



PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENANAMKAN NILAI KARAKTER DISIPLIN SISWA KELAS V UPT SDN 060950 MEDAN LABUHAN

Herani Citra^{1*}, Irsan²

^{1*,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Medan

*Email: heranicitra10@gmail.com, driisan@unimed.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4065>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita digital interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran serta untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut dalam menanamkan nilai karakter disiplin pada siswa kelas V UPT SD Negeri 060950 Medan Labuhan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (Analysis), perancangan (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Instrumen pengumpulan data mencakup angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, angket kepraktisan guru dan siswa, angket karakter disiplin, serta tes hasil belajar (pre-test dan post-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku cerita digital interaktif memenuhi kriteria kevalidan dengan persentase skor validasi ahli materi sebesar 96%, ahli media 92%, dan ahli bahasa 92%, dan ahli sehingga dikategorikan “Sangat Valid”. Uji kepraktisan berdasarkan angket guru dan siswa memperoleh skor rata-rata di atas 85%, termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Efektivitas media dibuktikan melalui hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,68 (kategori “sedang”), serta peningkatan skor angket karakter disiplin setelah penggunaan media. Dengan demikian, media buku cerita digital interaktif dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menanamkan karakter disiplin pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Buku Cerita Digital Interaktif, Karakter, Disiplin, Pendidikan Pancasila

1. PENDAHULUAN

Nilai karakter yakni prinsip moral dan etika, dijadikan pedoman bagi seseorang dalam berpikir, bertindak, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Nilai ini berperan krusial dalam membentuk kepribadian dan menentukan bagaimana seseorang mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Karakter yang baik mencerminkan sikap seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, kepedulian, serta rasa hormat terhadap sesama. Nilai karakter tidak hanya terbentuk secara alami, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti pendidikan, lingkungan keluarga, budaya, serta pengalaman hidup seseorang. Pendidikan karakter, baik di lingkungan keluarga maupun sekolah sangat berperan dalam menanamkan nilai-nilai positif sejak usia dini. Misalnya, anak yang dibiasakan untuk berkata jujur sejak kecil cenderung akan menjunjung tinggi nilai kejujuran ketika dewasa. Ketika individu punya karakter yang kuat dan positif, mereka lebih mampu bekerja sama, menghargai perbedaan, serta berkontribusi terhadap kesejahteraan bersama. Sebaliknya, jika seseorang mengabaikan nilai-nilai karakter, maka tindakan yang merugikan orang lain, seperti ketidakjujuran dan ketidakpedulian, lebih mungkin terjadi.

Nilai karakter merujuk pada sifat, watak, dan kepribadian, membedakan individu satu dengan lainnya. Ciri khas ini dapat dikembangkan sesuai dengan konteks budaya masyarakat. Penanaman nilai atau pendidikan sifat, baik disengaja maupun tidak, butuh kerjasama melalui berbagai bentuk penugasan untuk mencapai tujuan pendidikan karakter. Kebersamaan, keberpihakan, serta keberlanjutan dalam pendidikan karakter perlu diwujudkan secara bersama-sama oleh pengajar,



sekolah, dan masyarakat. Pembentukan sifat anak, dimulai saat usia dini, lalu terus berkembang selama kehidupannya. Perkembangan watak tersebut, lebih optimal apabila anak diberi kesempatan yang cukup untuk mengekspresikan dirinya secara bebas dalam proses tumbuh kembangnya (Irhamna & Purnama, 2022, h. 46).

Umumnya sikap siswa yang mencerminkan karakter baik dan disiplin biasanya terlihat dari cara mereka merespons serta berperilaku terhadap aturan, norma, dan tuntutan di lingkungan sekolah. Secara ideal, siswa dengan karakter baik menunjukkan kedisiplinan, kejujuran, tanggung jawab, kesopanan, kemampuan bekerja sama, kepedulian sosial, serta berpikir kritis dan kreatif (Suksmo & Royanto, 2017, h. 23).

Melalui perolehan pengamatan dan wawancara yang terlaksana pada 27 siswa kelas V di SDN 060950 Medan Labuhan, ditemukan bahwa karakter disiplin siswa masih tergolong rendah. Data menunjukkan bahwa sebanyak 60% siswa memperoleh skor 1 (sangat kurang) pada aspek disiplin, sementara 20% memperoleh skor 2 (kurang), dan hanya 20% yang mencapai skor 3 (cukup). Tidak ada siswa yang mencapai skor maksimal 4 (sangat baik). Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa belum memperlihatkan kedisiplinan belajar, contohnya hadir tepat jadwal, mengerjakan tugas dengan teratur, serta mematuhi peraturan sekolah. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan rendahnya perkembangan karakter sosial lainnya. Pada aspek tanggung jawab, 40% siswa berada pada skor 2, dan hanya 16% yang berada di tingkat sangat baik (skor 4). Aspek kejujuran pun menunjukkan kondisi serupa, di mana 36% siswa masih berada pada skor 2 dan hanya 16% yang menunjukkan kejujuran tinggi. Pada aspek kesopanan, sebanyak 24% siswa masih berada di tingkat kurang, dan hanya 24% yang tergolong sangat baik. Sikap kerja sama juga belum maksimal, dengan 32% siswa tergolong kurang dan hanya 16% yang mampu bekerja sama secara optimal dalam kelompok. Sementara itu, empati masih perlu ditumbuhkan, dengan 44% siswa berada pada kategori kurang dan hanya 16% yang menunjukkan kepedulian sosial tinggi. Begitu pula dengan aspek berpikir kritis dan kreatif, sebanyak 36% siswa masih berada di kategori kurang, dan hanya 20% yang sudah tergolong sangat baik.

Temuan ini menunjukkan bahwa sikap dan karakter sosial siswa secara umum masih belum berkembang secara optimal, terutama dalam hal disiplin yang yakni fokus utama penelitian ini. Dikarenakan itu, dibutuhkan media belajar yang tepat, bisa memfasilitasi penguatan nilai-nilai karakter dengan mengasikkan dan mendalam. Opsi alternatif solusinya yakni pemakaian buku cerita digital interaktif dengan konten visual dan naratif atraktif, terancang guna menanamkan sikap disiplin, tanggung jawab, serta nilai-nilai sosial lainnya melalui pengalaman belajar yang aktif dan reflektif.

Penyimpangan perilaku yang mencerminkan lemahnya karakter siswa di kelas V SDN 060950 Medan Labuhan tersebut bukanlah permasalahan yang sederhana. Dikarenakan itu, pengajar krusial perannya untuk membina karakter siswa sekolah dasar. Pembinaan ini bertujuan untuk memberikan perhatian, pertimbangan, serta tindakan dalam konteks pendidikan. Namun, dari hasil wawancara awal dengan wali kelas V hingga saat ini, pengajar belum juga menerapkan media belajar yang efektif dalam menaikkan hasil belajar siswa di pendidikan karakter yang telah diterapkan oleh pemerintah, dari hasil wawancara, pengajar beranggapan bahwa pemakaian buku cetak sudah cukup untuk menaikkan nilai pendidikan pancasila siswa dan nilai karakter siswa. Namun, metode ini masih kurang efektif karena tidak semua siswa tertarik pada media belajar monoton. Di sekolah tersebut, pemanfaatan alat mengajar digital sebagai bahan ajar masih terbatas, meskipun pihak sekolah telah menyediakan teknologi seperti proyektor. Akibatnya, siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang beragam dan menyenangkan yang juga mampu menaikkan nilai karakter disiplin siswa.

Salah satu penyebab kecilnya hasil belajar siswa dikaji melalui dua aspek, yakni faktor internal dan faktor. Pinta dkk (2024, h. 540) menyatakan bahwa kedua faktor ini berperan besar dalam membentuk karakter disiplin siswa. Aspek internal asalnya dari siswa sendiri, misalnya kurangnya kesadaran untuk membiasakan perilaku disiplin. Sementara itu, faktor eksternal dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, baik di persekolahan atau di luar persekolahan, juga di rumah. Lingkungan tersebut mencakup teman sebaya yang menjadi rekan belajar dan bermain, serta orang tua yang mendampingi anak di rumah. Begitu juga salah satu faktor utama peneliti berfokus pada faktor



eksternal yang dipengaruhi pada kompetensi pengajar, yakni rendahnya pemakaian media belajar dan kurangnya pelatihan bagi pengajar dalam mengembangkan bahan ajar yang inovatif. Seorang pengajar perlu menguasai berbagai keterampilan, seperti mengelola kelas, merancang pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang mengasikkan, serta menyampaikan materi dengan efektif.

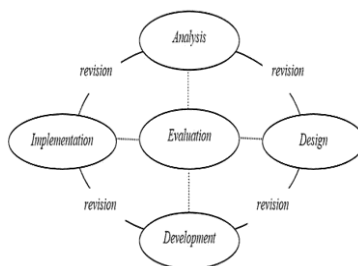
Kompetensi pengajar berperan penting dalam pembentukan karakter siswa, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan pancasila, karena pengajar berfungsi sebagai fasilitator dalam proses belajar. Jika seorang pengajar punya kompetensi yang baik, maka kualitas pembelajaran juga akan meningkat. Sebaliknya, rendahnya karakter siswa dapat disebabkan oleh kurang optimalnya kemampuan pengajar dalam menyampaikan materi, memilih pendekatan dan cara mengajar, serta memakai media yang belum selaras. Hal ini dapat berakibat pada rendahnya minat, motivasi, serta semangat belajar siswa, yang pada akhirnya memengaruhi nilai pendidikan karakter mereka (Hijjayati dkk., 2022, h. 32).

Karakter disiplin siswa dapat dilihat dari observasi langsung, wawancara dengan pengajar, dan melalui data nilai pada mata pelajaran pendidikan Pancasila, bagaimana mereka mematuhi tata tertib yang berlaku di sekolah sebagai tempat berlangsungnya proses belajar mengajar. Siswa dengan tingkat disiplin yang tinggi menunjukkan kesiapannya dalam mengikuti pembelajaran di kelas, seperti memperhatikan pengajar, belajar secara teratur, selalu menyelesaikan tugas, serta punya kelengkapan belajar yang memadai.

Melalui uraian tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilaksanakan guna memperkuat media ajar selaras pada kebutuhan siswa terkhusus dalam aktivitas pendidikan karakter yang telah dilaksanakan di sekolah. Rendahnya nilai katakter disiplin dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila sebagaimana yang telah dijelaskan pada hasil observasi awal. Dikarenakan itu dengan mengembangkan media belajar teknologi mengasikkan peneliti mampu membangkitkan motivasi siswa selama proses belajar. Peneliti berencana mengembangkan media belajar yang sudah ada, yakni buku cerita digital, menjadi media buku cerita digital interaktif. Media ini harapannya bisa menolong menaikkan hasil nilai siswa, dan memahami nilai-nilai yang disampaikan secara implisit melalui cerita atau konflik yang dihadirkan dalam media buku cerita digital interaktif tersebut. Dengan demikian, alat ini menolong kelancaran belajar juga efektif untuk menyampaikan ajaran moral dan membentuk nilai karakter disiplin dalam diri siswa kelas V SDN 060950 Medan Labuhan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Produk yang dikembangkan berupa buku cerita digital interaktif untuk menanamkan nilai karakter disiplin pada siswa kelas V. Subjek penelitian adalah siswa kelas V UPT SDN 060950 Medan Labuhan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, sedangkan objek penelitian adalah media pembelajaran berupa buku cerita digital interaktif. Prosedur Penelitian Pengembangan media dilakukan melalui lima tahap: 1. Analysis: mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, dan karakteristik siswa melalui observasi, wawancara, dan angket. 2. Design: merancang storyboard, alur cerita, ilustrasi, animasi, serta audio narasi yang menanamkan nilai disiplin. 3. Development: membuat prototipe buku digital interaktif, divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, kemudian direvisi serta diuji coba terbatas. 4. Implementation: menerapkan media dalam pembelajaran kelas V, melibatkan guru dan siswa, serta mengumpulkan data respons dan hasil belajar. 4. Evaluation: melaksanakan evaluasi formatif di setiap tahap dan evaluasi sumatif setelah implementasi untuk menilai efektivitas media.



Gambar 1. Tahap Model ADDIE

Teknik Pengumpulan Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, tes (pre-test dan post-test), serta dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli (materi, media, bahasa), angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar, dan penilaian sikap sosial karakter. Analisis Data dianalisis dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Validitas, praktikalitas, dan efektivitas media. Selain melalui tes hasil belajar, efektivitas pemakaian media buku cerita digital interaktif juga dievaluasi melalui penilaian sikap sosial siswa. Penilaian ini dilaksanakan menggunakan angket observasi yang diisi oleh peneliti atau pendidik setelah proses pembelajaran berlangsung. Angket ini dipakai untuk mengamati transformasi sikap sosial siswa, khususnya dalam hal disiplin, tanggung jawab, kejujuran, sopan santun, kerja sama, empati, serta berpikir kritis dan kreatif. Instrumen angket penilaian ini menggunakan skala penilaian 1–4, dengan kriteria; Skor 1 Belum Terlihat, Skor 2 Mulai Terlihat, Skor 3 Mulai Berkembang, Skor 4 Sudah Membudaya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 060950 Medan Labuhan yang berlokasi di Kecamatan Medan Labuhan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini punya fasilitas pendidikan yang mendorong proses belajar mengajar, seperti ruang kepala sekolah, ruang pengajar, perpustakaan, ruang kelas, toilet, kantin, dan halaman sekolah yang cukup luas. SDN 060950 Medan Labuhan yakni sekolah negeri yang telah terakreditasi B. Penelitian difokuskan pada siswa kelas V yang berjumlah 27 orang. Kelas ini dipilih karena materi “Norma dalam Kehidupanku” yakni bagian dari kompetensi pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V, hingga sesuai dengan tujuan pengembangan media belajar, berikut merupakan tahap hasil penelitian:

a. Hasil Analisis (*Analisis*)

Pada tahap analisis kebutuhan, diperoleh beberapa temuan utama dari observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN 060950 Medan Labuhan, yaitu: (1) siswa masih kurang dalam membentuk karakter disiplin, tanggung jawab, kejujuran, dan keterampilan sosial; (2) nilai karakter disiplin belum ditanamkan secara terencana maupun terintegrasi dalam media belajar; (3) pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif; (4) media yang digunakan terbatas pada buku teks tanpa visualisasi atau unsur interaktif; (5) pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih minim; dan (6) siswa sering merasa bosan serta kurang fokus karena kurangnya keterlibatan langsung dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan buku cerita digital interaktif untuk menanamkan nilai disiplin melalui pendekatan belajar yang lebih menyenangkan, naratif, dan interaktif.

Selain itu, analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan kesesuaian media dengan Capaian Pembelajaran (CP) Fase C kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pokok bahasan yang dijadikan dasar adalah “Norma dalam Kehidupanku”, dengan capaian utama meliputi: (1) menyajikan hasil analisis berbagai jenis norma, hak, dan kewajiban; serta (2) melaksanakan musyawarah dalam kehidupan keluarga dan sekolah. Tujuan pembelajaran diturunkan dari CP tersebut, antara lain mengidentifikasi, menyajikan, dan menerapkan norma, hak, serta kewajiban, serta melaksanakan musyawarah sesuai konteks kehidupan sehari-hari. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan karakter disiplin siswa.



b. Hasil Rancangan (Desain)

Pada tahap perancangan, peneliti mengembangkan konsep awal media pembelajaran berupa buku cerita digital interaktif. Media ini dirancang tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai wahana penanaman nilai karakter disiplin melalui alur cerita naratif dan aktivitas interaktif. Buku cerita digital dirancang dengan tampilan visual menarik, alur cerita sederhana namun bermakna, serta fitur interaktif berupa kuis, mini-game, dan narasi audio untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Konten disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V (usia 10–11 tahun) serta mengacu pada pokok bahasan “Norma dalam Kehidupanku” dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tahapan perancangan meliputi: 1) Penentuan tujuan dan sasaran: menanamkan nilai disiplin, tanggung jawab, dan kepatuhan terhadap norma kepada siswa kelas V. 2) Penyusunan ide dan tema cerita: mengangkat situasi keseharian siswa di rumah maupun sekolah agar mudah dipahami. 3) Pembuatan naskah dan storyboard: merancang alur cerita sistematis (pengenalan – konflik – klimaks – penyelesaian) lengkap dengan dialog, ilustrasi, dan letak elemen interaktif. 4) Desain visual dan layout: menyusun ilustrasi tokoh dan latar yang relevan dengan kehidupan siswa, dengan tata letak teks dan gambar yang seimbang. 5) Penambahan fitur interaktif: menyisipkan kuis (Teka-Teki Silang, Tebak Kata) dan mini-game berbasis Wordwall yang terhubung melalui tautan digital. 6) Transformasi menjadi flipbook: mengeksplor desain ke format digital interaktif agar siswa dapat membacanya seperti buku nyata. 7) Integrasi narasi audio dan efek suara: memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan mudah diakses. Hasil rancangan ini menghasilkan media buku cerita digital interaktif yang bersifat inovatif, praktis digunakan guru maupun siswa, serta relevan dengan kurikulum. Media ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif dalam menanamkan nilai disiplin.

c. Hasil Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, peneliti menghasilkan media buku cerita digital interaktif bertema “Norma dalam Kehidupanku” dengan fokus pada penanaman nilai disiplin. Untuk menjamin kelayakan, media divalidasi oleh empat ahli, masing-masing pada aspek media, materi, bahasa, dan tes. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media buku cerita digital interaktif sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan masukan para ahli menjadikan media lebih efektif, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Jenis Validasi	Tahap I	Tahap II
Ahli Media	80% (Layak dengan revisi)	90% (Sangat layak)
Ahli Materi	90% (Layak dengan revisi)	96% (Sangat layak)
Ahli Bahasa	80% (Layak dengan revisi)	92% (Sangat layak)
Ahli Tes	84% (Layak tanpa revisi)	–

d. Hasil Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji praktikalitas dan efektivitas media buku cerita digital interaktif pada siswa kelas V SDN 060950 Medan Labuhan.

- Uji Praktikalitas Penilaian oleh praktisi pendidikan (wali kelas) memperoleh skor 92% (sangat layak). Media dinilai praktis, sesuai capaian pembelajaran, mudah dipahami, serta membantu meningkatkan pemahaman dan karakter siswa.

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas

Jenis Penialian	Skor	Kategori
Praktisi Pendidikan (Wali Kelas)	92%	Sangat Layak

- Uji Efektivitas; Pre-test dan Post-test: Nilai rata-rata meningkat dari 57,77 (pre-test) menjadi 86,29 (post-test). Jumlah siswa tuntas naik dari 6 menjadi 24 orang (88,8%). Hasil uji N-Gain = 0,68 (kategori sedang), menunjukkan media efektif meningkatkan hasil belajar.

Tabel 3. Hasil Uji Efektivitas

Aspek	Pre-test	Post-test	Keterangan
Nilai Rata-rata	57,77	86,29	Terjadi peningkatan



Jumlah Siswa Tuntas	6 orang	24 orang	Naik 88,8%
Persentase Ketuntasan	22,2%	88,8%	Sangat meningkat
Hasil Uji N-Gain	0,68		Kategori Sedang
Kesimpulan Efektivitas Media			Media efektif meningkatkan hasil belajar

- Angket Disiplin & Sikap Sosial: Sebelum penggunaan media, 60% siswa berada pada kategori disiplin rendah (Skor 1). Setelah pembelajaran, 60% siswa mencapai Skor 4 (sudah membudaya). Peningkatan juga terjadi pada tanggung jawab, kejujuran, sopan santun, kerja sama, empati, serta berpikir kritis dan kreatif. Secara keseluruhan, media buku cerita digital interaktif terbukti praktis, efektif, dan berdampak positif tidak hanya pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga dalam penguatan nilai karakter, khususnya disiplin, pada siswa sekolah dasar.
- e. Hasil Penilaian Evaluasi (*Evaluation*)

Melalui data validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, didapatkan bahwa adanya revisi. revisi dilaksanakan melalui komentar dan saran dari para ahli validator, adapun hasil revisi yang dilaksanakan yakni sebagai berikut:

- Revisi Ahli Media: Optimalisasi Unsur Interaktif dalam Media seperti menambahkan kuis dan mini games. Validator menyarankan agar jenis buku lebih disesuaikan dengan karakteristik buku cerita digital, dengan mengunggah buku ke Heyzine, flpsnack, atau FlipHTML5.

Tabel 4. Hasil Revisi Ahli Media

Hasil Revisi	
Sebelum	Sesudah

- Revisi Ahli Materi: Melalui penilaian dari ahli materi yakni Ibu Oksari A. Sihaloho, S.Pd., M.Pd., beliau memberikan komentar dan saran sebagai berikut: Judul-judul pada setiap bab menggunakan istilah yang kurang akrab bagi anak SD dan tidak mencerminkan isi cerita secara jelas, hingga dapat membingungkan pembaca dalam memahami alur cerita, Buat isi materi dalam buku cerita digital berurut sesuai dengan tujuan pembelajaran
- Revisi Ahli Bahasa: Melalui penilaian dari ahli materi yakni ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd., beliau memberikan komentar dan saran sebagai berikut, Validator menyarankan revisi minor terkait pemilihan sejumlah diksi agar lebih tepat dan menyederhanakan struktur kalimat tertentu agar lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

B. PEMBAHASAN

1. Validitas Media Buku Cerita Digital Interaktif

Media buku cerita digital interaktif merupakan inovasi pembelajaran yang dirancang



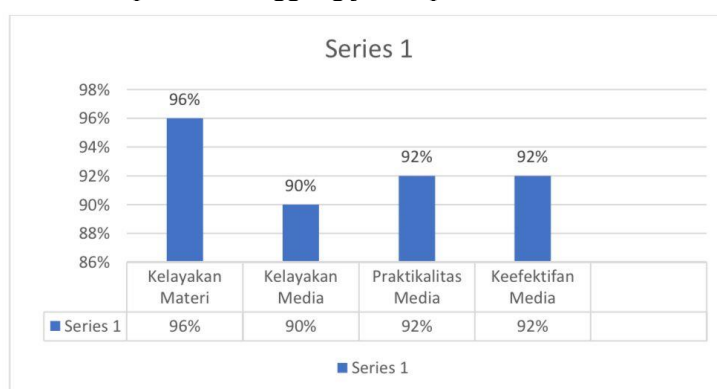
untuk meningkatkan efektivitas belajar sekaligus menanamkan karakter disiplin melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual. Media ini berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai motivator belajar dan penguat nilai karakter. Media yang valid harus memenuhi kriteria kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, isi materi, kemudahan penggunaan, dan efektivitas dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Validitas media dinilai melalui empat aspek utama: validitas media, validitas isi materi, validitas bahasa, serta validitas soal pre-test dan post-test. Hasil penilaian menunjukkan: 1. Validitas media: skor meningkat dari 80% menjadi 90% (Sangat Layak) setelah revisi desain visual, navigasi, dan elemen interaktif. 2. Validitas materi: skor meningkat dari 90% menjadi 96% (Sangat Layak), menunjukkan isi cerita sesuai dengan kompetensi pembelajaran dan nilai karakter disiplin. 3. Validitas bahasa: skor meningkat dari 80% menjadi 92% (Sangat Layak), bahasa sesuai tingkat perkembangan siswa dan bebas dari kesalahan. 4. Validitas soal: skor 84% (Layak), instrumen evaluasi jelas, relevan, dan sesuai indikator pembelajaran. Uji reliabilitas menunjukkan 20 soal layak dipakai, dengan reliabilitas tinggi (0,818). Kesimpulannya, media buku cerita digital interaktif sangat layak digunakan sebagai sarana pembelajaran.

2. Praktikalitas Media Buku Cerita Digital Interaktif

Kepraktisan media dinilai melalui keterlaksanaan pembelajaran dan efektivitas pemakaian. Hasil penilaian menunjukkan skor 92% (Sangat Praktis), dengan media mudah digunakan, struktur penyajian teratur, bahasa sesuai tingkat siswa sekolah dasar serta petunjuk pemakaian yang jelas. Media ini juga efektif menanamkan nilai karakter disiplin dalam proses belajar.

3. Efektivitas Media Buku Cerita Digital Interaktif

Uji efektivitas dilakukan terhadap 27 siswa kelas V. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai 57,77 dengan 6 siswa tuntas. Post-test menunjukkan rata-rata 86,29 dengan 24 siswa tuntas. Persentase ketuntasan mencapai 88% (Sangat Efektif), dan nilai N-Gain sebesar 0,68 (Sedang). Selain itu, hasil angket disiplin menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh indikator sikap sosial, terutama disiplin yang naik hingga 60% pada kategori sudah membudaya. Temuan ini menegaskan bahwa media tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menanamkan nilai karakter disiplin dan tanggung jawab pada siswa.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Pembahasan

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Media buku cerita digital interaktif yang dikembangkan untuk siswa kelas V SDN 060950 Medan Labuhan terbukti mampu menjadi inovasi pembelajaran yang menyenangkan. Media buku cerita digital interaktif telah memenuhi kriteria validitas melalui hasil validasi dari sejumlah ahli, yakni:



- Validasi media oleh ahli media menunjukkan peningkatan dari 80% menjadi 90% (kategori “Sangat Layak”), Validasi isi materi meningkat dari 90% menjadi 96% (kategori “Sangat Layak”), Validasi bahasa meningkat dari 80% menjadi 92% (kategori “Sangat Layak”), Validasi soal pre-test dan post-test memperoleh skor 84% (kategori “Layak”), Reliabilitas tes mencapai 0,818 (kategori “Reliabilitas Tinggi”). Kesimpulannya, media dinyatakan sangat layak dipakai jadi sarana belajar yang valid dan sesuai dengan capaian pembelajaran.
- Media buku cerita digital interaktif juga memperlihatkan level kepraktisan yang sangat tinggi. Hasil pengujian praktikalitas oleh pengajar kelas V memperoleh skor 65 dari maksimal 70, atau 92%, yang termasuk kategori “Sangat Praktis”. Media ini dinilai mudah dipakai, punya struktur penyajian yang jelas, dan mendorong pelaksanaan pembelajaran secara efektif.
 - Melalui hasil uji efektivitas, media buku cerita digital interaktif terbukti mampu menaikkan hasil belajar siswa secara signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 57,77 (*pre-test*) menjadi 86,29 (*post-test*). Ketuntasan belajar siswa mencapai 88%, yang termasuk kategori “Sangat Efektif”. Selain itu, perolehan nilai N-Gain sebesar 0,68 menunjukkan kenaikan hasil belajar berkategori “Sedang”. Kondisi ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan efektif dipakai untuk mendorong pembelajaran dan menanamkan karakter disiplin pada siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.9935>
- Fajri, H. M., Edwita, & Yarmi, G. (2023). The Merdeka Curriculum In Strengthening Character Education In Basic Education. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), Article 3. 109 <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.1687>
- Hijjayati, Z., Makki, M., & Oktaviyanti, I. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas 3 di SDN Sapit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 32. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.774>
- Hilmi, M., & Hasaniyah, N. (2023). Penerapan media pembelajaran digital dalam pengajaran bahasa Arab. 488–496. <https://proceedings.uinsby.ac.id/index.php/iconfahum/article/view/1345>
- Irhama, I., & Purnama, S. (2022). Peran Lingkungan Sekolah dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di PAUD Nurul Ikhlas. *Jurnal Pendidikan Anak*. <https://journal.uny.ac.id/v3/jpa>, 11(1), Article 1. 46 <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i1.5839>
- Khoirina, A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Daring: 97-98 Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), Article 1.97
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1). 64-65. Article 1. <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43 Article 1. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7.4978>
- Okpatrioka, O. (2023a). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), Article 1. 112 <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.1653>
- Pinta, D. L., Sunardin, S., & Kilawati, A. (2024). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya



- Karakter Disiplin pada Siswa Kelas III UPT SD Negeri 010 Rante Bone Kabupaten Luwu Utara. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5(0), Article 0.540
- Purna, T. H., Prakoso, C. V., & Dewi, R. S. (2023). Pentingnya Karakter Untuk Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Digital. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.58192/populer.v2i1.6148>
- Rahayu, S., Apriliana, E. A., & Ferryka, P. Z. (2023). Pengaru Nilai Kartakter Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Proble Based Learning (PBL), 11. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 9(3), Article 3
- Rahayuningsih, P. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *JPIB : Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1), Article 1, 3. <https://ojs.stai-ibnurusyid.ac.id/index.php/jpib/article/view/101>
- Rohmawati, I., & Sutrisno, S. (2024). Penerapan Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dan Kewarganegara Indonesia*, 1(4), Article 4, 41. <https://doi.org/10.61132/jupenkei.v1i4.4581>
- Sudrajat, R., & Astuti, C. B. (2023). Penerapan Empat Elemen Kunci Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Capaian Pembelajaran Di Fase D Kelas VII. *Civis : Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 12(1), 1–17. <https://doi.org/10.26877/civis.v12i1.14579>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta Bandung.
- Suwaidah, I. (2020). Implementasi Karakter Disiplin Melalui Pengembangan Diri Di Sekolah Dasa Negeri 12 Kubu Kelawit Kecamatan Samalantan, Bengkayang, Kalimantan Barat. *Basic Education*, 9(2), Article 2. 92-95
- Yuliani, R. T., Andayani T, M. A., & Wahjuningsih, E. (2022). Exploring the 42 Students' Attention Level in Teaching and Learning of English. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 10(2), 1899–1920. <https://doi.org/10.24256/ideas.v10i2.3430>