

Analisis kelayakan media pembelajaran buku cerita digital berbasis audio-visual pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial

Rohadatul Aisy Mahdiyah¹, Alfiana Yuli Efianti²

program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: 220102110049@student.uin-malang.ac.id, alfi_huda@pipsuin-malang.ac.id

Kata Kunci:

Kelayakan Media; Buku Cerita Digital; Pembelajaran IPS

Keywords:

Media Feasibility; Digital Storybooks; Social Studies Learningfont style

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran buku cerita digital berbasis audio-visual dalam pembelajaran IPS pada materi keragaman sosial budaya masyarakat. Metode penelitian yang digunakan yaitu mix methods dengan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berdasarkan hasil penilaian media validator ahli, sedangkan data kualitatif berdasarkan komentar dan saran. Hasil penilaian ahli media 94,3%, ahli materi 77,3% dan ahli praktisi 88,6%, sehingga diperoleh rata-rata presentasi keseluruhan 86,73% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran buku cerita digital berbasis audio-visual sangat valid untuk diujikan. Selain itu, terdapat beberapa masukan yang diberikan

oleh para validator, seperti perbaikan layout, penambahan elemen budaya, penyesuaian ulang logat daerah, dan penambahan aktivitas latihan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran buku cerita digital berbasis audio-visual dinilai efektif dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan kontekstual.

ABSTRACT

This study aims to analyze the feasibility of audio-visual-based digital storybook learning media in social studies learning on the material of socio-cultural diversity of society. The research method used is a mix method with quantitative and qualitative data analysis techniques. Quantitative data is based on the results of expert validator media assessments, while qualitative data is based on comments and suggestions. The results of the media expert assessment were 94.3%, material experts 77.3% and practitioner experts 88.6%, resulting in an overall average presentation of 86.73% which indicates that the audio-visual-based digital storybook learning media is very valid for testing. In addition, there are several inputs provided by the validators, such as layout improvements, the addition of cultural elements, readjustment of regional accents, and the addition of student practice activities. Thus, audio-visual-based digital storybook learning media is considered effective in learning as an interactive, interesting, and contextual learning medium.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era 5.0 semakin mengglobal yang mempengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia baik dalam bidang ekonomi, politik, budaya, dan juga dalam pendidikan. Kehadiran teknologi memberikan kemudahan untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Dalam perkembangannya, teknologi semakin maju dan memberikan banyak dukungan kepada para pekerja hingga siswa dalam mengerjakan tugas masing-masing (Selatan et al., 2021). Hal ini dapat diketahui pada pasca pandemi



Covid-19 yang pada masanya menyerang beberapa negara di dunia yang mengakibatkan berbagai kegiatan manusia tidak dapat berjalan seperti biasanya, sejak saat itu hingga saat ini teknologi semakin mendominasi aktivitas manusia, seperti aktivitas daring. Peran teknologi dalam dunia pendidikan memberikan kemudahan kepada guru dan juga dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran digital merupakan sebuah perantara baru untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa agar materi pembelajaran dengan melibatkan peran teknologi yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan fleksibel (Aldora Pratama et al., 2025). Media pembelajaran yang dapat digunakan antara lain, seperti *powerpoint* sebagai media presentasi, platform lain yang dapat digunakan seperti *Google Meet*, *Google Classroom*, dan *Moodle* (Meliyani et al., 2022). Tidak hanya itu, media interaktif lain yang terus mengalami pengembangan atas kreativitas yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa juga sudah banyak ditemukan dan digunakan, seperti laman pembelajaran, *e-modul*, dan buku cerita digital.

Media pembelajaran berbasis buku cerita digital berbasis audio-visual merupakan sebuah media pembelajaran digital yang memuat materi pembelajaran yang disertai dengan visual dan audio yang menarik sehingga mampu memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian oleh Afi Nuraida & Khaerunnisa (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita digital mampu meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam terhadap suatu materi yang dipelajari. Penelitian lain oleh Yeni et al. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang memuat teks, gambar, animasi, dan audio dapat melatih kefokusannya serta memberikan kemudahan siswa dalam mencerna topik dari materi yang dipelajari. Penelitian oleh Sari & Wardani (2021) menunjukkan bahwa buku cerita digital efektif diterapkan dalam pembelajaran karakter siswa SD dan mampu mempengaruhi sikap tanggung jawab siswa. P

Penelitian lain oleh Nuraeni et al. (2023) juga memaparkan penggunaan buku cerita sebagai media literasi pada siswa SD mampu meningkatkan keterampilan membaca dan juga pemahaman siswa tentang nilai-nilai gotong royong yang termuat dalam profil pemuda Pancasila dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Penerapan media buku cerita digital juga efektif diterapkan dalam sebuah materi pembelajaran dan tidak hanya pada jenjang sekolah dasar, melainkan pada jenjang SMP awal. Hal ini didasari dengan teori psikososial oleh Erik Erikson yang menekankan bahwa individu yang baru menginjak fase remaja awal (usia 12-15 tahun) mereka masih berada di fase *identity vs. role confusion*, yang merupakan fase pembentukan identitas diri dengan bereksplorasi, berimajinasi dan memulai untuk memahami dunia sosial. Oleh karena itu penggunaan media buku cerita digital mampu memudahkan siswa dalam mengaitkan materi dengan kondisi nyata di lingkungan.

Media pembelajaran berbasis digital dikatakan layak dapat diukur berdasarkan aspek utama, yakni sajian media dan isi materi. Berdasarkan sajian media, kelayakan media dapat dinilai dari kebermanfaatannya dan kemudahan dalam mengakses media, kejelasan sajian teks, dan penggunaan Bahasa. Sedangkan pada aspek materi dapat dinilai dengan beberapa indikator seperti relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan dan ketepatan materi (Kusumawati & Mustadi, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media buku cerita digital berbasis

audio-visual yang diterapkan dalam pembelajaran IPS Terpadu. Metode penelitian yang digunakan adalah *mix method* dengan mengumpulkan dua jenis data, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Analisis data dilakukan dengan melakukan analisis lembar validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi (guru). Data kuantitatif berasal dari analisis uji kelayakan media pada lembar penilaian validator dengan menggunakan rumus yang diadopsi (Damayanti et al., 2018). Data kualitatif diperoleh dari hasil analisis kritik dan saran mengenai media pembelajaran buku cerita digital berbasis audio-visual sebagai bahan revisi terhadap media pembelajaran.

Pembahasan

Pengembangan media buku cerita digital berbasis audio-visual pada materi keragaman sosial budaya masyarakat menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis (*Analzy*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Developement*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap pertama dilakukan kegiatan analisis terhadap permasalahan dan kebutuhan dalam pembelajaran IPS. Kemudian, pada tahap kedua dilakukan desain buku cerita digital berbasis audio-visual seperti penyusunan materi, evaluasi siswa, dan pemilihan komponen dalam buku cerita berbasis audio-visual. Pada tahap pengembangan meliputi kegiatan finalisasi produk untuk diujikan kepada validator untuk mengetahui kelayakan media. Pada tahap keempat yaitu implementasi media dengan uji coba pada kelompok kecil. Pada tahap terakhir dilakukan evaluasi pada bagian tampilan dan isi media.

Berdasarkan hasil validasi kepada ahli materi, ahli media dan praktisi (guru) didapatkan skor hasil kelayakan media digital berbasis audio-visual. Pertama nilai skor ahli media, hasil dari penilaian ahli media didapatkan hasil dari 3 indikator dengan skor keterangan "Sangat Valid" karena nilai dari tiga indikator berada dalam rentang skor 81%-100% dimana nilai tersebut dikategorikan sangat valid. Validator ahli media menjelaskan bahwa terdapat catatan yang perlu dibenahi "Media pembelajaran buku cerita sudah baik untuk diterapkan, tetapi untuk posisi *layout* mengenai identitas suku masih kurang elemen pendukung suku dan juga logat bicaranya bisa lebih disesuaikan dengan nasal daerah masing-masing biar tidak terkesan kaku."

Tabel 1. Validasi Ahli Media

| Indikator | Nilai Keseluruhan | Nilai Rata-rata | Persentase | Keterangan |
|----------------------------|-------------------|-----------------|------------|--------------|
| Kemudahan Penggunaan Media | 15 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| Sajian Media | 31 | 4,4 | 88% | Sangat Valid |
| Kebahasaan | 19 | 4,75 | 95% | Sangat Valid |
| Rata-rata | | 4,71 | 94,3% | Sangat Valid |

Kedua, nilai ahli materi, hasil dari penilaian ahli media didapatkan hasil dari 3 indikator dengan skor keterangan "Valid" karena nilai dari tiga indikator berada dalam rentang skor 61%-80% dimana nilai tersebut dikategorikan "Valid" dengan catatan membutuhkan beberapa revisi terkait. Catatan mengenai revisi dijelaskan oleh validator ahli media

“Sudah cukup menarik, dengan beberapa tambahan dari saya masih belum ada pengenalan terkait rumah adat, lagu daerah”. Validator ahli media juga memaparkan mengenai media pembelajaran buku cerita digital yaitu “Media buku cerita merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang lebih memudahkan”.

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

| Indikator | Nilai Keseluruhan | Nilai Rata-rata | Persentase | Keterangan |
|------------------------------|-------------------|-----------------|--------------|--------------|
| Kesesuaian Isi dengan materi | 18 | 3,6 | 72% | Valid |
| Sajian Media | 8 | 4 | 80% | Valid |
| Kebahasaan | 12 | 4 | 80% | Valid |
| Rata-rata | | 3,86 | 77,3% | Valid |

Terakhir, nilai praktisi, hasil dari penilaian praktisi didapatkan hasil dari 2 indikator dengan skor keterangan “Sangat Valid” karena nilai dari tiga indikator berada dalam rentang skor 81%-100% dimana nilai tersebut dikategorikan “Sangat Valid” serta terdapat 1 indikator dengan skor keterangan “Valid” karena nilai dari indikator tersebut berada dalam rentang skor 61%-80% dimana nilai tersebut dikategorikan “Valid”. Validator praktisi juga menyebutkan beberapa bagian yang perlu direvisi, dalam penjelasannya “Sudah bisa digunakan tetapi alangkah baiknya jika ditambah aktivitas atau tugas untuk bahan evaluasi”. Penjelasan tambahan mengenai media pembelajaran menurut validator ahli media “Media pembelajaran digital sangat membantu, bisa menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan”.

Tabel 3. Validasi Guru

| Indikator | Nilai Keseluruhan | Nilai Rata-rata | Persentase | Keterangan |
|------------------------------|-------------------|-----------------|--------------|---------------------|
| Kesesuaian Isi dengan materi | 26 | 4,3 | 86% | Sangat Valid |
| Sajian Media | 10 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| Kebahasaan | 8 | 4 | 80% | Valid |
| Rata-rata | | 4,43 | 88,6% | Sangat Valid |

Dua nilai yaitu dari ahli media dan praktisi mendapatkan nilai persentase di atas 80% yang dapat dikategorikan sebagai “Sangat Valid” karena masuk dalam kategori rentang nilai 81-100%. Sedangkan ahli materi mendapat rata-rata nilai 77% dimana nilai tersebut masuk dalam kategori nilai “Valid” karena masuk dalam rentang nilai 61-80%. Rata-rata ketiga nilai dari ahli media, ahli materi, dan praktisi yaitu 86,73% dan masuk dalam kategori “Sangat Valid”.

Tabel 3. Nilai Keseluruhan

| Indikator | Nilai Persentase Rata-rata | Nilai Rata-rata Keseluruhan |
|-----------------|----------------------------|-----------------------------|
| Ahli Media | 94,3% | 86,73% |
| Ahli Materi | 77,3% | |
| Praktisi (guru) | 88,6 | |

Pengembangan buku cerita digital berbasis audio-visual pada materi keragaman sosial budaya melalui model ADDIE menunjukkan hasil yang sangat baik berdasarkan penilaian para validator. Ahli media dan praktisi memberikan kategori “Sangat Valid” dengan persentase kelayakan di atas 80%, sementara ahli materi memberikan kategori “Valid” dengan persentase 77,3%. Hasil ini sejalan dengan temuan Sumiati & Tirtayani (2021) yang menyatakan bahwa media cerita digital mampu meningkatkan minat dan pemahaman konsep IPS karena penyajian visual-audio yang menarik. Begitu pula Amalia & Asteria (2024) menegaskan bahwa media audiovisual berbasis budaya lokal dapat memperkuat pemahaman keragaman budaya siswa. Meskipun demikian, para ahli memberikan beberapa catatan seperti penyesuaian logat daerah, penambahan elemen budaya seperti rumah adat dan lagu daerah, serta penambahan aktivitas evaluatif untuk memperkuat asesmen belajar. Penulis melakukan penyempurnaan untuk menindaklanjuti masukan dari para ahli dan praktisi pada aspek tampilan, konten materi, dan komponen evaluasi dalam buku cerita digital. Elemen budaya diperjelas melalui penambahan identitas suku yang lebih representatif, meliputi logat, ornamen budaya, dan pengayaan informasi budaya lokal, sedangkan tugas dan aktivitas pembelajaran ditambahkan untuk membantu siswa mengukur pemahamannya secara lebih terstruktur. Dengan penyempurnaan ini, media yang dikembangkan diharapkan mampu menjadi alternatif pembelajaran IPS yang lebih menarik, dan kontekstual, serta mendukung peningkatan literasi budaya siswa sebagaimana disarankan oleh penelitian-penelitian sebelumnya (Sari & Wardani, 2021).

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil paparan data dari validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi, media pembelajaran buku cerita digital berbasis audio-visual dinyatakan “Sangat Valid” dengan persentase kelayakan rata-rata keseluruhan diperoleh 86,73%. Oleh karena itu, media pembelajaran buku cerita nilai sebagai media interaktif, efektif, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi keragaman sosial budaya masyarakat. Beberapa masukan atau saran yang diberikan oleh para validator menjadi bahan untuk perbaikan media pembelajaran buku cerita digital berbasis audio-visual seperti perbaikan *layout*, penambahan elemen pendukung, penyesuaian logat Bahasa agar media lebih kontekstual dan efektif dalam penggunaannya. Pengembangan selanjutnya dengan media serupa diharapkan dapat memuat konten budaya Nusantara lebih luas dan lengkap agar lebih representative dan relevan dengan kehidupan guru dan siswa. Guru juga diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran buku cerita digital secara optimal dalam kegiatan pembelajaran agar mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa.

Daftar Pustaka

- Afi Nuraida, A. N., & Khaerunnisa, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Baca Dongeng Anak Di Daerah Perkotaan. *Journal Educational of Indonesia Language*, 2(2), 45–53. <https://doi.org/10.36269/jeil.v2i2.603>
- Aldora Pratama, Kiky Aryaningrum, Arief Kuswidyanarko, Syahbani Reza, Mega Prasrihamni, Imelda Ratih Ayu, Sonia Anisah Utami, Henni Riyanti, & Faipri Selegi, S. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 8(1), 128–133. <https://doi.org/10.31851/wdk.v8i1.19451>
- Amalia, R., & Asteria, P. V. (2024). Pengembangan Buku Cerita Digital Etika Bertamu sebagai Suplemen Pembelajaran BIPA Level Madya Berbasis Plurikultural. *Bapala*, 11(1), 146–160.
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERUPA BUKU SAKU BERBASIS ANDROID. 01(1), 63–70.
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran. *Kwangsan - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 09(01), 31–51.
- Meliyani, A. R., Mentari, D., Syabani, G. P., & Zuhri, N. Z. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Siswa Aktif. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 264–274. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.179>
- Nuraeni, R., Sutisnawati, A., & Nurmeta, I. K. (2023). Pengembangan Buku Cerita Profil Pelajar Pancasila Berbasis Digital Sebagai Media Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 535–546. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.945>
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>
- Selatan, J. R., Yogyakarta, D. I., Selatan, J. R., Yogyakarta, D., Wafiq, M., & Ahmad, U. (2021). PENGARUH TEKNOLOGI DALAM DUNIA PENDIDIKAN. 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Armi Eka Putri, D. (2023). The Effect of Digital Learning Media Use on Student Learning Outcomes (Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa). *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93–102.