut tanpa mempertanyakan kebenarannya.
10. **Perhatikan kalimat berikut!**
1. Awan yang terbentuk akhirnya menjadi hujan saat mencapai titik jenuh.
  2. Air dari permukaan bumi menguap akibat panas matahari.
  3. Uap air naik ke atmosfer dan membentuk awan.

**Urutkan kalimat berikut agar menjadi teks eksplanasi yang runtut!**

- A. 1 - 2 - 3
- B. 2 - 3 - 1
- C. 3 - 1 - 2
- D. 2 - 1 - 3

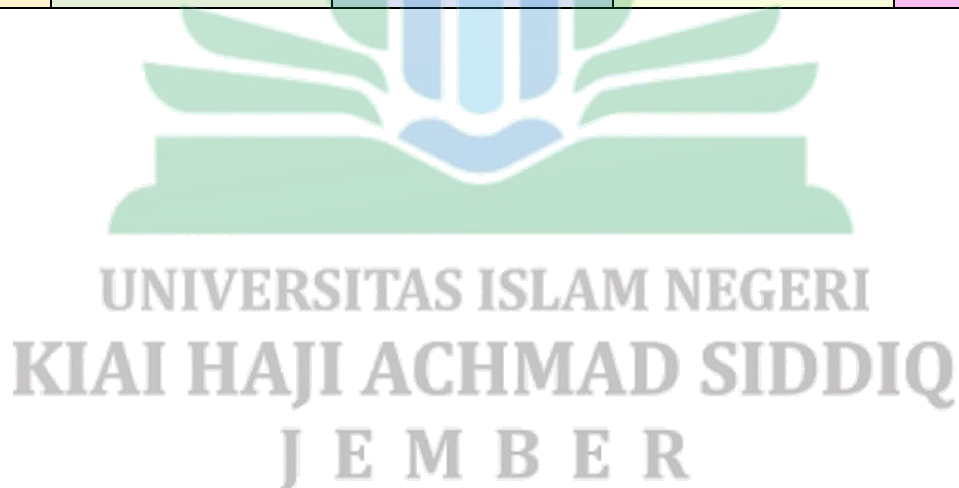
**Kunci Jawaban**

1. B
2. D
3. D
4. D
5. D
6. B
7. A
8. D
9. A
10. B



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R**

Kriteria Penilaian				
Aspek yang dinilai	4	3	2	1
Kerjasama	Aktif dan selalu bekerjasama dengan kelompoknya	Sering bekerjasama dengan kelompoknya	Terkadang bekerjasama dengan kelompoknya	Bekerjasama dengan kelompoknya apabila ditegur
Menghargai usaha teman	Menghargai usaha teman	Sering menghargai usaha teman	menghargai usaha teman meskipun terkadang masih menyalahkan	Menyalahkan teman apabila mengerjakan sesuatu dengan salah
Percaya diri	Selalu siap apabila ditunjuk untuk mempresentasikan hasil diskusinya	Mau apabila anggota yang lain tidak siap mempresentasikan hasil diskusinya	Mau apabila ditunjuk guru untuk mempresentasikan hasil diskusinya	Selalu menolak apabila ditunjuk untuk mempresentasikan hasil diskusinya





**ASESMEN FORMATIF 1****A. Berilah tanda silang (x) huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar!**

1. Apa yang dimaksud dengan teks eksplanasi ...
  - A. Teks yang berisi cerita fiksi
  - B. Teks yang menceritakan pengalaman pribadi
  - C. Teks yang berisi langkah-langkah membuat sesuatu
  - D. Teks yang menjelaskan proses terjadinya suatu peristiwa
2. Bagian pertama dalam struktur teks eksplanasi adalah ...
  - A. Interpretasi
  - B. Kesimpulan
  - C. Deret penjelas
  - D. Pernyataan umum
3. Bagian teks eksplanasi yang berisi penjelasan tentang proses atau penyebab suatu peristiwa disebut ...
  - A. Kesimpulan
  - B. Deretan penjelas
  - C. Pendapat pribadi
  - D. Pernyataan umum
4. Teks eksplanasi biasanya membahas tentang ...
  - A. Cerita khayalan
  - B. Sejarah dan legenda
  - C. Fenomena alam dan sosial
  - D. Pengalaman pribadi seseorang
5. Ciri-ciri bahasa yang digunakan dalam teks eksplanasi adalah ...
  - A. Bersifat subjektif dan emosional

- B. Menggunakan fakta dan bersifat ilmiah
- C. Menggunakan bahasa kiasan dan majas
- D. Menggunakan kata-kata yang sulit dimengerti

**B. Ayo, jawablah dengan jelas dan tepat**

6. Sebutkan tiga struktur utama dalam teks eksplanasi!
7. Apa tujuan dari teks eksplanasi?
8. Berikan satu contoh fenomena alam yang bisa dijelaskan dalam teks eksplanasi!
9. Apa yang dijelaskan dalam teks eksplanasi?
10. Apa yang dijelaskan pada bagian deretan penjas dalam struktur teks eksplanasi?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Kunci Jawaban:****A. Ayo, pilihlah satu jawaban di bawah ini yang paling tepat!**

1. D      2. D      3. B      4. C      5. B

**B. Ayo, jawablah dengan jelas dan tepat!**

6. Pernyataan umum, deretan penjelas, dan interpretasi
7. Tujuan teks eksplanasi adalah untuk menjelaskan proses atau sebab-akibat suatu fenomena alam atau sosial agar pembaca memahaminya dengan jelas
8. Gempa bumi, hujan, banjir, gunung meletus, dll.
9. Teks eksplanasi menjelaskan suatu fenomena secara ilmiah.
10. Pada bagian deretan penjelas terdapat langkah-langkah terjadinya suatu fenomena.

**RUBRIK PENILAIAN BAHASA INDONESIA**

NO. SOAL	KETERANGAN	JUMLAH SKOR
1-5	Pilihan ganda	5
6-10	Skor 0 apabila tidak menjawab Skor 1 apabila menjawab salah Skor 2 apabila menjawab benar	10
<b>Total skor maksimal</b>		<b>15</b>

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{askor maksimal}} \times 100$$



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## Lampiran 4

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</b> <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</b>
	Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136 Website <a href="http://www.uin-khas-jember.ac.id">www.http://www.uin-khas-jember.ac.id</a> Email <a href="mailto:tarbiyah@uinjember@gmail.com">tarbiyah@uinjember@gmail.com</a>
<hr/>	
Nomor : B-3214/In.20/3.a/PP.009/04/2025 Sifat : Biasa Perihal : Permohonan Menjadi Validator	
Yth. Ira Numawati, M.Pd Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember	
Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Ira Numawati, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :	
NIM	: 211101040050
Nama	: UMI SALAMATUS SAKDIYAH
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA MATERI TEKS EKSPANASI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 3 JEMBER
Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.	
Jember, 22 April 2025	
 Ketua Bidang Akademik <b>KHOTIBUL UMAM</b>	
<b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</b>	

## Lampiran 5



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax (0331) 427005 Kode Pos. 68136  
 Website: www.http://fak.unkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah@unkhas-jember@gmail.com

Nomor : B-3204/In.20/3.a/PP.009/04/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Shidiq Ardianta, M.Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Shidiq Ardianta, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM	: 211101040050
Nama	: UMI SALAMATUS SAKDIYAH
Semester	: Semester Delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA MATERI TEKS EKSPANASI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 3 JEMBER.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 21 April 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER



ahli Dekan,  
 dan Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM



## Lampiran 6

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</b> <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</b>
	Jl. Motaram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 426104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website: www.http://iain.unikhas-jember.ac.id Email: iainjember@gmail.com
<hr/>	
Nomor : B-3205/tn.20/3.a/PP.009/04/2025 Sifat : Blasa Perihal : <b>Permohonan Menjadi Validator</b>	
Yth. Erisy Syawtril Ammah, M.Pd Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember	
<p>Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Erisy Syawtril Ammah, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Bahasa, mahasiswa atas nama :</p>	
NIM	: 211101040050
Nama	: UMI SALAMATUS SAKDIYAH
Semester	: Semester Delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA MATERI TEKS EKSPANASI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 3 JEMBER
Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.	
Jember, 21 April 2025 Dekan, Bidang Akademik,   <b>KHOTIBUL UMAM</b>	

## Lampiran 7 validator ahli media

**Validasi Ahli Media**

**Nama** : Umi Salamatus Sakdiyah  
**NIM** : 211101040050  
**Judul** : Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Artificial Intelligence pada Materi Teks Eksplanasi Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIS) Palembang

**Lembar Validasi Instrumen Pada Apek Media (Ahli Media)**

**Tujuan:**  
 Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator.

**Petunjuk:**

- Berikan tanda *checklist* pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran.
- Terdapat 5 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
  - 5 = Sangat Layak
  - 4 = Layak
  - 3 = Cukup Layak
  - 2 = Kurang Layak
  - 1 = Sangat Kurang Layak

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan	Media buku cerita bergambar memiliki tampilan yang menarik	✓				
		Media buku cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	✓				
		Media mudah dibawa	✓				
		Media tahan lama dalam jangka waktu panjang	✓				
2.	Keterpaduan Isi Materi	Media sesuai dengan materi		✓			
		Media sesuai dengan		✓			

		tujuan pembelajaran					
		Karakter penilaian gambar sesuai dengan materi					
3.	Isi Materi	Media mudah digunakan dan tidak mudah rusak	✓				
		Media meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan	✓				
		Media meningkatkan peserta didik memahami materi dengan mudah	✓				

Saran Validator:

Pada bagian petunjuk penggunaan, sebaiknya ditambahkan juga halaman untuk memaparkan fungsi dari semua tools atau menu yang ada di media.

Kesimpulan:

Instrumen penelitian ini dapat dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan  
 Dapat digunakan dengan perbaikan  
 Tidak dapat digunakan

Jember, 22 April 2025

Validator Ahli Media

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

Ira Nurmawati, M.Pd.  
 NIP. 198807112023212029



		Media dapat digunakan guru dan peserta didik		✓			
2.	Kurikulum	Materi sesuai dengan kurikulum merdeka	✓				
		Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
		Media dan materi saling keterkaitan		✓			
3.	Isi Materi	Buku cerita bergambar berisi konsep yang benar		✓			
		Buku cerita bergambar menyajikan materi secara jelas	✓				
		Buku cerita bergambar menyajikan materi secara lengkap		✓			

Saran Validator:

Untuk media pembelajaran yang digunakan, sudah bagus dan perlu perbaikan pada soal post test dan pre test

Kesimpulan:

Instrumen penelitian ini dapat dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan
- Dapat digunakan dengan perbaikan
- Tidak dapat digunakan

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
**JEMBER**

Jember, 26 April 2023

Validator Ahli Materi

  
 Shidiq Ardhanta, M.Pd  
 NIP. 198808232019031009



## Lampiran 9

## Validasi Ahli Bahasa

Nama : Umi Salamatus Sakdiyah  
 NIM : 211101040050  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Artificial Intelligence pada Materi Teks Eksplanasi Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember

## Lembar Validasi Instrumen Pada Apek Bahasa (Ahli Bahasa)

## Tujuan:

Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator.

## Petunjuk:

- Berikan tanda *checklist* pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran.
- Terdapat 5 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup Layak

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1.	Kejelasan Bahasa	Penggunaan tata Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	√				
		Kalimat mudah dipahami oleh target pembaca sesuai dengan tingkat usianya		√			
		Kosakata yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif anak		√			



		Struktur kalimat sederhana dan tidak kompleks, sesuai dengan kemampuan anak memahami teks		V			
2.	Keterpaduan Isi	Hubungan antara narasi teks dan gambar saling mendukung dan memperkuat pemahaman	V				
		Alur cerita jelas, runtut, dan mudah diikuti oleh pembaca	V				
		Pemilihan tema cerita relevan dengan dunia anak atau pengalaman keseharian mereka	V				
		Penggunaan dialog atau narasi yang menghidupkan karakter dan suasana cerita.	V				
3.	Nilai Pendidikan dan Moral	Bahasa mampu menyampaikan pesan moral atau nilai pendidikan secara eksplisit maupun implisit		V			
		Tidak ada unsur bahasa yang mengandung makna negatif atau bias budaya	V				

Saran Validator:

1. Kata pengantar kelas dibuat sendiri namanya prakata.
2. Semua kalimat perintah akhir dengan tanda seru.

Kesimpulan:

Instrumen penelitian ini dapat dinyatakan:

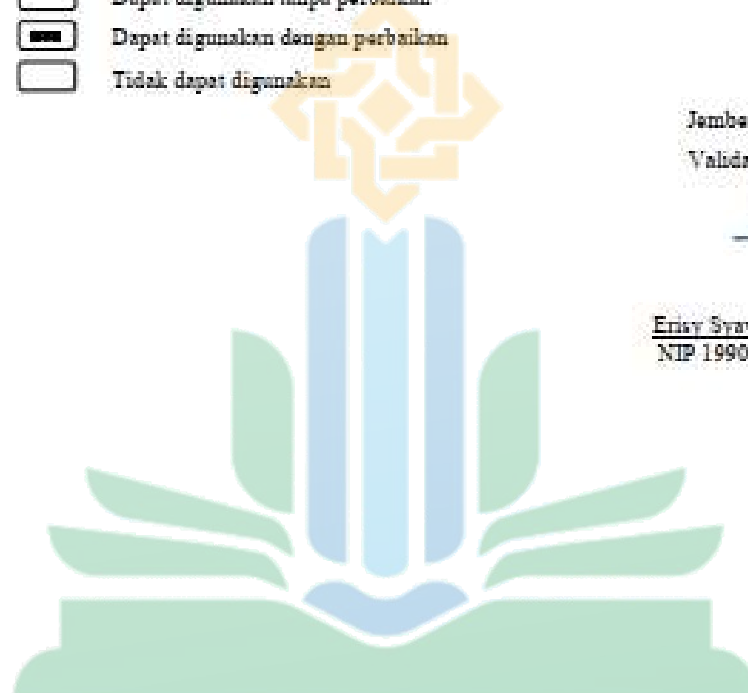
- Dapat digunakan tanpa perbaikan
- Dapat digunakan dengan perbaikan
- Tidak dapat digunakan

Jember, 24 April 2023

Validator Ahli Bahasa



Erisy Syawirul Ammah, M.Pd  
NIP. 199006012019031012



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R**

## Lampiran 10

**Validasi Ahli Pembelajaran**

Nama : Umi Salamatus Sa'diyah  
 NIM : 211101040050  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Artificial Intelligence pada Materi Teks Eksplanasi Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIM) 3 Jember

**Lembar Validasi Instrumen Pada Apek Pembelajaran (Ahli Pembelajaran)**

**Tujuan:**  
 Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator.

**Petunjuk:**

- Berikan tanda *checklist* pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran.
- Terdapat 5 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
  - 5 = Sangat Layak
  - 4 = Layak
  - 3 = Cukup Layak
  - 2 = Kurang Layak
  - 1 = Sangat Kurang Layak

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1.	Kepraktisan Media	Media pembelajaran buku cerita bergambar fleksibel dalam penggunaan	✓				
		Media buku cerita bergambar dapat digunakan secara berulang-ulang	✓				
		Media mudah dibawa	✓				
		Ukuran buku cerita bergambar sesuai apabila digunakan di kelas		✓			

2.	Tampilan Media	Desain media buku cerita bergambar menarik		✓			
		Kesesuaian gambar pada buku cerita bergambar dengan materi		✓			
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik		✓			
3.	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah dibaca oleh peserta didik		✓			
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda		✓			
		Pemilihan warna yang digunakan dalam buku cerita bergambar menarik		✓			
4.	Kesesuaian Dengan Kurikulum	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum	✓				
		Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	✓				
5.	Ketentuan Materi	Materi dan soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik	✓				
		Pemilihan warna yang digunakan dalam buku cerita bergambar menarik		✓			
		Materi dan soal yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	✓				

Saran Validator:

Secara Umum, Penggunaan Buku Cerita bergambar digital  
sudah baik dan layak diaplikasikan pada Pembelajaran  
Materi Bahasa Indonesia. Kreasi dan Inovasi perlu & tingkatkan

Kesimpulan:

Instrumen penelitian ini dapat dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan  
 Dapat digunakan dengan perbaikan  
 Tidak dapat digunakan

Jember, 25-9-2025

Validator Ahli Pembelajaran



Al-Arif Billah Siddiq, S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 11

## KISI-KISI SOAL PRE-TEST

## Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda Teks Eksplanasi

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	No Soal	Level Kognitif
Peserta didik dapat memahami pengertian dan struktur dari teks eksplanasi	Mengidentifikasi pengertian teks eksplanasi	1	C1 (Mengingat)
	Menentukan tujuan teks eksplanasi	2	C2 (Memahami)
	Menentukan struktur teks eksplanasi	3	C2 (Memahami)
	Mengurutkan bagian teks eksplanasi yang acak	4	C3 (Menerapkan)
	Menentukan bagian yang harus ditulis pada struktur teks eksplanasi	5	C3 (Menerapkan)
	Menyimpulkan isi teks berdasarkan struktur teks eksplanasi	6	C4 (Menganalisis)
	Membedakan teks eksplanasi dan teks deskriptif	7	C4 (Menganalisis)
	Menilai kelengkapan struktur dalam suatu teks eksplanasi	8	C5 (Mengevaluasi)
	Menentukan kekurangan teks eksplanasi yang tidak sesuai struktur	9	C5 (Mengevaluasi)
	Menyusun teks eksplanasi berdasarkan urutan struktur yang benar	10	C6 (Mencipta)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## Lampiran 12

## KISI-KISI SOAL POST-TEST

## Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda Teks Eksplanasi

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	No Soal	Level Kognitif
Peserta didik dapat memahami pengertian dan struktur dari teks eksplanasi	Mengidentifikasi pengertian teks eksplanasi	1	C1 (Mengingat)
	Menentukan tujuan teks eksplanasi	2	C2 (Memahami)
	Menentukan struktur teks eksplanasi	3	C2 (Memahami)
	Menentukan salah satu bagian struktur teks eksplanasi berdasarkan pengertiannya	4	C2 (Memahami)
	Menentukan bagian yang harus ditulis pada struktur teks eksplanasi	5	C3 (Menerapkan)
	Menyimpulkan isi teks berdasarkan struktur teks eksplanasi	6	C4 (Menganalisis)
	Membedakan teks eksplanasi dan teks deskriptif	7	C4 (Menganalisis)
	Menilai kelengkapan struktur dalam suatu teks eksplanasi	8	C5 (Mengevaluasi)
	Menentukan kekurangan teks eksplanasi yang tidak sesuai struktur	9	C5 (Mengevaluasi)
	Menyusun teks eksplanasi berdasarkan urutan struktur yang benar	10	C6 (Mencipta)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### Lampiran 13

#### SOAL PRE-TEST

Nama : .....

Kelas : .....

**Berilah tanda silang (x) huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar!**

1. **Pengertian dari teks eksplanasi adalah ...**
  - A. Teks yang berisi cerita pengalaman seseorang
  - B. Teks yang berisi langkah-langkah membuat sesuatu
  - C. Teks yang menggambarkan suatu benda atau tempat
  - D. Teks yang menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena
2. **Berikut ini bukan merupakan tujuan teks eksplanasi, kecuali ...**
  - A. Memberikan informasi tentang proses suatu fenomena
  - B. Meyakinkan pembaca untuk melakukan sesuatu
  - C. Menghibur pembaca dengan cerita fiksi
  - D. Mendeskripsikan sesuatu secara detail
3. **Teks eksplanasi memiliki struktur yang terdiri dari ...**
  - A. Pendahuluan, isi, penutup
  - B. Orientasi, komplikasi, resolusi
  - C. Pernyataan umum, argumentasi, kesimpulan
  - D. Pernyataan umum, deretan penjelas, interpretasi
4. **Perhatikan bagian teks berikut!**

*Hujan terjadi karena adanya siklus air yang dimulai dari penguapan air laut, pembentukan awan, hingga turun menjadi hujan.*

Bagian teks eksplanasi tersebut termasuk dalam struktur ...

  - A. Pernyataan umum
  - B. Deretan penjelas

- C. Kesimpulan  
D. Interpretasi
5. Ketika menulis teks eksplanasi tentang *proses terjadinya hujan*, informasi manakah yang seharusnya kamu letakkan dalam bagian pernyataan umum ...
- A. Definisi hujan secara umum  
B. Manfaat hujan bagi kehidupan manusia  
C. Opini tentang pentingnya menjaga lingkungan  
D. Langkah-langkah terbentuknya hujan, mulai dari penguapan hingga jatuhnya air ke bumi
6. **Perhatikan teks berikut!**
- Gunung meletus terjadi karena tekanan magma di dalam perut bumi yang sangat besar. Ketika tekanan itu sudah tidak tertahan lagi, magma akan keluar melalui puncak gunung berapi dan menyebabkan letusan.*
- Bagian teks tersebut termasuk dalam struktur ...
- A. Pernyataan umum  
B. Deretan penjelas  
C. Argumentasi  
D. Kesimpulan
7. **Apa perbedaan utama antara teks eksplanasi dan teks deskriptif ...**
- A. Teks eksplanasi memiliki dialog, sedangkan teks deskriptif tidak  
B. Teks eksplanasi hanya membahas alam, sedangkan teks deskriptif membahas semua hal  
C. Teks eksplanasi menceritakan pengalaman, sedangkan teks deskriptif menjelaskan peristiwa ilmiah  
D. Teks eksplanasi menjelaskan proses suatu fenomena, sedangkan teks deskriptif menggambarkan objek secara rinci
8. **Perhatikan teks berikut!**
- Tsunami adalah gelombang besar yang terjadi akibat gempa bawah laut atau*

*letusan gunung api bawah laut. Gelombang ini dapat bergerak sangat cepat dan menyebabkan kerusakan di daerah pesisir.*

Apa bagian struktur yang tidak terdapat dalam teks eksplanasi tersebut ...

- A. Kata hubung kausalitas
- B. Pernyataan umum
- C. Deretan penjelas
- D. Interpretasi

9. **Mengapa teks eksplanasi harus memiliki bagian deretan penjelas ...**

- A. Untuk membuat teks lebih panjang dan menarik
- B. Untuk menyampaikan opini penulis mengenai suatu fenomena
- C. Untuk menarik perhatian pembaca dengan cerita yang menarik
- D. Untuk memberikan informasi tentang urutan proses yang terjadi

10. **Perhatikan kalimat berikut!**

- 4. Gempa bumi dapat menyebabkan kerusakan bangunan dan memicu bencana lain seperti tsunami.
- 5. Gempa bumi terjadi karena pergerakan lempeng tektonik yang menyebabkan getaran di permukaan bumi.
- 6. Gempa bumi adalah guncangan yang terjadi di permukaan bumi akibat pelepasan energi dari dalam bumi.

**Susunlah urutan teks eksplanasi berikut agar sesuai dengan struktur yang benar ...**

- A. 3 - 2 - 1
- B. 2 - 3 - 1
- C. 1 - 3 - 2
- D. 3 - 1 - 2

**Kunci Jawaban**

1. D
2. A
3. D
4. B
5. A
6. B
7. D
8. D
9. D
10. A



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R**

**Lampiran 14****SOAL POST-TEST**

Nama : .....

Kelas : .....

**Berilah tanda silang (x) huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar!**

1. **Teks eksplanasi digunakan untuk ...**
  - A. Menguraikan tahapan dalam membuat sesuatu
  - B. Menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena
  - C. Menyampaikan cerita pengalaman pribadi
  - D. Menggambarkan keindahan suatu tempat
2. **Tujuan dari teks eksplanasi adalah ...**
  - A. Menggambarkan sesuatu secara rinci
  - B. Mengajak pembaca untuk melakukan sesuatu
  - C. Menyampaikan pendapat tentang suatu kejadian
  - D. Memberikan informasi tentang bagaimana suatu fenomena terjadi
3. **Berikut ini adalah struktur teks eksplanasi, kecuali ...**
  - A. Pernyataan umum
  - B. Deretan penjelas
  - C. Kesimpulan
  - D. Orientasi
4. **Bagian teks eksplanasi yang berisi informasi umum tentang fenomena yang dibahas disebut ...**
  - A. Kesimpulan
  - B. Deretan penjelas
  - C. Penegasan ulang
  - D. Pernyataan umum



5. Ketika menulis teks eksplanasi tentang *proses fotosintesis pada tumbuhan*, informasi manakah yang seharusnya diletakkan dalam bagian deretan penjelasan ...
- Kesimpulan tentang pentingnya fotosintesis
  - Pengertian umum tentang tumbuhan hijau
  - Opini pribadi tentang manfaat tanaman
  - Langkah-langkah proses fotosintesis
6. **Perhatikan teks berikut!**  
*Angin topan terjadi akibat perbedaan tekanan udara yang sangat tinggi. Tekanan rendah di suatu wilayah menarik massa udara dari tekanan tinggi, sehingga terbentuk pusaran angin yang kuat.*  
 Bagian teks tersebut merupakan ...
- Kesimpulan
  - Deretan penjas
  - Pendapat penulis
  - Pernyataan umum
7. **Manakah pernyataan yang benar mengenai perbedaan teks eksplanasi dan teks deskriptif ...**
- Teks eksplanasi menjelaskan suatu proses, sedangkan teks deskriptif menggambarkan sesuatu secara rinci
  - Teks eksplanasi menceritakan kejadian nyata, sedangkan teks deskriptif berisi opini penulis
  - Teks eksplanasi lebih menarik daripada teks deskriptif
  - Teks eksplanasi hanya membahas fenomena alam
8. **Apa yang terjadi jika teks eksplanasi tidak memiliki bagian deretan penjas** ...
- Teks eksplanasi menjadi lebih menarik
  - Teks tetap dapat dipahami dengan baik
  - Pembaca lebih mudah memahami isi teks

- D. Informasi tentang proses terjadinya suatu fenomena menjadi tidak jelas
9. Sebuah teks eksplanasi tentang perubahan iklim menyatakan bahwa "Pemanasan global hanya disebabkan oleh aktivitas manusia tanpa faktor alamiah." Sebagai seorang pembaca, langkah untuk melihat kebenaran dari pernyataan tersebut yang tepat adalah...
- A. Menilai apakah pernyataan tersebut didukung oleh data ilmiah yang valid dan membandingkannya dengan sumber lain.
- B. Menyimpulkan bahwa semua teks eksplanasi tentang pemanasan global tidak dapat dipercaya.
- C. Mengabaikan teks tersebut karena tidak sesuai dengan pendapat pribadi.
- D. Menerima informasi tersebut tanpa mempertanyakan kebenarannya.
10. **Perhatikan kalimat berikut!**
4. Awan yang terbentuk akhirnya menjadi hujan saat mencapai titik jenuh.
5. Air dari permukaan bumi menguap akibat panas matahari.
6. Uap air naik ke atmosfer dan membentuk awan.

**Urutkan kalimat berikut agar menjadi teks eksplanasi yang runtut!**

- A. 1 - 2 - 3
- B. 2 - 3 - 1
- C. 3 - 1 - 2
- D. 2 - 1 - 3

Kunci Jawaban

1. B
2. D
3. D
4. D
5. D
6. B
7. A
8. D
9. A
10. B

## Lampiran 15 hasil nilai pre-test

**SOAL PRE-TEST**

Nama : Azka Alpric

Kelas : IV Bilal

Berilah tanda silang (x) huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar!

- Pengertian dari teks eksplanasi adalah ...
  - Teks yang berisi cerita pengalaman seseorang
  - Teks yang berisi langkah-langkah membuat sesuatu
  - Teks yang menggambarkan suatu benda atau tempat
  - Teks yang menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena
- Berikut ini bukan merupakan tujuan teks eksplanasi, kecuali ...
  - Memberikan informasi tentang proses suatu fenomena
  - Meyakinkan pembaca untuk melakukan sesuatu
  - Menghibur pembaca dengan cerita fiksi
  - Mendeskripsikan sesuatu secara detail
- Teks eksplanasi memiliki struktur yang terdiri dari ...
  - Pendahuluan, isi, penutup
  - Orientasi, komplikasi, resolusi
  - Pernyataan umum, argumentasi, kesimpulan
  - Pernyataan umum, deretan penjelas, interpretasi
- Perhatikan bagian teks berikut!  
*Hujan terjadi karena adanya siklus air yang dimulai dari penguapan air laut, pembentukan awan, hingga turun menjadi hujan.*  
 Bagian teks eksplanasi tersebut termasuk dalam struktur ...
  - Pernyataan umum
  - Deretan penjelas
  - Kesimpulan
  - Interpretasi

5. Ketika menulis teks eksplanasi tentang *proses terjadinya hujan*, informasi manakah yang seharusnya kamu letakkan dalam bagian pernyataan umum ...
- A. Definisi hujan secara umum
- B. Manfaat hujan bagi kehidupan manusia
- C. Opini tentang pentingnya menjaga lingkungan
- D. Langkah-langkah terbentuknya hujan, mulai dari penguapan hingga jatuhnya air ke bumi
6. Perhatikan teks berikut!
- Gunung meletus terjadi karena tekanan magma di dalam perut bumi yang sangat besar. Ketika tekanan itu sudah tidak tertahan lagi, magma akan keluar melalui puncak gunung berapi dan menyebabkan letusan.*
- Bagian teks tersebut termasuk dalam struktur ...
- A. Pernyataan umum
- B. Deretan penjelas
- C. Argumentasi
- D. Kesimpulan
7. Apa perbedaan utama antara teks eksplanasi dan teks deskriptif ...
- A. Teks eksplanasi memiliki dialog, sedangkan teks deskriptif tidak
- B. Teks eksplanasi hanya membahas alam, sedangkan teks deskriptif membahas semua hal
- C. Teks eksplanasi menceritakan pengalaman, sedangkan teks deskriptif menjelaskan peristiwa ilmiah
- D. Teks eksplanasi menjelaskan proses suatu fenomena, sedangkan teks deskriptif menggambarkan objek secara rinci
8. Perhatikan teks berikut!
- Tsunami adalah gelombang besar yang terjadi akibat gempa bawah laut atau letusan gunung api bawah laut. Gelombang ini dapat bergerak sangat cepat dan menyebabkan kerusakan di daerah pesisir.*
- Apa bagian struktur yang tidak terdapat dalam teks eksplanasi tersebut ...
- A. Kata hubung kausalitas
- B. Pernyataan umum
- C. Deretan penjelas
- D. Interpretasi

9. Mengapa teks eksplanasi harus memiliki bagian deretan penjelas ...
- A. Untuk membuat teks lebih panjang dan menarik
  - ~~B. Untuk menyampaikan opini penulis mengenai suatu fenomena~~
  - C. Untuk menarik perhatian pembaca dengan cerita yang menarik
  - D. Untuk memberikan informasi tentang urutan proses yang terjadi
10. Perhatikan kalimat berikut!

1. Gempa bumi dapat menyebabkan kerusakan bangunan dan memicu bencana lain seperti tsunami.
2. Gempa bumi terjadi karena pergerakan lempeng tektonik yang menyebabkan getaran di permukaan bumi.
3. Gempa bumi adalah guncangan yang terjadi di permukaan bumi akibat pelepasan energi dari dalam bumi.

Susunlah urutan teks eksplanasi berikut agar sesuai dengan struktur yang benar ...

- A. 3 - 2 - 1
- ~~B. 2 - 3 - 1~~
- C. 1 - 3 - 2
- D. 3 - 1 - 2

$3 = ?$      $3 \times 10 = 30$



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## SOAL PRE-TEST

Nama : ALIFA IJHAN DONITA SIYARAFI //

Kelas : BILAL PIN RABAH 5 C

Berilah tanda silang (x) huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar!

1. Pengertian dari teks eksplanasi adalah ...
  - A. Teks yang berisi cerita pengalaman seseorang
  - B. Teks yang berisi langkah-langkah membuat sesuatu
  - C. Teks yang menggambarkan suatu benda atau tempat
  - D. Teks yang menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena
2. Berikut ini bukan merupakan tujuan teks eksplanasi, kecuali ...
  - A. Memberikan informasi tentang proses suatu fenomena
  - B. Meyakinkan pembaca untuk melakukan sesuatu
  - C. Menghibur pembaca dengan cerita fiksi
  - D. Mendeskripsikan sesuatu secara detail
3. Teks eksplanasi memiliki struktur yang terdiri dari ...
  - A. Pendahuluan, isi, penutup
  - B. Orientasi, komplikasi, resolusi
  - C. Pernyataan umum, argumentasi, kesimpulan
  - D. Pernyataan umum, deretan penjelas, interpretasi
4. Perhatikan bagian teks berikut!  
*Hujan terjadi karena adanya siklus air yang dimulai dari penguapan air laut, pembentukan awan, hingga turun menjadi hujan.*  
 Bagian teks eksplanasi tersebut termasuk dalam struktur ...
  - A. Pernyataan umum
  - B. Deretan penjelas
  - C. Kesimpulan
  - D. Interpretasi



5. Ketika menulis teks eksplanasi tentang *proses terjadinya hujan*, informasi manakah yang seharusnya kamu letakkan dalam bagian pernyataan umum ...
- A. Definisi hujan secara umum
- B. Manfaat hujan bagi kehidupan manusia
- C. Opini tentang pentingnya menjaga lingkungan
- D. Langkah-langkah terbentuknya hujan, mulai dari penguapan hingga jatuhnya air ke bumi
6. Perhatikan teks berikut!
- Gunung meletus terjadi karena tekanan magma di dalam perut bumi yang sangat besar. Ketika tekanan itu sudah tidak tertahan lagi, magma akan keluar melalui puncak gunung berapi dan menyebabkan letusan.*
- Bagian teks tersebut termasuk dalam struktur ...
- A. Pernyataan umum
- B. Deretan penjelas
- C. Argumentasi
- D. Kesimpulan
7. Apa perbedaan utama antara teks eksplanasi dan teks deskriptif ...
- A. Teks eksplanasi memiliki dialog, sedangkan teks deskriptif tidak
- B. Teks eksplanasi hanya membahas alam, sedangkan teks deskriptif membahas semua hal
- C. Teks eksplanasi menceritakan pengalaman, sedangkan teks deskriptif menjelaskan peristiwa ilmiah
- D. Teks eksplanasi menjelaskan proses suatu fenomena, sedangkan teks deskriptif menggambarkan objek secara rinci
8. Perhatikan teks berikut!
- Tsunami adalah gelombang besar yang terjadi akibat gempa bawah laut atau letusan gunung api bawah laut. Gelombang ini dapat bergerak sangat cepat dan menyebabkan kerusakan di daerah pesisir.*
- Apa bagian struktur yang tidak terdapat dalam teks eksplanasi tersebut ...
- A. Kata hubung kausalitas
- B. Pernyataan umum
- C. Deretan penjelas
- D. Interpretasi

9. Mengapa teks eksplanasi harus memiliki bagian deretan penjelas ...

- ~~X~~. Untuk membuat teks lebih panjang dan menarik
- B. Untuk menyampaikan opini penulis mengenai suatu fenomena
- C. Untuk menarik perhatian pembaca dengan cerita yang menarik
- D. Untuk memberikan informasi tentang urutan proses yang terjadi

10. Perhatikan kalimat berikut!

1. Gempa bumi dapat menyebabkan kerusakan bangunan dan memicu bencana lain seperti tsunami.
2. Gempa bumi terjadi karena pergerakan lempeng tektonik yang menyebabkan getaran di permukaan bumi.
3. Gempa bumi adalah guncangan yang terjadi di permukaan bumi akibat pelepasan energi dari dalam bumi.

Susunlah urutan teks eksplanasi berikut agar sesuai dengan struktur yang benar ...

- A. 3 - 2 - 1
- B. 2 - 3 - 1
- ~~X~~ C. 1 - 3 - 2
- D. 3 - 1 - 2

$$S = 9 \quad B = 2 \times 10 = 20$$

20 //

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## SOAL PRE-TEST

Nama : Yemi  
 Kelas : 5 B/1A1

Berilah tanda silang (x) huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar!

1. Pengertian dari teks eksplanasi adalah ...
  - A. Teks yang berisi cerita pengalaman seseorang
  - B. Teks yang berisi langkah-langkah membuat sesuatu
  - C. Teks yang menggambarkan suatu benda atau tempat
  - D. Teks yang menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena
2. Berikut ini bukan merupakan tujuan teks eksplanasi, kecuali ...
  - A. Memberikan informasi tentang proses suatu fenomena
  - B. Meyakinkan pembaca untuk melakukan sesuatu
  - C. Menghibur pembaca dengan cerita fiksi
  - D. Mendeskripsikan sesuatu secara detail
3. Teks eksplanasi memiliki struktur yang terdiri dari ...
  - A. Pendahuluan, isi, penutup
  - B. Orientasi, komplikasi, resolusi
  - C. Pernyataan umum, argumentasi, kesimpulan
  - D. Pernyataan umum, deretan penjelas, interpretasi
4. Perhatikan bagian teks berikut!  
*Hujan terjadi karena adanya siklus air yang dimulai dari penguapan air laut, pembentukan awan, hingga turun menjadi hujan.*  
 Bagian teks eksplanasi tersebut termasuk dalam struktur ...
  - A. Pernyataan umum
  - B. Deretan penjelas
  - C. Kesimpulan
  - D. Interpretasi

## Lampiran 16

**SOAL POST-TEST**

Nama : Nia Ramadani

Kelas : 52 Bilal bin Rabah

Berilah tanda silang (x) huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar!

- Teks eksplanasi digunakan untuk ...
  - Menguraikan tahapan dalam membuat sesuatu
  - Menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena
  - Menyampaikan cerita pengalaman pribadi
  - Menggambarkan keindahan suatu tempat
- Tujuan dari teks eksplanasi adalah ...
  - Menggambarkan sesuatu secara rinci
  - Mengajak pembaca untuk melakukan sesuatu
  - Menyampaikan pendapat tentang suatu kejadian
  - Memberikan informasi tentang bagaimana suatu fenomena terjadi
- Berikut ini adalah struktur teks eksplanasi, kecuali ...
  - Pernyataan umum
  - Deretan penjelas
  - Kesimpulan
  - Orientasi
- Bagian teks eksplanasi yang berisi informasi umum tentang fenomena yang dibahas disebut ...
  - Kesimpulan
  - Deretan penjelas
  - Penegasan ulang
  - Pernyataan umum
- Ketika menulis teks eksplanasi tentang *proses fotosintesis pada tumbuhan*, informasi manakah yang seharusnya diletakkan dalam bagian deretan penjelasan ...
  - Kesimpulan tentang pentingnya fotosintesis
  - Pengertian umum tentang tumbuhan hijau

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



C. Opini pribadi tentang manfaat tanaman

D. Langkah-langkah proses fotosintesis

6. Perhatikan teks berikut!

*Angin topan terjadi akibat perbedaan tekanan udara yang sangat tinggi. Tekanan rendah di suatu wilayah menarik massa udara dari tekanan tinggi, sehingga terbentuk pusaran angin yang kuat.*

Bagian teks tersebut merupakan ...

A. Kesimpulan

B. Deretan penjelas

C. Pendapat penulis

D. Pernyataan umum

7. Manakah pernyataan yang benar mengenai perbedaan teks eksplanasi dan teks deskriptif ...

A. Teks eksplanasi menjelaskan suatu proses, sedangkan teks deskriptif menggambarkan sesuatu secara rinci

B. Teks eksplanasi menceritakan kejadian nyata, sedangkan teks deskriptif berisi opini penulis

C. Teks eksplanasi lebih menarik daripada teks deskriptif

D. Teks eksplanasi hanya membahas fenomena alam

8. Apa yang terjadi jika teks eksplanasi tidak memiliki bagian deretan penjelas ...

A. Teks eksplanasi menjadi lebih menarik

B. Teks tetap dapat dipahami dengan baik

C. Pembaca lebih mudah memahami isi teks

D. Informasi tentang proses terjadinya suatu fenomena menjadi tidak jelas

9. Sebuah teks eksplanasi tentang perubahan iklim menyatakan bahwa "Pemanasan global hanya disebabkan oleh aktivitas manusia tanpa faktor alamiah."

Sebagai seorang pembaca, langkah untuk melihat kebenaran dari pernyataan tersebut yang tepat adalah...

A. Menilai apakah pernyataan tersebut didukung oleh data ilmiah yang valid dan membandingkannya dengan sumber lain.

B. Menyimpulkan bahwa semua teks eksplanasi tentang pemanasan global tidak dapat dipercaya.

C. Mengabaikan teks tersebut karena tidak sesuai dengan pendapat pribadi.

Menerima informasi tersebut tanpa mempertanyakan kebenarannya.

10. Perhatikan kalimat berikut!

1. Awan yang terbentuk akhirnya menjadi hujan saat mencapai titik jenuh.
2. Air dari permukaan bumi menguap akibat panas matahari.
3. Uap air naik ke atmosfer dan membentuk awan.

Urutkan kalimat berikut agar menjadi teks eksplanasi yang runtut!

A. 1 - 2 - 3

B. 2 - 3 - 1

C. 3 - 1 - 2

D. 2 - 1 - 3



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## SOAL POST-TEST

Nama : ZIWA Sakti Ramaadini  
 Kelas : 5c Bilal bin Rabbah

Berilah tanda silang (x) huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar!

1. Teks eksplanasi digunakan untuk ...
  - A. Menguraikan tahapan dalam membuat sesuatu
  - B. Menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena
  - C. Menyampaikan cerita pengalaman pribadi
  - D. Menggambarkan keindahan suatu tempat
2. Tujuan dari teks eksplanasi adalah ...
  - A. Menggambarkan sesuatu secara rinci
  - B. Mengajak pembaca untuk melakukan sesuatu
  - C. Menyampaikan pendapat tentang suatu kejadian
  - D. Memberikan informasi tentang bagaimana suatu fenomena terjadi
3. Berikut ini adalah struktur teks eksplanasi, kecuali ...
  - A. Pernyataan umum
  - B. Deretan penjelasan
  - C. Kesimpulan
  - D. Orientasi
4. Bagian teks eksplanasi yang berisi informasi umum tentang fenomena yang dibahas disebut ...
  - A. Kesimpulan
  - B. Deretan penjelasan
  - C. Penegasan ulang
  - D. Pernyataan umum
5. Ketika menulis teks eksplanasi tentang *proses fotosintesis pada tumbuhan*, informasi manakah yang seharusnya diletakkan dalam bagian deretan penjelasan ...
  - A. Kesimpulan tentang pentingnya fotosintesis
  - B. Pengertian umum tentang tumbuhan hijau

C. Opini pribadi tentang manfaat tanaman

D. Langkah-langkah proses fotosintesis

6. Perhatikan teks berikut!

*Angin topan terjadi akibat perbedaan tekanan udara yang sangat tinggi. Tekanan rendah di suatu wilayah menarik massa udara dari tekanan tinggi, sehingga terbentuk pusaran angin yang kuat.*

Bagian teks tersebut merupakan ...

A. Kesimpulan

B. Deretan penjelas

C. Pendapat penulis

D. Pernyataan umum

7. Manakah pernyataan yang benar mengenai perbedaan teks eksplanasi dan teks deskriptif ...

A. Teks eksplanasi menjelaskan suatu proses, sedangkan teks deskriptif menggambarkan sesuatu secara rinci

B. Teks eksplanasi menceritakan kejadian nyata, sedangkan teks deskriptif berisi opini penulis

C. Teks eksplanasi lebih menarik daripada teks deskriptif

D. Teks eksplanasi hanya membahas fenomena alam

8. Apa yang terjadi jika teks eksplanasi tidak memiliki bagian deretan penjelas ...

A. Teks eksplanasi menjadi lebih menarik

B. Teks tetap dapat dipahami dengan baik

C. Pembaca lebih mudah memahami isi teks

D. Informasi tentang proses terjadinya suatu fenomena menjadi tidak jelas

9. Sebuah teks eksplanasi tentang perubahan iklim menyatakan bahwa "Pemanasan global hanya disebabkan oleh aktivitas manusia tanpa faktor alamiah."

Sebagai seorang pembaca, langkah untuk melihat kebenaran dari pernyataan tersebut yang tepat adalah...

A. Menilai apakah pernyataan tersebut didukung oleh data ilmiah yang valid dan membandingkannya dengan sumber lain.

B. Menyimpulkan bahwa semua teks eksplanasi tentang pemanasan global tidak dapat dipercaya.

C. Mengabaikan teks tersebut karena tidak sesuai dengan pendapat pribadi.

D. Menerima informasi tersebut tanpa mempertanyakan kebenarannya.

10. Perhatikan kalimat berikut!

1. Awan yang terbentuk akhirnya menjadi hujan saat mencapai titik jenuh.
2. Air dari permukaan bumi menguap akibat panas matahari.
3. Uap air naik ke atmosfer dan membentuk awan.

Urutkan kalimat berikut agar menjadi teks eksplanasi yang runtut!

A. 1 - 2 - 3

B. 2 - 3 - 1

C. 3 - 1 - 2

D. 2 - 1 - 3



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## SOAL POST-TEST

Nama : ~~MUSA~~ M. MICZA. ZKA  
 Kelas : v bilal bin tabah

Berilah tanda silang (x) huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar!

1. Teks eksplanasi digunakan untuk ...
  - A. Menguraikan tahapan dalam membuat sesuatu
  - B. Menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena
  - C. Menyampaikan cerita pengalaman pribadi
  - D. Menggambarkan keindahan suatu tempat
2. Tujuan dari teks eksplanasi adalah ...
  - A. Menggambarkan sesuatu secara rinci
  - B. Mengajak pembaca untuk melakukan sesuatu
  - C. Menyampaikan pendapat tentang suatu kejadian
  - D. Memberikan informasi tentang bagaimana suatu fenomena terjadi
3. Berikut ini adalah struktur teks eksplanasi, kecuali ...
  - A. Pernyataan umum
  - B. Deretan penjelas
  - C. Kesimpulan
  - D. Orientasi
4. Bagian teks eksplanasi yang berisi informasi umum tentang fenomena yang dibahas disebut ...
  - A. Kesimpulan
  - B. Deretan penjelas
  - C. Penegasan ulang
  - D. Pernyataan umum
5. Ketika menulis teks eksplanasi tentang *proses fotosintesis pada tumbuhan*, informasi manakah yang seharusnya diletakkan dalam bagian deretan penjelasan ...
  - A. Kesimpulan tentang pentingnya fotosintesis
  - B. Pengertian umum tentang tumbuhan hijau



C. Opini pribadi tentang manfaat tanaman

Langkah-langkah proses fotosintesis

6. **Perhatikan teks berikut!**

*Angin topan terjadi akibat perbedaan tekanan udara yang sangat tinggi. Tekanan rendah di suatu wilayah menarik massa udara dari tekanan tinggi, sehingga terbentuk pusaran angin yang kuat.*

Bagian teks tersebut merupakan ...

A. Kesimpulan

Deretan penjelas

C. Pendapat penulis

D. Pernyataan umum

7. Manakah pernyataan yang benar mengenai perbedaan teks eksplanasi dan teks deskriptif ...

Teks eksplanasi menjelaskan suatu proses, sedangkan teks deskriptif menggambarkan sesuatu secara rinci

B. Teks eksplanasi menceritakan kejadian nyata, sedangkan teks deskriptif berisi opini penulis

C. Teks eksplanasi lebih menarik daripada teks deskriptif

D. Teks eksplanasi hanya membahas fenomena alam

8. Apa yang terjadi jika teks eksplanasi tidak memiliki bagian deretan penjelas ...

A. Teks eksplanasi menjadi lebih menarik

B. Teks tetap dapat dipahami dengan baik

C. Pembaca lebih mudah memahami isi teks

Informasi tentang proses terjadinya suatu fenomena menjadi tidak jelas

9. Sebuah teks eksplanasi tentang perubahan iklim menyatakan bahwa "Pemanasan global hanya disebabkan oleh aktivitas manusia tanpa faktor alamiah."

Sebagai seorang pembaca, langkah untuk melihat kebenaran dari pernyataan tersebut yang tepat adalah...

Menilai apakah pernyataan tersebut didukung oleh data ilmiah yang valid dan membandingkannya dengan sumber lain.

B. Menyimpulkan bahwa semua teks eksplanasi tentang pemanasan global tidak dapat dipercaya.

C. Mengabaikan teks tersebut karena tidak sesuai dengan pendapat pribadi.

D. Menerima informasi tersebut tanpa mempertanyakan kebenarannya.

10. Perhatikan kalimat berikut!

1. Awan yang terbentuk akhirnya menjadi hujan saat mencapai titik jenuh.

2. Air dari permukaan bumi menguap akibat panas matahari.

3. Uap air naik ke atmosfer dan membentuk awan.

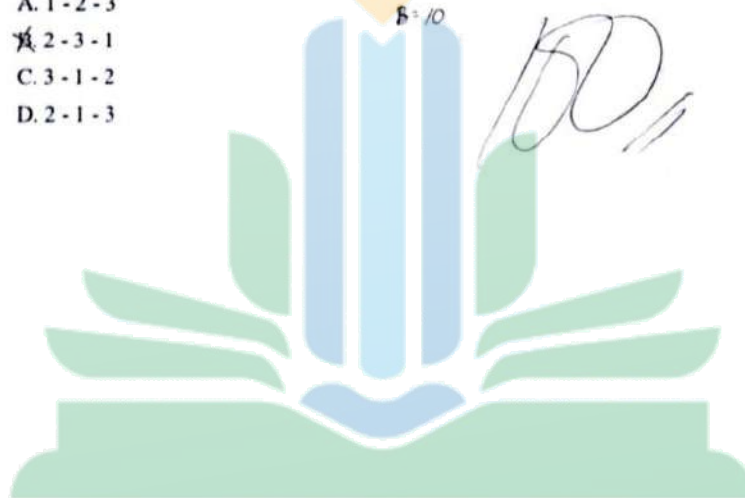
Urutkan kalimat berikut agar menjadi teks eksplanasi yang runtut!

A. 1 - 2 - 3

B. 2 - 3 - 1

C. 3 - 1 - 2

D. 2 - 1 - 3



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## Lampiran 18

## ANGKET PENILAIAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL.

Nama : M. MRZA. Z. K. A

Kelas : ✓ bilal bin rabah

## Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, lalu berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu. Gunakan skala berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Buku cerita bergambar digital ini menarik untuk dibaca	✓				
2.	Gambar-gambar dalam buku membantu saya memahami isi cerita		✓			
3.	Saya merasa lebih semangat belajar setelah membaca buku ini	✓				
4.	Buku ini mudah digunakan	✓				
5.	Buku ini membantu saya memahami materi pelajaran	✓				
6.	Saya ingin menggunakan buku seperti ini lagi di masa depan		✓			
7.	Buku ini lebih menarik dibandingkan buku cetak biasa		✓			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 19

## Pedoman Wawancara

Sumber/ Responden	Pertanyaan
Guru Wali Kelas V	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja materi yang diajarkan di kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?</li> <li>2. Bagaimana proses pembelajaran di kelas V selama ini?</li> <li>3. Apa model dan metode yang sering pendidik gunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?</li> <li>4. Apakah pendidik pernah menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia?</li> <li>5. Jika iya, media pembelajaran apa yang pernah digunakan?</li> <li>6. Jika tidak, apa yang melatarbelakangi pendidik tidak menggunakan media pembelajaran?</li> <li>7. Apa kendala yang dihadapi oleh pendidik selama proses pembelajaran?</li> <li>8. Apa solusi yang dilakukan oleh pendidik dalam menyelesaikan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran?</li> <li>9. Apakah sekolah memperbolehkan peserta didik membawa gawai?</li> <li>10. Jika iya, bagaimana penggunaan gawai dalam proses pembelajaran?</li> <li>11. Bagaimana pendapat pendidik apabila peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis <i>artificial intelligence</i> pada materi teks eksplanasi?</li> </ol>

Peserta Didik Kelas V	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia?</li><li>2. Apa kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?</li><li>3. Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?</li><li>4. Bagaimana tanggapan peserta didik ketika belajar menggunakan media pembelajaran?</li><li>5. Apa yang diharapkan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?</li></ol>
-----------------------	--



## Lampiran 20



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER**  
 Jl. Mahoni No. 20 Wirolegi Sumbersari Jember 68124  
 Website : <https://min3jember.sch.id/> email: [minsumbersari@gmail.com](mailto:minsumbersari@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN**

NOMOR : B-196/MI.13.32.3/PP.00.4/05/2025

Sesuai dengan surat pengajuan dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember No. B-12036/In.20/3.a/PP.009/05/2025 tanggal 06 Mei 2025 tentang Penelitian. Kepala MIN 3 Jember dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: UMI SALAMATUS SAKDIYAH
NIM	: 211101040050
Lembaga Asal	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember
Jurusan/Prodi	: PGMI
Selesai melaksanakan	: Penelitian di MIN 3 Jember
Judul Penelitian	Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Artificial Intelligence pada Materi Teks Eksplanasi Kelas V MIN 3 Jember selama 14 hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu Dra. Hindanah.
Waktu	: 14 hari
Tempat	: MIN 3 Jember

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**KIAI HAJI AHMAD SIDDIQ**  
 Jember, 14 Mei 2025  
 Kepala Madrasah,  
**JEMBER**  
**HINDANAH**



## Lampiran 21

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**  
**DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER**

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1.	Selasa, 29 Oktober 2024	Melakukan observasi kegiatan belajar mengajar di kelas V	
2.	Jumat, 1 November 2024	Melakukan wawancara dengan guru kelas	
3.	Kamis, 24 April 2025	Menyerahkan surat ijin penelitian	
4.	Jumat, 25 April 2025	Validasi media pembelajaran buku cerita bergambar digital oleh guru kelas V	
5.	Senin, 28 April 2025	Pengambilan data berupa pre-test	
6.	Jumat, 2 Mei 2025	Melakukan uji coba produk	
7.	Senin, 5 Mei 2025	Pengambilan data berupa post-test	
8.	Kamis, 8 Mei 2025	Pengambilan data berupa angket peserta didik	
9.	Rabu, 14 Mei 2025	Menerima surat pernyataan selesai penelitian	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 14 Mei 2025.....  
Kepala Madrasah  
  
Dra. Hindanah



## Lampiran 22

## Matriks Penelitian dan Pengembangan

Judul Penelitian	Variabel	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis <i>Artificial Intelligence</i> Pada Materi Teks Eksplanasi Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember	<ol style="list-style-type: none"> <li>Media pembelajaran Buku Cerita Bergambar berbasis <i>artificial intelligence</i></li> <li>Materi Teks Eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Validator Ahli:</b> Tiga dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sebagai validator media, validator materi, dan validator Bahasa. Satu guru MIN 3 Jember sebagai ahli pembelajaran.</li> <li><b>Uji Coba Respon Peserta Didik:</b> Peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Jenis Penelitian:</b> <i>Reaserch and development</i> (R&amp;D)</li> <li><b>Prosedur Penelitian:</b> Menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari empat tahapan yaitu <i>analyze</i> (analisis), <i>design</i> (perancangan), <i>develop</i> (pengembangan), <i>implement</i> (penerapan), dan <i>evaluate</i> (evaluasi).</li> <li><b>Teknik Pengumpulan Data:</b> Observasi, wawancara, angket (kuisisioner), dokumentasi, dan tes.</li> <li><b>Teknik Analisis Data:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Analisis kelayakan</li> <li>Analisis keefektifan</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis <i>artificial intelligence</i> pada materi teks eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember?</li> <li>Bagaimana kelayakan media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis <i>artificial intelligence</i> materi teks eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember?</li> <li>Bagaimana keefektifan media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis <i>artificial intelligence</i> pada materi teks eksplanasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember?</li> </ol>



## RIWAYAT HIDUP



### Identitas Penulis

Nama : Umi Salamatus Sakdiyah  
 NIM : 211101040050  
 Tempat Tanggal Lahir: Banyuwangi, 4 April 2003  
 Alamat : Dusun Krajan, RT.03/RW.05, Tamansari, Tegalsari,  
 Banyuwangi  
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Email : [salamatus4april@gmail.com](mailto:salamatus4april@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

2008-2009 : TK Khadijah 24  
 2009-2015 : MI Darul Falah Tamansari  
 2015-2018 : SMP Bustanul Makmur Genteng  
 2018-2021 : MAN 2 Banyuwangi  
 2021-sekarang : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember