

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA PENDEK ANAK DIGITAL DENGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH UNTUK KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA PADA SISWA KELAS V SD

Fanny Cantika Dewi ✉, Universitas PGRI Madiun

Heny Kusuma Widyaningrum, Universitas PGRI Madiun

Nur Syamsiah, Universitas PGRI Madiun

✉ fanny_2102101035@mhs.unipma.ac.id

Abstract: Digital children's short story media with a problem-based model for reading literacy skills in fifth-grade students. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects in this development research were fifth-grade students of SDN Bagi 03. The development of digital children's short story media with a problem-based model required validation from experts, namely media experts, material experts, and language experts. The results of the expert validations were as follows: media expert 100%, material expert 88%, and language expert 95%. The average score from the experts was 94.5%. In addition to expert validation, the researcher also distributed response questionnaires to teachers and students. The teacher's response score was 100%, and the students' average response score was 93.3%. Based on these findings, it can be concluded that the development of digital children's short story media with a problem-based model for reading literacy skills meets the criteria of being highly feasible and excellent.

Keywords: Development, Digital children's short stories, Problem-based model, Reading literacy skills.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media cerita pendek anak digital dengan model berbasis masalah untuk kemampuan literasi membaca pada siswa kelas V. Jenis penelitian yang digunakan yaitu (*Research & Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek pada penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas V SDN Bagi 03. Dalam pengembangan media cerita pendek anak digital dengan model berbasis masalah ini memerlukan validasi dari para ahli, yaitu validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil penilaian dari validator ahli media yaitu sebesar 100%, hasil penilaian dari validator ahli materi yaitu sebesar 88%, dan hasil penilaian dari validator ahli bahasa yaitu sebesar 95%. Rata-rata yang didapatkan dari para ahli sebesar 94,5%. Selain validasi dari ahli, peneliti juga membagikan angket respon kepada guru dan siswa. Angket respon guru sebesar 100% dan angket respon siswa dengan rata-rata sebesar 93,3%. Berdasarkan dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media cerita pendek anak digital dengan model berbasis masalah untuk kemampuan literasi membaca mendapatkan kriteria sangat layak dan sangat menarik.

Kata kunci: Pengembangan, Cerita pendek anak digital, Model berbasis masalah, Kemampuan literasi membaca



PENDAHULUAN

Kemampuan literasi membaca adalah keterampilan fundamental yang harus dimiliki oleh siswa untuk menyerap informasi dari berbagai sumber yang mereka terima. Kemampuan literasi membaca berfungsi sebagai alat bagi siswa untuk mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang dipelajari di sekolah (Mahardhani et al., 2021). Siswa yang memiliki kemampuan literasi membaca yang baik umumnya lebih mudah menemukan ide-ide baru dan menghubungkannya dengan yang sudah diketahui sebelumnya. Hal ini karena kemampuan literasi membaca yang tinggi membantu mereka lebih cepat menyerap dan memahami materi. Sebaliknya, siswa yang kemampuan literasi membacanya masih rendah, cenderung mengalami kesulitan dalam belajar karena terbatasnya pengetahuan yang mereka miliki (Nuranjani et al., 2022). Selain itu, siswa yang mempunyai kemampuan literasi yang rendah, mengalami kesulitan dalam menemukan ide pokok, menyimpulkan isi teks, dan memahami pesan yang disampaikan dalam cerita pendek (Amelia, 2020).

Fenomena kemampuan literasi membaca yang rendah ini mungkin disebabkan oleh masuknya teknologi informatika, dan kemajuan dunia penyiaran. Akibatnya, masyarakat cenderung lebih suka menonton daripada membaca. Rendahnya minat baca tentu saja berpengaruh pada rendahnya kemampuan literasi membaca. Siswa memang dapat membaca, tetapi belum tentu mereka dapat menangkap atau memahami apa yang telah mereka baca (Anindyarini et al., 2019). Rendahnya kemampuan literasi membaca pada siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari sisi guru maupun dari siswa itu sendiri. Salah satu penyebab utamanya adalah rendahnya minat membaca di kalangan siswa. Hal ini sering kali terjadi dikarenakan model, metode, dan media mengajar yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional, sehingga siswa masih kurang termotivasi dan menganggap kegiatan membaca sebagai sesuatu yang membosankan (Destianingsih, 2023). Faktor rendahnya kemampuan literasi membaca pada siswa yang lainnya adalah proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, di mana guru lebih aktif menyampaikan materi, sementara siswa hanya menerima. Akibatnya, mereka tidak terbiasa mengolah dan memahami konsep secara mendalam. Faktor lainnya yaitu minimnya pengetahuan dan pengalaman guru dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai, kurang tersedianya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran literasi membaca (Bakri et al., 2015).

Berdasarkan hasil temuan di SDN Bagi 03, masih rendah minat siswa terhadap membaca dikarenakan saat siswa diberikan buku bacaan cerita pendek, siswa ada yang hanya melihat gambar-gambar saja yang ada di buku bacaan cerita pendek, ada siswa yang hanya melihat sampul buku saja, dan ada juga siswa yang hanya membaca di bagian awal saja tidak sampai habis. Selain itu, siswa lebih tertarik pada gadget daripada membaca buku, temuan lainnya adalah kurangnya kegiatan-kegiatan literasi membaca, buku-buku di sana masih terbatas, dan cara mengajar guru yang masih monoton dengan metode ceramah dan mengerjakan buku LKS saja, dan buku-buku di sana yang masih kurang menarik minat siswa.

Faktor-faktor lainnya yang mempengaruhi kemampuan literasi membaca siswa, di antaranya adalah kebiasaan bermain gawai secara berlebihan, sehingga rendah minat dan motivasi untuk membaca, serta kurangnya fasilitas pendukung dari sekolah. Selain itu, jenis bacaan yang diberikan juga berperan penting. Jika materi terlalu sulit, siswa cenderung enggan membacanya. Sebaliknya, bacaan yang menarik bisa meningkatkan minat mereka. Sayangnya, masih banyak guru yang belum dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, sehingga proses belajar di kelas terasa monoton dan membuat siswa cepat bosan (Sidebang et al., 2024).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik saja, tetapi juga interaktif, relevan dengan perkembangan zaman. Media cerita pendek adalah sebuah karya sastra berbentuk prosa yang mengisahkan masalah kehidupan seseorang melalui tulisan. Biasanya cerita pendek memiliki alur yang terstruktur dengan baik dan mengandung pesan yang dapat dipahami

oleh pembacanya. Cerita dalam cerita pendek mengangkat tema yang berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan karakter. Cerita pendek anak mengangkat tema dan pesan untuk anak-anak mengenai nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari (Jamilah, 2019). Cerita pendek anak digital merupakan perpaduan seni bercerita dengan berbagai elemen multimedia seperti gambar, teks, audio, dan juga link untuk menambahkan sumber lainnya atau link sebagai wahana lain yang membantu proses pembelajaran. Dengan kata lain, cerita pendek anak digital mengombinasikan gambar digital dengan teks narasi, audio narasi, dan musik untuk menyampaikan informasi yang terkandung di dalam cerita tersebut. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan hal ini dengan menyediakan sarana dan kemudahan untuk menciptakan, mengembangkan, serta membagikan cerita pendek anak melalui media berbasis digital (Harjono, 2021).

Media ini juga berintegrasi dengan model pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran berbasis masalah adalah model yang menggunakan masalah sebagai titik awal untuk memperoleh dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Model ini efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, yang berkontribusi pada hasil belajar siswa. Model pembelajaran berbasis masalah dimulai dengan permasalahan kontekstual dan mendorong siswa untuk menggunakan pendekatan pemecahan masalah (Romsih, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu mendukung media yang serupa. Beberapa penelitian terdahulu mendukung pengembangan media serupa. Putri, (2023), mengembangkan flipbook multimedia untuk kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas V SD menggunakan Canva dan aplikasi Fliphtml. Media tersebut memuat animasi, audio, dan video, serta dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil evaluasi rata-rata sebesar 86,6%. Mawaddah et al., (2023), mengembangkan buku cerita digital berjudul "Baso dan Pinisi yang Rusak" yang diperkaya dengan lagu dan kuis untuk meningkatkan literasi budaya maritim anak usia dini. Setelah penggunaan media, pemahaman siswa meningkat dari 30% menjadi 84%. Cahyani et al., (2023), merancang buku cerita bergambar "Ciko Gemar Literasi" untuk siswa kelas III yang memperoleh skor N-Gain 0,82, menunjukkan tingkat keefektifan tinggi dalam peningkatan literasi membaca. Sementara itu, Prahasiwi et al., (2023), menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berhasil meningkatkan minat baca siswa kelas V SDN Kedungjati Madiun karena menyajikan kosa kata baru dan ilustrasi yang menarik.

Meskipun demikian, belum ada peneliti yang secara spesifik mengembangkan media cerita pendek anak digital dengan model berbasis masalah yang mengkombinasikan Canva yang digunakan sebagai alat desain media yang meliputi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan media, materi unsur intrinsik cerita, cerita pendek, analisis cerita pendek, dan LKPD dengan permainan Wordwall, pengisian refleksi pembelajaran di Google Formulir, yang kemudian diekspor ke format Flipbook, sehingga menampilkan layaknya sebuah buku, tetapi berbasis digital. Dilengkapi dengan tombol navigasi interaktif seperti tanda panah yang dapat membalikkan halaman buku, tombol home untuk kembali, gambar-gambar animasi tema anak-anak dengan warna yang kontras dan menarik, serta lagu anak-anak ceria sebagai pengiring selama siswa membaca. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan tersebut dengan menghadirkan media berbasis teknologi yang kontekstual dan menarik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Cerita Pendek Anak Digital dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Kemampuan Literasi Membaca pada Siswa Kelas V SD." Peneliti berharap dengan mengembangkan cerita pendek anak digital dengan bantuan model pembelajaran berbasis masalah dapat membantu mengembangkan kemampuan literasi membaca siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Reaseach & Development*) yang berorientasi pada pengembangan produk. Produk yang dimaksud adalah media cerita pendek anak digital dengan model pembelajaran berbasis masalah untuk kemampuan

literasi membaca pada siswa kelas V SD yang dilaksanakan di SDN Bagi 03. Dimulai sejak bulan Februari sampai bulan Juni. Adapun teknik pengumpulan datanya yaitu (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Angket.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari (1) *Analyze* (Analisis), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), (5) *Evaluation* (Evaluasi).

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian pengembangan media cerita pendek anak digital untuk kemampuan literasi membaca dilaksanakan melalui model ADDIE. Penelitian dilakukan pada siswa SDN Bagi 03 yaitu sebagai berikut.

Hasil Validasi Ahli Media

TABEL 1. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Bentuk Penilaian	Skor Penilaian
Desain Produk		
1.	Kesesuaian bentuk media	5
2.	Penggunaan gambar yang menarik	5
3.	Keruntutan komponen isi media	5
4.	Kesesuaian kombinasi tulisan dengan background	5
Kerapian Objek		
5.	Objek gambar yang jelas dan tertata rapi	5
6.	Pemilihan kombinasi warna yang sesuai	5
7.	Teks pada media yang jelas dan rapi	5
Kepraktisan		
8.	Efisien waktu, biaya, dan tenaga.	5
9.	Kemudahan media dalam pembelajaran	5
10.	Kemenarikan media untuk minat belajar siswa	5
Total		50

$$P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

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

$$P = 1 \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Dari hasil validasi ahli media, perolehan nilai yang didapat adalah 100% dengan kriteria sangat valid dan sangat layak digunakan dengan sedikit revisi. Di bawah ini merupakan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media

TABEL 2. Saran dan komentar dari Ahli Media

No.	Saran dan Komentar
1.	Font yang digunakan sebaiknya lebih tebal.
2.	Perhatikan agar tulisan dan objek tidak saling bersinggungan

Di bawah ini merupakan hasil revisi oleh ahli media :

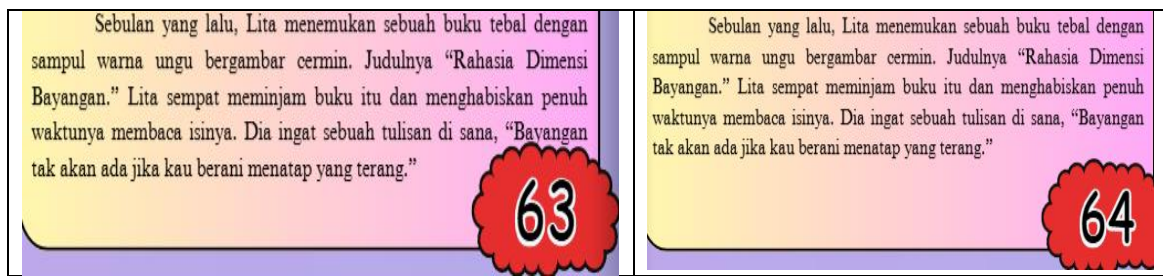
- a. Tampilan media cerita pendek anak digital dengan model berbasis masalah sebelum dan setelah revisi, *font* yang digunakan sebaiknya lebih tebal.



Sebelum Revisi

Setelah Revisi

- b. Tampilan media cerita pendek anak digital dengan model berbasis masalah sebelum dan setelah revisi, perhatikan agar tulisan dan objek tidak saling bersinggungan.



Sebelum Revisi

Setelah Revisi

Hasil Validasi Ahli Materi

TABEL 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian
Isi Materi		
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang dipilih	5
2.	Keakuratan materi yang disajikan dalam cerita pendek anak digital sesuai dengan bab yang dipilih	4
3.	Isi dari materi cerita pendek anak digital mendorong rasa ingin tahu siswa untuk memahami materi	5
4.	Teknik penyajian materi yang dipakai dalam cerita pendek anak digital terstruktur dengan baik	4
5.	Kemudahan tingkat pemahaman terhadap pesan yang disampaikan dalam cerita pendek anak digital	5
Penyajian Materi		
6.	Keselarasannya isi dalam cerita pendek anak digital dengan model berbasis masalah	4
7.	Isi dalam media dapat menunjukkan jika cerita pendek anak digital menggunakan model berbasis masalah	5
8.	Kesesuaian gambar pendukung materi	4
9.	Bersifat interaktif	4
10.	Keterkaitan antar isi materi dan cerita pendek anak	5
Total		44

$$P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$P = 0,88 \times 100\%$$

$$P = 88\%$$



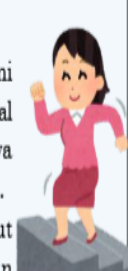

Dari hasil validasi ahli materi, perolehan nilai yang didapat adalah 88% dengan kriteria sangat valid dan sangat layak digunakan dengan sedikit revisi. Di bawah ini merupakan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi :

TABEL 4. Saran dan Komentar dari Ahli Materi

No.	Saran dan Komentar
1.	Pada materi macam-macam tokoh yang berdasarkan perubahan sifat tokoh, ada statis dan dinamis, diberikan contohnya.
2.	Pada analisis cerita pendek “Hutan Permen yang Tersembunyi” pada tema, bukan merujuk pada petualangan, tetapi lebih merujuk pada kelestarian hutan.

Di bawah ini merupakan revisi oleh ahli materi :

- a. Tampilan materi media cerita pendek anak digital dengan model berbasis masalah sebelum dan setelah direvisi, pada materi macam-macam tokoh yang berdasarkan perubahan sifat tokoh, ada statis dan dinamis, diberikan contohnya.

<p>2. Berdasarkan Perubahan Karakter.</p> <p>a. Tokoh Dinamis (Berkembang).</p> <p>Tokoh dinamis adalah tokoh yang mengalami perubahan sikap, sifat, atau pemikiran dari awal hingga akhir cerita. Perubahan ini biasanya disebabkan oleh kejadian penting dalam hidupnya.</p>  <p>b. Tokoh Statis (Tidak Berkembang).</p> <p>Tokoh statis adalah tokoh yang sifat dan sikapnya tidak berubah dari awal sampai akhir cerita. Ia tetap bersikap sama walaupun mengalami berbagai peristiwa.</p> 	<p>2. Berdasarkan Perubahan Karakter.</p> <p>a. Tokoh Dinamis (Berkembang)</p> <p>Tokoh dinamis adalah tokoh yang mengalami perubahan sikap, sifat, atau pemikiran dari awal hingga akhir cerita. Perubahan ini biasanya disebabkan oleh kejadian penting dalam hidupnya. Contoh : Dina awalnya pemalu dan takut berbicara, lalu berubah jadi percaya diri dan terpilih sebagai ketua kelas.</p>  <p>b. Tokoh Statis (Tidak Berkembang)</p> <p>Tokoh statis adalah tokoh yang sifat dan sikapnya tidak berubah dari awal sampai akhir cerita. Ia tetap bersikap sama walaupun mengalami berbagai peristiwa. Contoh : Pak Budi sejak awal hingga akhir semester tetap disiplin dan tegas, tidak berubah meski banyak murid mencoba mendekatinya.</p> 
--	---

Sebelum Revisi

Setelah Revisi

- b. Tampilan Materi Media Cerita Pendek Anak Digital dengan Model Berbasis Masalah sebelum dan setelah direvisi, pada analisis cerita pendek “Hutan Permen yang Tersembunyi” pada tema, bukan merujuk pada petualangan, tetapi lebih merujuk pada kelestarian hutan.

<p>1. Tema</p> <p>Tema dari cerita ini adalah petualangan dan pentingnya berbagi. Cerita ini mengangkat rasa ingin tahu anak-anak terhadap larangan, yang kemudian membawa mereka pada pengalaman ajaib di dalam hutan tersembunyi. Namun, di balik keajaiban itu, mereka belajar bahwa keserakahan bisa mendatangkan akibat buruk. Dengan membagikan makanan ajaib kepada orang-orang yang membutuhkan, mereka tidak hanya menyelamatkan hutan, tetapi juga menunjukkan bahwa kebaikan dan kepedulian kepada sesama adalah hal yang sangat penting.</p>	<p>1. Tema</p> <p>Tema dari cerita ini adalah kelestarian hutan dan pentingnya berbagi. Cerita ini mengangkat rasa penasaran yang berujung menemukan hutan permen ajaib. karena keserakahan ketiga anak itu, membuat hutan menjadi rusak. Akhirnya, hutan dapat diselamatkan dengan membagikan makanan ajaib yang ada di hutan kepada orang-orang yang membutuhkan.</p>
--	---

Sebelum Revisi

Setelah Revisi

Hasil Validasi Ahli Bahasa

TABEL 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Butir Penilaian	Skala Penilaian
Lugas		
1.	Struktur kalimat tepat	5
2.	Keefektifan kalimat	4
3.	Ketepatan fakta	5
4.	Konsisten penggunaan istilah	5
Komunikatif		
5.	Bahasa yang menarik	5
6.	Bahasa yang lazim digunakan	4
7.	Mudah dipahami	5
8.	Tata Bahasa yang tepat	5
9.	Penggunaan ejaan yang tepat	5
Total		43

$$P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{45} \times 100\%$$

$$P = 0,955 \times 100\%$$

$$P = 95,5\%$$

Dari hasil validasi ahli bahasa, perolehan nilai yang didapat adalah 95,5% dengan kriteria Sangat Valid tanpa revisi. Adapun hasil rata-rata penilaian dari ketiga validator terhadap produk yang dikembangkan terdapat pada tabel di bawah ini

TABEL 6. Hasil Rata-rata Validasi Ahli

No.	Validasi Ahli	Persentase
1.	Ahli Media	100%
2.	Ahli Materi	88%
3.	Ahli Bahasa	95,5%
Jumlah		283,5%
Rata-rata		94,5 %
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan rata-rata hasil uji validasi yang diperoleh dari penilaian ketiga validator terhadap media Cerita Pendek Anak Digital dengan model berbasis Masalah, skor yang didapatkan adalah 283,5% dengan rata-rata nilai 94,5% dan mendapatkan kriteria sangat valid dan sangat layak digunakan.

PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Cerita Pendek Anak Digital Dengan Model Berbasis Masalah Untuk Kemampuan Literasi Membaca Pada Siswa Kelas V SDN Bagi 03

Proses pengembangan media cerita pendek anak digital dengan model berbasis masalah untuk kemampuan literasi membaca pada siswa kelas V SD melalui beberapa tahapan yang ada pada model ADDIE. Tahap yang pertama yaitu analisis (*Analyze*). Pada tahap analisis, mengidentifikasi permasalahan kemampuan literasi membaca pada siswa kelas V SDN Bagi 03. Temuan analisis masalah kemampuan literasi membaca cerita pendek anak adalah rendahnya minat siswa terhadap membaca karena lebih tertarik bermain *gadget*. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu menurut Destianingsih, (2023), teknologi *gadget* telah mengalihkan minat siswa dari membaca buku, sehingga *gadget* merupakan salah satu faktor penghambat kemampuan literasi membaca siswa. Temuan berikutnya adalah guru yang masih menggunakan model pembelajaran ceramah, dan hanya menggunakan media buku saja dalam melaksanakan pembelajaran literasi. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu

menurut Bakri et al., (2015), faktor melemah kemampuan literasi membaca pada siswa adalah proses pembelajaran literasi membaca yang masih didominasi oleh guru, di mana guru lebih aktif menyampaikan materi, sementara siswa hanya menerima. Akibatnya, mereka tidak terbiasa mengolah dan memahami konsep secara mendalam. Faktor lainnya yaitu minimnya pengetahuan dan pengalaman guru dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai, dan kurang tersedianya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran literasi membaca selain buku, sehingga kemampuan literasi membaca siswa menjadi lemah. Temuan analisis masalah yang terakhir adalah belum adanya kegiatan dan sarana yang menunjang kegiatan literasi membaca sehingga kemampuan literasi membaca siswa tidak dapat meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu menurut Sidebang et al., (2024), kurangnya fasilitas pendukung dari sekolah seperti kegiatan-kegiatan literasi dan sarana dapat menjadi faktor lemahnya kemampuan literasi membaca siswa.

Tahap selanjutnya dari proses pengembangan media cerita pendek anak digital dengan model berbasis masalah untuk kemampuan literasi membaca adalah tahap desain (*design*). Pada tahap ini, merancang media yang telah disesuaikan dengan kurikulum merdeka, materi unsur intrinsik, dan karakteristik siswa yang berbeda-beda. Ada yang memiliki gaya belajar hanya visual, lisan, dan ada yang memiliki gaya belajar kinestetik. Rancangan yang dibuat adalah merumuskan capaian dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu menurut Cahyani et al., (2023), pada tahap desain, peneliti merinci capaian dan tujuan pembelajaran yang akan diimplementasikan dalam media cerita pendek anak digital yang disesuaikan dengan kurikulum, dan karakteristik siswa.

Tahap ketiga dalam proses pengembangan media cerita pendek anak dengan model berbasis masalah untuk kemampuan literasi membaca adalah tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini, yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan draft media yang akan dibuat. Langkah pertama dalam pengembangan adalah membuat sampul media. Sampul media dibuat di aplikasi Canva dengan kertas A5 vertikal. Sampul dibuat di aplikasi Canva dikarenakan Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain berbagai macam termasuk dapat dipakai untuk membuat sampul media. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu menurut Syahrir1 et al., (2023), Canva merupakan platform desain yang menyediakan beragam fitur untuk memudahkan penggunaannya dalam membuat beragam jenis konten visual, mulai dari e-book, poster, pamflet, infografis, spanduk, kartu undangan, presentasi, *feed* Instagram, sampul, dan lainnya.

Langkah kedua adalah membuat menu media. Menu media yang dibuat terdiri dari petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, cerita pendek, analisis, permainan, LKPD, dan refleksi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu menurut Cahyani et al., (2023), menu yang dibuat terdiri dari capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan buku, cerita pendek, dan kuis.

Langkah ketiga adalah membuat isi media. Adapun isi media yang dibuat adalah petunjuk penggunaan media, capaian dan tujuan pembelajaran, materi unsur intrinsik cerita pendek yang terdiri dari tema, penokohan, alur, latar, sudut pandang, amanat, dan gaya bahasa. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu menurut Ahyar, (2019), unsur intrinsik cerita pendek terdiri dari tema, penokohan, alur, latar, amanat, sudut pandang, dan gaya bahasa. Selain itu, isi dari media adalah cerita pendek berjudul "Hutan Peremen Ajaib yang Tersembunyi", dan "Hilangnya Jam Tangan dari Ayah" beserta analisisnya.

Langkah keempat adalah membuat permainan *wordwall* mengenai unsur intrinsik cerita pendek. *Wordwall* dipilih sebagai permainan untuk mengasah kemampuan literasi membaca siswa dikarenakan *wordwall* adalah platform yang dapat menyajikan pembelajaran yang interaktif dan menarik minat siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu menurut (Sukma & Handayani, 2022), *wordwall* adalah media pembelajaran berbasis web digital yang dapat dimanfaatkan guru untuk mendesain pembelajaran berbasis soal atau permainan yang menjadikan umpan balik dalam proses pembelajaran, sehingga menjadi lebih menarik dan disukai oleh siswa. Permainan *wordwall* yang dibuat

ada tiga jenis untuk tiga kelompok yang berbeda. Peneliti memilih permainan pesawat terbang, perburuan labirin, dan kuis *show*, masing-masing ada 10 soal pilihan ganda.

Langkah kelima yaitu membuat LKPD. Menambahkan LKPD *online* yang dibuat di aplikasi Canva dalam media ini berguna untuk mengetahui bagaimana hasil kemampuan literasi membaca setelah menggunakan media. Dengan adanya LKPD pada media ini memudahkan siswa dalam mengerjakan soal melalui perangkat elektronik. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu menurut Apreasta & Syakira, (2023), LKPD *online* mempermudah jalannya siswa dalam pelaksanaan latihan dan diskusi pembelajaran dengan perangkat digital seperti gawai, laptop, dan komputer.

Langkah keenam adalah membuat refleksi pembelajaran. pada Langkah ini, peneliti membuat refleksi pembelajaran dari *google* formulir karena *google* formulir karena *google* formulir memudahkan guru dalam membaca hasil refleksi pembelajaran siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu menurut Sinaga et al., (2024), *google* formulir adalah platform yang dapat para guru gunakan dalam pengumpulan data refleksi pembelajaran siswa.

Langkah terakhir dalam proses pengembangan media adalah melakukan ekspor media yang telah dibuat di Canva ke *flipbook*. Langkah ini dilakukan supaya media dapat disajikan dalam bentuk seperti buku digital yang dapat dibuka halaman dengan mudah yang menggabungkan semua elemen dari teks, gambar, suara, dan link. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu menurut (Diani & Hartati, 2018), *flipbook* dapat disajikan dalam bentuk digital yang mendukung tampilan interaktif. Media ini mampu menggabungkan berbagai elemen seperti animasi, teks, video, gambar, objek, audio, link, dan navigasi sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Kelayakan Pengembangan Media Cerita Pendek Anak Digital Dengan Model Berbasis Masalah Untuk Kemampuan Literasi Membaca Pada Siswa Kelas V SDN Bagi 03

Untuk mengetahui kelayakan dari media Cerita Pendek Anak Digital Dengan Model Berbasis Masalah Untuk Kemampuan Literasi Membaca Pada Siswa Kelas V SDN Bagi 03 dilakukan proses validasi produk dan uji coba oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian dari ahli media yang dilakukan oleh Ibu Liya Antika Anggrasari, M.Pd., mendapatkan kriteria sangat valid dan layak. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Dwi et al., (2024), penggunaan cerita pendek anak digital dapat membantu merangsang minat siswa dalam membaca sehingga kemampuan literasi membaca siswa dapat bertambah. Dapat diakses kapan saja, siswa tidak hanya dapat belajar saja, tetapi juga bermain. Sehingga, media ini sangat menarik digunakan oleh siswa kelas V SD dalam kemampuan literasi membaca.

Penilaian dari ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Dr. Cerianing Putri Pratiwi M.Pd. mendapatkan kriteria sangat valid dan layak. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Cahyani et al., (2023), kemampuan literasi membaca siswa terhadap cerita pendek meningkat dikarenakan materi yang disajikan dalam media cerita pendek anak digital jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Sehingga, media cerita pendek anak digital dapat digunakan siswa untuk kemampuan literasi membaca cerita pendek anak kelas V SD.

Penilaian dari ahli bahasa yang dilakukan oleh Ibu Dr. Endang Sri Maruti, S.Pd., M.Pd. mendapatkan kriteria sangat valid dan layak. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Putri et al., (2022), bahasa yang digunakan dalam media cerita pendek anak digital mudah dipahami, sehingga dapat digunakan siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca cerita pendek anak kelas V SD.

Penilaian respon guru Kelas V SDN Bagi 03, Ibu Dian Widyaningtyas, S.Pd. mendapatkan kriteria sangat menarik, sehingga dapat digunakan siswa kelas V SDN Bagi 03 untuk kemampuan literasi membaca cerita pendek anak, kemudian rata-rata penilaian angket respon siswa kelas V SDN Bagi 03 mendapatkan kriteria sangat menarik digunakan untuk kemampuan literasi membaca cerita pendek anak. Hal ini sejalan dengan penelitian

terdahulu menurut Cahyani et al., (2023), siswa sangat tertarik dengan adanya media cerita pendek anak digital yang dikembangkan oleh peneliti.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan media cerita pendek anak digital dengan model berbasis masalah untuk kemampuan literasi membaca dikembangkan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada proses pengembangan ini melalui proses uji validitas produk, dan penyebaran angket, Pada hasil validasi dari ahli media mendapatkan skor sebanyak 100% dengan kategori sangat layak, dari ahli materi mendapatkan skor sebanyak 88% dengan kategori sangat layak, dari ahli Bahasa mendapatkan skor sebanyak 95,5% dengan kategori sangat layak, dan rata-rata dari validasi ahli adalah 94,5%, artinya Tingkat kelayakan yang didapat dari para ahli adalah sangat layak. Penilaian dari angket respon guru mendapatkan skor sebanyak 100% dengan kategori sangat menarik dan angket respon siswa sebanyak 93,3% dengan kategori sangat menarik. Dari ketiga tahapan tersebut mendapatkan hasil bahwa media cerita pendek anak digital dengan model berbasis masalah untuk kemampuan literasi membaca pada siswa kelas V SD sangat layak dan menarik untuk diterapkan. Saran peneliti bagi pembaca yaitu, bagi siswa diharapkan dapat lebih semangat dan termotivasi dalam kegiatan literasi membaca cerita pendek anak dengan adanya media cerita pendek anak digital dengan model berbasis masalah untuk kemampuan literasi membaca, serta dapat meningkatkan kemampuan literasi membacanya. Bagi guru, peneliti berharap agar guru dapat menggunakan media cerita pendek anak digital dengan model berbasis masalah untuk kemampuan literasi membaca untuk kemampuan literasi membaca pada siswa kelas V SD. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih mengembangkan media ini lebih menarik, kreatif, dan lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ahyar, J. (2019). *Apa Itu Sastra Jenis-Jenis Karya Sastra Dan Bagaimana Cara Menulis Dan Mengapresiasi Sastra*. Sleman : Deepublish Publisher, 1-260.
2. Amelia, R. (2020). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Survey, Question, Recite, Read, Review (SQ3R) Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 58 Rejang Lebong*. Skripsi IAIN Curup Fakultas Tarbiyah PGMI, 1-28.
3. Anindyarini, A., Sumarwati, Waluyo, B., Hastuti, S., & Mujiyanto, Y. (2019). *Strategi Menghidupkan Budaya Literasi Melalui Dongeng*. Senadimas UNISRI.
4. Apreasta, L., & Syakira, H. (2023). *Pengembangan E-LKPD Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca Dalam Kurikulum Merdeka Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 9(3), 857-869.
5. Bakri, Y., Syamsuddin, & Barasandji, S. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dalam Memahami Isi Cerita Pendek Pada Siswa Kelas V SDN 25 Ampana*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, 4(4), 152-161.
6. Cahyani, D. D., Alfin, J., Juhaeni, J., & Safaruddin. (2023). *Pengembangan Media 'Ciko Gemar Literasi' Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Di Sekolah Dasar*. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(6), 255-263. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.260>
7. Destianingsih, E. D. (2023). *Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas 3 Di SDN Utan Kayu Selatan 05*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 2869-2877.
8. Diani, R., & Hartati, N. S. (2018). *Flipbook Berbasis Literasi Islam: Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan 3D Pageflip Professional*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 4(2), 234-244. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jipi.v4i2.20819>

9. Dwi, I., Malawi, I., & Syamsiah, N. (2024). *Penerapan Penggunaan Media Digital Berbasis Gambar Berseri Dalam Keterampilan Belajar Membaca Anak Sekolah Dasar*. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 5, 1551–1555. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
10. Harjono, H. S. (2021). *Cerita Rakyat Digital Sebagai Inovasi Alternatif Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*. Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya, 1-9.
11. Jamilah, S. (2019). *Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif dan Berinteraksi Sosial terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Bahasa Indonesia*. Diskursus : Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 2(3), 259–266.
12. Mahardhani, A. J., Prayitno, H. J., Huda, M., Fauziati, E., Aisah, N., & Prasetyo, A. D. (2021). *Pemberdayaan Siswa SD dalam Literasi Membaca melalui Media Bergambar di Magetan*. Buletin KKN Pendidikan, 3(1), 11–22. <https://doi.org/10.23917/bkknndik.v3i1.14664>
13. Mawaddah, F. U., Safrina, R., & Hapidin. (2023). *Buku Cerita Bergambar Digital “Baso dan Pini yang Rusak” Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Maritim Anak*. Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 222–237. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.312>
14. Nuranjani, Widiada, I. K., & Setiawan, H. (2022). *Profil Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Kelas III SDN 2 Kuta*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7(2), 387–393. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.511>
15. Prahasiwi, I., Ma’rufah, F., & Yanto, E. N. A. (2023). *Analisis Penggunaan Buku Cerita Bergambar Untuk Mengetahui Peningkatan Minat Literasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Kedungjati*. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 4, 379–383. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
16. Putri, D., Haq, I. A., Salsabila, Q., & Aeni, A. N. (2022). *Pengembangan E-Book Siap (Syukur, Ikhlas, Amanah, Pemaaf) Dalam Penanaman Pendidikan Akhlak Di SDN Ketib Sumedang Utara*. Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan, 16(5), 1731–1743. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.1154>
17. Putri, T. S. (2023). *Pengembangan Multimedia Flipbook Untuk Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas V SD Negeri 02 Mojorejo*. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 4, 827–834. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
18. Romsih, O. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat Kelas IXD SMPN 14 Kota Serang Tahun Pelajaran 2019/2020*. Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika, 3(1), 23–33.
19. Sidebang, R., Karo, K. B., & Ginting, B. (2024). *Penggunaan Media Buku Cerita Dongeng untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Membaca Anak di SD Negeri 043952 Sukaramai Kabupaten Karo*. Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(2), 177-181. <https://ejournal.smart-scienti.com/Smart-Dedication>
20. Sinaga, R., Afriany, R., & Samsinar, S. (2024). *FT Pelatihan Pembuatan Evaluasi Pembelajaran dengan Menggunakan Google Formulir bagi Guru SDN 96/IV Kota Jambi*. Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara, 8(1), 69–78. <https://doi.org/10.29407/ja.v8i1.21813>
21. Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>
22. Syahrir1, A. P., Zahirah2, S. P., & Salamah3, U. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman*. Prosiding Seminar Nasional, 732–742.