

***Digital Dialogue Storybook* sebagai Media Inovatif Membaca Pemahaman Teks Narasi Siswa Sekolah Dasar**

Marsaa Alyaa Aufaa Adinda^{1*)}

Andarini Permata Cahyaningtyas²⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang^{1,2}

**) Penulis Korespondensi: Jl. Palmerah III No. 46, Kab. Semarang, 50519, Indonesia*

Posel: marsaasasa@students.unnes.ac.id

Abstrak: Kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar di Indonesia masih menjadi persoalan nasional. Laporan Asesmen Nasional oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada level memahami informasi eksplisit dan belum optimal dalam menafsirkan makna implisit serta mengevaluasi isi teks. Permasalahan serupa ditemukan di SD Negeri Beji 01, di mana sekitar 50% siswa kelas IV mengalami kesulitan menentukan ide pokok, memahami alur, dan menarik simpulan teks narasi meskipun telah mampu membaca lancar. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan membaca mekanis dan membaca pemahaman. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi kelayakan serta efektivitas *Digital Dialogue Storybook* sebagai media pembelajaran. Subjek penelitian meliputi 5 siswa dalam uji coba skala kecil (*one to one*) dan 25 siswa dalam uji coba skala besar yang dilakukan di SD Negeri Beji 01. Data dikumpulkan melalui teknik tes dan non-tes. Alat tes terdiri dari pre-test dan post-test, sedangkan alat non-tes meliputi lembar validasi yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta kuesioner untuk mengumpulkan tanggapan dari siswa dan guru. Hasil validasi menunjukkan bahwa *Digital Dialogue Storybook* dikategorikan sebagai sangat layak, dengan skor validitas media sebesar 0.96 dan skor validitas materi dan bahasa sebesar 0.93. Analisis hasil belajar menunjukkan peningkatan signifikan pada rata-rata skor siswa setelah menggunakan media tersebut. Peningkatan ini didukung lebih lanjut oleh hasil N-Gain sebesar 0,354 dalam uji coba skala kecil dan 0,472 dalam uji coba skala besar, keduanya diklasifikasikan dalam kategori moderat. Selain itu, baik siswa maupun guru memberikan tanggapan positif terhadap implementasi media tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Digital Dialogue Storybook* baik layak maupun efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas empat sekolah dasar terhadap teks narasi.

Kata Kunci: *Digital Dialogue Storybook*; membaca pemahaman; teks narasi; sekolah dasar; media pembelajaran digital.

Digital Dialogue Storybook as an Innovative Medium for Enhancing Elementary Students' Narrative Reading Comprehension

Abstract: The reading literacy skills of elementary school students in Indonesia remain a national issue. The National Assessment Report by the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology shows that most students are at the level of understanding explicit information and are not optimal in interpreting implicit meanings and evaluating text content. Similar problems were found at Beji 01 Public Elementary School, where approximately 50% of fourth-grade students had difficulty determining the main idea, understanding the plot, and drawing conclusions from narrative texts despite being able to read fluently. This condition indicates a gap between mechanical reading skills and reading comprehension. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, aiming to design and evaluate the feasibility and effectiveness of the *Digital Dialogue Storybook* as a learning medium. The research subjects included 5 students in a small-scale trial (*one-to-one*) and 25 students in a large-scale trial conducted at Beji 01 Public Elementary School. Data were collected through test and non-test techniques. The test tools consisted of a pre-test and post-test, while the non-test tools included a validation sheet filled out by media experts, material experts, and language experts, as well as a questionnaire to collect responses from students and teachers. The validation results show that the *Digital Dialogue Storybook* is categorized as very feasible, with a media validity score of 0.96 and a material and language validity score of 0.93. Analysis of learning outcomes shows a significant

increase in the average student score after using the media. This increase is further supported by the N-Gain results of 0.354 in the small-scale trial and 0.472 in the large-scale trial, both classified in the moderate category. In addition, both students and teachers gave positive responses to the implementation of the media. Therefore, it can be concluded that the Digital Dialogue Storybook is both feasible and effective in improving fourth-grade elementary school students' understanding of narrative texts.

Keywords: *Digital Dialogue Storybook; reading comprehension; narrative text; elementary school; digital learning media.*

Proses artikel: Dikirim: 02-02-2026; Direvisi: 05-03-2026; Diterima: 11-06-2026; Diterbitkan: 08-07-2026

Gaya sitasi (MLA edisi ke-7): Adinda, Marsaa Alyaa Aufaa, and Andarini Permata Cahyaningtyas. "Digital Dialogue Storybook sebagai Media Inovatif Membaca Pemahaman Teks Narasi Siswa Sekolah Dasar." *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 10.1 (2026): 51–62. Print/Online. **Pemegang Hak Cipta:** Penulis. **Publikasi Utama:** Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (2026).



Proses ini berada di bawah lisensi *Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*.

Pendahuluan

Kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar di Indonesia masih menjadi tantangan serius. Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) 2025, yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, melibatkan lebih dari 8,2 juta siswa dari 142.358 sekolah untuk mengukur AKM literasi membaca, numerasi, serta survei karakter dan lingkungan belajar. Data ANBK 2025 menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan membaca yang melampaui sekadar *decoding* teks, karena literasi membaca dalam AKM dirancang untuk mengukur kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai jenis teks tertulis. Permasalahan literasi membaca bukan hanya terlihat pada tingkat nasional; pernyataan pejabat pendidikan nasional pada 2025 menunjukkan bahwa sebagian besar anak Indonesia masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan secara mendalam, terutama dalam aspek inferensi dan evaluasi makna teks. Hal ini mencerminkan tantangan yang masih signifikan dalam pengembangan kemampuan membaca pemahaman.

Dalam kerangka kebijakan pendidikan nasional, Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 menegaskan bahwa Standar Nasional Pendidikan berfungsi sebagai landasan peningkatan mutu pendidikan secara berkelanjutan. Musnaeni (2022) menyatakan bahwa implementasi standar nasional, termasuk standar isi dan proses, harus diarahkan pada peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib memiliki peran strategis dalam membentuk kompetensi literasi siswa (Agustin & Basri, 2024). Oleh karena itu, penguatan kemampuan membaca pemahaman menjadi bagian esensial dari upaya peningkatan mutu pendidikan dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempatnya, membaca memiliki posisi sentral sebagai fondasi penguasaan ilmu pengetahuan. Namun, membaca bukan sekadar melafalkan teks, melainkan proses kognitif kompleks yang melibatkan interpretasi dan refleksi makna (Ananta Pramayshela et al., 2023). Pada kelas atas sekolah dasar, terutama kelas IV, pembelajaran membaca difokuskan pada pemahaman teks secara komprehensif. Rahmawati et al (2023) menjelaskan bahwa membaca pemahaman mencakup kemampuan menemukan ide pokok, mengidentifikasi informasi penting, dan memahami keterkaitan antarbagian teks. Maharani et al (2022) menambahkan bahwa membaca tingkat lanjut menuntut kemampuan menafsirkan makna, baik eksplisit maupun implisit, serta menarik simpulan. Salah satu jenis teks yang dipelajari pada jenjang ini adalah teks narasi yang menyajikan rangkaian peristiwa secara kronologis (Suryaman, 2018).

Permasalahan nasional tercermin pula di SD Negeri Beji 01. Studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa sekitar 50 % siswa mengalami kesulitan memahami teks narasi meskipun mampu membaca dengan lancar. Kesulitan tersebut terlihat pada kemampuan menentukan ide pokok, memahami alur, mengidentifikasi karakter, serta menarik simpulan. Pembelajaran di kelas masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas sehingga keterlibatan kognitif siswa belum optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan membaca mekanis dan kemampuan membaca pemahaman yang lebih kompleks.

Secara teoretis, membaca pemahaman adalah proses konstruksi makna melalui interaksi antara teks dan pembaca. Dalam perspektif perkembangan kognitif, siswa kelas IV berada pada tahap operasional konkret menurut Jean Piaget, di mana pemahaman berkembang lebih optimal melalui dukungan visual, konteks konkret, dan pengalaman belajar bermakna. Proses ini mencakup integrasi informasi linguistik dengan pengetahuan sebelumnya untuk membangun representasi mental koheren. Oleh karena itu, media pembelajaran yang bersifat multimodal menggabungkan teks, visual, dan audio dapat membantu mengurangi beban kognitif siswa serta memperkuat proses pemaknaan. Dalam konteks teks narasi, proses konstruksi makna tersebut terwujud melalui kemampuan siswa dalam menentukan ide utama sebagai inti gagasan cerita serta memahami struktur teks narasi yang meliputi orientasi, komplikasi, dan resolusi. Kedua kemampuan ini menjadi indikator penting membaca pemahaman karena menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengenali informasi secara literal, tetapi juga mampu mengorganisasi gagasan dan memahami keterkaitan antarbagian teks secara utuh.

Sejumlah penelitian telah mengembangkan media storybook digital untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Putri dan Iskandar (2025) menunjukkan bahwa Augmented Storybook dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Supraba dan Hasby (2024) menemukan bahwa buku cerita bergambar efektif membantu pemahaman alur dan karakter. Ningrum et al. (2025) menyatakan bahwa Digital Scrapbook layak dan efektif dalam meningkatkan minat serta pemahaman membaca. Ma'azzah et al. (2024) melaporkan bahwa Storybook berbasis cerita daerah membantu siswa menentukan ide pokok dan informasi penting. Sari et al. (2022) juga menunjukkan efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan pemahaman teks narasi. Meskipun demikian, sebagian besar media yang dikembangkan masih berfokus pada digitalisasi teks dan ilustrasi visual atau penggunaan audio narasi satu arah. Media-media tersebut belum secara eksplisit dirancang untuk memodelkan proses berpikir siswa dalam melakukan inferensi, memahami relasi sebab-akibat, dan menafsirkan makna implisit melalui dialog kontekstual antartokoh. Dengan kata lain, integrasi fitur media belum sepenuhnya berbasis indikator membaca pemahaman yang komprehensif.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini mengembangkan *Digital Dialogue Storybook* sebagai media pembelajaran berbasis multimodal yang mengintegrasikan teks narasi, ilustrasi visual, dan dialog audio interaktif antar tokoh. Dialog dirancang bukan sekadar elemen estetis, tetapi sebagai *scaffolding* kognitif untuk membantu siswa membangun inferensi, memahami alur, serta memaknai isi teks secara lebih mendalam. Integrasi ini tidak hanya memberikan pengalaman membaca yang menarik, tetapi juga secara sistematis mendukung indikator membaca pemahaman seperti identifikasi ide pokok, inferensi, interpretasi makna implisit, dan penarikan simpulan. Pengembangan media ini menjadi urgen karena rendahnya kemampuan membaca pemahaman berpotensi memengaruhi capaian akademik siswa secara keseluruhan. Jika tidak diatasi, kesenjangan literasi dapat berlanjut ke jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dirancang secara pedagogis untuk meningkatkan kualitas proses berpikir siswa.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (Branch, 2009) untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas *Digital Dialogue Storybook*. Tujuan penelitian ini adalah: (1) menghasilkan media yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran teks narasi, (2) menganalisis efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV, dan (3) mendeskripsikan respons siswa dan guru terhadap penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Beji 01 Ungaran pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 (Januari 2026). Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang menunjukkan sekitar 50% siswa kelas IV mengalami kesulitan membaca pemahaman teks narasi meskipun telah mampu membaca lancar. Selain itu, sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan memiliki fasilitas pendukung pembelajaran digital, sehingga memungkinkan implementasi media *Digital Dialogue Storybook* secara optimal. Metode yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ini dipilih karena sistematis dan

berorientasi pada desain instruksional berbasis kebutuhan pengguna. ADDIE meliputi lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.



Gambar 1 Skema Penelitian ADDIE

Populasi dalam studi ini terdiri dari seluruh 30 siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Beji 01. Sampel dalam uji coba terbatas melibatkan 5 siswa dan dilakukan pada tahap evaluasi satu-satu. Pendekatan ini dianggap tepat karena mampu mengakomodasi kompleksitas proses pembelajaran melalui desain instruksional sistematis yang berorientasi pada siswa dan adaptif terhadap konteks serta kebutuhan pengguna (Mesra et al.2023). Selama tahap implementasi, analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah belajar yang dialami oleh siswa. Tahap desain dan pengembangan berfokus pada merancang dan menciptakan produk pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pengguna. Selain itu, tahap implementasi dan evaluasi bertujuan untuk menguji kelayakan dan efektivitas produk yang telah dikembangkan dalam situasi pembelajaran nyata. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis validasi ahli dengan uji Aiken's, serta uji kelayakan berdasarkan tanggapan siswa dan guru. Berikut adalah kriteria kelayakan untuk *Digital Dialogue Storybook*.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan *Digital Dialogue Storybook*

Persentase	Kriteria
$V \geq 0,80$	Sangat Layak
$0,60 - 0,79$	Layak
$0,40 - 0,59$	Cukup Layak perlu reIVsi
$< 0,40$	Tidak Layak

Sumber: (Retnawati,2016)

Data pra-tes dan pasca-tes dianalisis menggunakan SPSS versi 25 melalui uji normalitas dan uji-t sampel berpasangan, sementara perhitungan N-gain dilakukan menggunakan *Microsoft Excel*. Instrumen penelitian terdiri atas tes dan non-tes. Instrumen tes berupa pre-test dan post-test dalam bentuk pilihan ganda dan uraian yang mengukur kemampuan menemukan ide pokok, mengidentifikasi informasi penting, menentukan makna kata kontekstual, menarik inferensi, dan menyimpulkan isi teks. Instrumen non-tes meliputi angket respons siswa dan guru serta lembar validasi pakar (aspek media, bahasa, dan materi). Validitas instrumen dianalisis menggunakan indeks Aiken's V. Uji prasyarat dilakukan melalui uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS versi 25. Efektivitas media dianalisis menggunakan uji-t sampel berpasangan untuk membandingkan skor pre-test dan post-test. Peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan N-gain dengan kategori tinggi ($\geq 0,70$), sedang ($0,30-0,69$), dan rendah ($< 0,30$). Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut: H_0 tidak terdapat perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test; H_1 terdapat perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test setelah penggunaan media. Keputusan didasarkan pada taraf signifikansi 0,05.

Hasil dan Diskusi

Pengembangan Digital Dialogue Storybook

Pengembangan media *Digital Dialogue Storybook* mengacu pada model tahapan ADDIE, tetapi prosesnya hanya dilakukan hingga tahap uji coba *pilot test one-to-one* dengan sampel dan populasi sebanyak 25 siswa. Hasil pengembangan media *Digital Dialogue Storybook* diuraikan sebagai berikut.

1. *Analysis* (Analisis)

Fase analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat menyebabkan kesenjangan dalam kinerja belajar (Hidayat and Nizar). Penelitian ini didorong oleh penemuan masalah dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan pemahaman teks narasi. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Beji 01, ditemukan bahwa sekitar 50% siswa masih mengalami kesulitan memahami isi bacaan, terutama dalam menentukan ide utama teks. Meskipun beberapa siswa dapat membaca dengan lancar, mereka belum mampu menafsirkan isi bacaan dengan benar karena tingkat pemahaman mereka yang rendah. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Ma'sita dkk (2025) yang menunjukkan bahwa siswa kelas IV sekolah dasar mengalami hambatan dalam menentukan ide utama dan memahami struktur teks narasi. Hambatan ini dipengaruhi oleh faktor internal, seperti keterampilan berpikir kritis yang rendah, serta faktor eksternal berupa metode pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang terbatas dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media interaktif yang minim, sehingga partisipasi dan keterlibatan siswa dalam memahami teks belum optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengusulkan solusi melalui pengembangan media *Digital Dialogue Storybook*, yaitu buku cerita digital interaktif yang dilengkapi dengan fitur dialog audio untuk setiap karakter dalam cerita.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah merencanakan dan merancang produk *Digital Dialogue Storybook*. Para peneliti menyusun desain produk yang akan dikembangkan dengan merujuk pada hasil analisis kebutuhan dan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis, solusi yang dianggap paling tepat adalah pengembangan media pembelajaran *Digital Dialogue Storybook*, yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan pemahaman teks narasi siswa. Media ini berbentuk buku cerita digital interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Dalam proses pengembangan, tampilan visual *Digital Dialogue Storybook* didesain menggunakan aplikasi Canva untuk menghasilkan desain yang menarik, ramah anak, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, penyusunan konten cerita dan dialog audio didukung oleh penggunaan Gemini untuk membantu merancang narasi, dialog antar karakter, dan memperkuat alur cerita. Dalam penyajiannya, *Digital Dialogue Storybook* memadukan teks, ilustrasi yang menarik, serta fitur dialog audio pada setiap tokoh yang dapat diputarkan ketika siswa mengklik bagian tertentu. Fitur ini memungkinkan siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga mendengarkan percakapan sesuai alur cerita. Dengan demikian, siswa lebih terbantu dalam memahami ide pokok, mengenali karakter, serta menangkap isi narasi secara lebih jelas, efektif, dan menyenangkan.



Gambar 2 Tampilan Desain *Digital Dialogue Storybook*

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, produk dikembangkan sesuai dengan rencana yang disusun pada tahap desain. Proses ini mencakup penilaian produk oleh para ahli, termasuk ahli media, ahli bahan, dan ahli bahasa, menggunakan instrumen atau rubrik yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil penilaian oleh para ahli ini menjadi dasar untuk merevisi dan menyempurnakan produk agar lebih optimal. Berikut tabel ringkasan hasil validasi dari para ahli media, materi, dan bahasa.

Tabel 2 Hasil Rata-Rata Validator Ahli Media, Materi dan Bahasa

Validator	Total	Skor	Kategori
Validator ahli media	39	0,96	Sangat Layak
Validator ahli materi	57	0,93	Sangat Layak

Berdasarkan hasil evaluasi dari validator ahli media, diperoleh skor total 39 dengan nilai validitas 0.96. Sementara itu, penilaian dari ahli materi pelajaran dan ahli bahasa menghasilkan skor total 57 dengan nilai validitas 0.93. Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sebagaimana tercermin dari skor validitas rata-rata yang tinggi pada setiap aspek penilaian.

Pada tahap ini, media *Digital Dialogue Storybook* telah direvisi sesuai masukan dari ahli materi pelajaran dan ahli media sebelum diuji pada siswa. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba terbatas yang melibatkan 5 siswa kelas IV. Uji coba ini bertujuan untuk menguji pemahaman siswa terhadap konten, tampilan, dan cara penggunaan media *Digital Dialogue Storybook*. Sebelum proses pembelajaran dimulai,

siswa diberikan tes awal untuk menentukan kemampuan awal mereka dalam memahami materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media *Digital Dialogue Storybook* hingga siswa memahami materi dan mampu mengoperasikan media tersebut secara mandiri. Setelah aktivitas pembelajaran selesai, siswa diberikan tes akhir untuk mengukur kemampuan akhir mereka, serta kuesioner tanggapan yang menghasilkan skor kelayakan 0,87 dengan kategori “Sangat Layak.” Hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis untuk menentukan efek penggunaan media, serta sebagai dasar untuk meningkatkan dan menyempurnakan produk sebelum melakukan uji coba skala besar. Data *pre-test* dan *post-test* dari uji coba terbatas *pilot-test one to one* kemudian disimpulkan melalui uji normalitas, dengan hasilnya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pilot Test One to One*

		Shapiro Wilk		
		Statistik	Df	Sig
Nilai <i>Pretest</i>	Kelas Kecil (<i>One to One</i>)	796	5	0,075
Nilai <i>Posttest</i>	Kelas Kecil (<i>One to One</i>)	960	5	0,811

Tabel 3 menampilkan hasil analisis uji normalitas Shapiro–Wilk pada data pre-tes dan post-tes dalam uji coba skala kecil (uji coba pilot). Berdasarkan hasil uji, data pre-tes dari kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa memperoleh nilai signifikansi sebesar 0.075. Karena nilai ini lebih besar dari tingkat signifikansi 0.05, data pre-tes dianggap terdistribusi secara normal. Sementara itu, hasil uji normalitas untuk data post-tes pada kelompok kecil menunjukkan nilai signifikansi Shapiro–Wilk sebesar 0,811, yang juga melebihi 0,05. Oleh karena itu, data post-tes pada uji coba skala kecil juga dianggap terdistribusi secara normal. Secara keseluruhan, baik data pre-tes maupun post-tes pada tahap uji coba awal memenuhi asumsi normalitas dan dapat digunakan sebagai dasar untuk melaksanakan uji coba berskala lebih besar.

Setelah memastikan bahwa kedua set data terdistribusi secara normal, analisis dilanjutkan menggunakan uji t sampel berpasangan. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor sebelum dan setelah penggunaan, yaitu penggunaan media *Digital Dialogue Storybook*. Hasil analisis disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4 Sample Statistics (*Pilot test one to one*)

		Mean	N	Std.Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	66.20	5	7.823	3.499
	<i>Posttest</i>	78.00	5	3.082	1.378

Berdasarkan hasil pada Tabel 4, analisis statistik menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* pada kelompok kecil sebesar 66,20, sedangkan rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 78,00. Dengan demikian, setelah diberikan perlakuan, terjadi kenaikan rata-rata hasil belajar sebesar 11,80 poin.

Tabel 5 Paired Samples Correlations (*Pilot test one to one*)

		N	Correlationa	Sig
Pair 1	<i>Pretest & Posttest</i>	5	0,871	0,05

Berdasarkan tabel 5 Paired Samples Correlations, diperoleh koefisien korelasi sebesar 0.871 dengan nilai signifikansi 0.05. Karena nilai signifikansi sama dengan 0.05, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan dan kuat antara skor *pre-test* dan *post-test* dalam kelompok kecil. Korelasi positif yang tinggi menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh skor *pre-test* relatif tinggi cenderung memperoleh skor *post-test* tinggi setelah diberikan perlakuan.

Tabel 6 Hasil uji t *pilot test one to one*

	T-statistik	Tingkat Kebebasan	Sig. (2-tailed)
Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	-5.148	4	0,008

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji t sampel berpasangan menunjukkan nilai Sig. (dua ekor) sebesar 0.008, yang lebih kecil dari 0.05. Berdasarkan kriteria keputusan, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pre-tes dan post-tes dalam kelompok kecil. Berdasarkan temuan ini, dan setelah melalui validasi ahli dan uji coba skala kecil, media yang dikembangkan dianggap valid dan efektif. Oleh karena itu, media siap untuk dilanjutkan ke tahap uji lapangan skala besar.

4. *Implementations* (Implementasi)

Setelah *Digital Dialogue Storybook* dianggap sesuai berdasarkan validasi ahli dan uji coba skala kecil, para peneliti melanjutkan dengan uji coba skala besar yang melibatkan satu kelas empat yang terdiri dari 25 siswa di SD Negeri Beji 01. Pada tahap ini, siswa menerima perlakuan yang sama seperti pada uji coba satu-satu, yaitu diberikan test sebelum pelajaran, test setelah pelajaran, dan kuesioner tanggapan mengenai media *Digital Dialogue Storybook*. Kuesioner tanggapan siswa memperoleh skor kelayakan 0,73, yang masuk dalam kategori “Layak”. Selain itu, guru kelas mengisi kuesioner tanggapan guru, yang menghasilkan skor kelayakan 0,86, dikategorikan sebagai “Sangat Layak”.

Uji coba berskala besar ini dilakukan untuk menentukan efektivitas media *Digital Dialogue Storybook* dalam konteks pembelajaran yang lebih mirip dengan kondisi kelas sebenarnya. Selain itu, tahap ini bertujuan untuk menguji apakah peningkatan hasil belajar siswa tetap konsisten meskipun jumlah peserta lebih besar. Data pre-tes dan post-tes yang dikumpulkan dari uji coba lapangan kemudian dianalisis dan dirangkum kembali menggunakan uji normalitas. Hasil analisis ini disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas Uji coba lapangan

		Shapiro Wilk		
		Statistik	Df	Sig
Nilai <i>Pretest</i>	Kelas Besar	935	25	0,115
Nilai <i>Posttest</i>	Kelas Besar	945	25	0,193

Tabel 7 menampilkan hasil uji normalitas Shapiro–Wilk yang dilakukan pada data pre-tes dan post-tes dalam uji coba berskala besar. Berdasarkan analisis, data pre-tes dari kelas besar yang terdiri dari 25 siswa memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,115. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05, data pre-tes dianggap terdistribusi secara normal. Selain itu, hasil uji normalitas untuk data post-tes menunjukkan nilai signifikansi Shapiro–Wilk sebesar 0,193, yang juga melebihi 0,05. Oleh karena itu, data post-tes dalam uji coba berskala besar juga dianggap terdistribusi secara normal. Secara keseluruhan, hasil uji normalitas untuk data pre-tes dan post-tes pada skala besar menunjukkan bahwa keduanya memenuhi asumsi normalitas dan oleh karena itu sesuai untuk analisis menggunakan statistik parametrik.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji t sampel berpasangan (*Paired Sample Statistics*). Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pre-tes dan post-tes setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *Digital Dialogue Storybook*. Hasil analisis disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 8 Paired Sample Statistics (Skala Besar)

		Mean	N	Std.Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	58.88	25	9.740	1.948
	<i>Posttest</i>	78.16	25	8.494	1.699

Berdasarkan Tabel 8 dari uji coba kelompok besar, analisis menunjukkan bahwa skor rata-rata sebelum tes adalah 58,88, sementara skor rata-rata setelah tes meningkat menjadi 78,16. Oleh karena itu, terdapat peningkatan sebesar 19,28 poin dalam hasil belajar rata-rata setelah intervensi diberikan.

Tabel 9 Paired Samples Correlations (Skala Besar)

		N	Correlationa	Sig
Pair 1	<i>Pretest & Posttes</i>	25	0,676	0,000

Dalam Tabel 9 untuk kelompok besar, koefisien korelasi antara skor pre-tes dan post-tes adalah 0,676, dengan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan secara statistik dengan tingkat korelasi sedang antara skor pre-tes dan post-tes pada kelompok besar, yang menunjukkan konsistensi dalam peringkat pencapaian belajar siswa sebelum dan setelah intervensi.

Tabel 10 Hasil Uji t Skala Besar

	T-statistik	Tingkat Kebebasan	Sig. (2-tailed)
Nilai <i>Pretest dan Posttest</i>	-12,974	24	0,000

Berdasarkan Tabel 10, hasil uji t sampel berpasangan menunjukkan nilai signifikansi (dua ekor) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pre-tes dan post-tes pada kelompok besar. Temuan ini menunjukkan bahwa instruksi yang diberikan memiliki efek yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kelompok besar.

Untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media *Digital Dialogue Storybook*, analisis lebih lanjut dilakukan menggunakan tes *Normalized Gain* (N-Gain). Analisis ini bertujuan untuk mengukur perbedaan antara skor pre-tes dan post-tes setelah dikonversi ke skala gain, sehingga tingkat peningkatan hasil belajar siswa dapat dievaluasi secara lebih proporsional. Uji N-Gain digunakan untuk menentukan sejauh mana kemampuan siswa meningkat setelah intervensi diberikan. Berdasarkan perhitungan N-Gain untuk kelompok kecil dan besar, skor rata-rata yang diperoleh masing-masing adalah 0,354 dan 0,472. Kedua nilai tersebut masuk dalam kategori moderat. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah mengikuti instruksi menggunakan media yang dikembangkan, baik dalam uji coba skala kecil maupun dalam lingkungan kelas yang lebih besar. Meskipun terdapat variasi dalam peningkatan di antara siswa individu, dengan beberapa mencapai kategori peningkatan tinggi, skor rata-rata N-Gain secara keseluruhan menunjukkan bahwa media instruksional yang digunakan cukup efektif dalam secara konsisten meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dianggap sesuai sebagai metode instruksional alternatif, karena memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa *Digital Dialogue Storybook* cocok digunakan dalam pengajaran teks narasi di kelas IV. Kesesuaian ini diperkuat oleh pertimbangan-pertimbangan berikut. *Pertama*, media *Digital Dialogue Storybook* sesuai dengan karakteristik pembelajaran pemahaman membaca pada kelas atas sekolah dasar. Pada tahap ini, siswa berada pada fase perkembangan kognitif operasional konkret, yang mulai menuju fase operasional formal. Oleh karena itu, mereka membutuhkan media yang tidak hanya menyajikan teks tertulis tetapi juga menyediakan dukungan visual dan audio untuk membantu proses pemahaman (Rahmawati et al.). *Digital Dialogue Storybook* mengintegrasikan teks narasi, ilustrasi visual, dan dialog audio interaktif, memungkinkan siswa memahami alur cerita, karakter, dan urutan peristiwa secara lebih kontekstual. Hal ini sejalan dengan pandangan Ananta Pramayshela et al (2023) yang menekankan bahwa pemahaman membaca adalah proses aktif yang melibatkan integrasi simultan informasi visual, linguistik, dan kognitif.

Kedua, media *Digital Dialogue Storybook* dilengkapi dengan fitur dialog audio yang dapat diakses dengan mengklik setiap karakter dalam cerita. Elemen interaktif ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam aktivitas membaca, sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis dan kurang pasif. Temuan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Himawati et al., (2025) yang menyimpulkan bahwa fitur interaktif, seperti audio, visual, dan navigasi yang menarik dalam media *storybook* dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses membaca dan memahami isi cerita.

Ketiga, hasil uji t sampel berpasangan pada kedua kelompok kecil dan besar menunjukkan perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pre-tes dan post-tes (Sig. < 0.05). Peningkatan rata-rata skor

pada kedua kelompok menunjukkan bahwa penggunaan media *Digital Dialogue Storybook* memiliki dampak positif terhadap kemampuan pemahaman membaca siswa. Hasil ini konsisten dengan temuan Supraba & Hasby (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan buku cerita bergambar maupun digital secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami alur dan karakter tokoh pada teks narasi. Sari et al (2022) menegaskan bahwa media pembelajaran digital interaktif efektif membantu siswa mengidentifikasi ide pokok serta informasi penting dalam bacaan.

Keempat, berdasarkan hasil tes N-Gain, peningkatan rata-rata hasil belajar siswa bersifat moderat, baik dalam uji coba skala kecil maupun skala besar. Prestasi ini menunjukkan bahwa *Digital Dialogue Storybook* cukup efektif dalam secara konsisten meningkatkan keterampilan pemahaman membaca. Oleh karena itu, *Digital Dialogue Storybook* tidak hanya memenuhi aspek kelayakan teknis tetapi juga menunjukkan efektivitas pedagogis dalam mendukung pembelajaran pemahaman teks narasi.

Kelima, hasil angket respon menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik, termotivasi, dan lebih mudah memahami materi bacaan melalui penggunaan *Digital Dialogue Storybook*. Guru-guru juga merespons positif terhadap kemudahan penggunaan media ini dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia. Temuan ini memperkuat pendapat Musnaeni (2022) bahwa implementasi standar pendidikan, termasuk penggunaan media pembelajaran inovatif, berperan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa telah terbukti meningkatkan interaksi, partisipasi, dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Digital Dialogue Storybook* memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran membaca teks narasi di sekolah dasar. Media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara efektif oleh guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya dan mempertimbangkan kondisi pembelajaran aktual serta tantangan yang dihadapi di lapangan, para peneliti mengusulkan *Digital Dialogue Storybook* sebagai alternatif inovatif untuk pengajaran bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan di atas, media ini dianggap sesuai untuk digunakan dan telah terbukti memiliki dampak signifikan terhadap pembelajaran membaca teks narasi di kelas IV.

Simpulan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar, khususnya dalam menentukan ide utama dan memahami struktur teks narasi, sebagaimana tercermin dalam hasil ANBK dan temuan awal di kelas IV SD Negeri Beji 01. Permasalahan tersebut menunjukkan kesenjangan antara kemampuan membaca mekanis dan pemahaman tingkat lanjut. Pengembangan *Digital Dialogue Storybook* berbasis model ADDIE menghasilkan media yang sangat layak skor validitas 0,96 pada aspek media dan 0,93 pada aspek materi dan bahasa. Uji *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test pada uji satu lawan satu ($p = 0,008$) dan kelompok besar ($p = 0,000$), dengan peningkatan N-Gain kategori sedang (0,354 dan 0,472). Temuan ini menegaskan bahwa integrasi dialog audio interaktif sebagai scaffolding kognitif efektif meningkatkan kemampuan memahami ide utama dan struktur teks narasi. Konsep scaffolding dalam pembelajaran merujuk pada pemberian dukungan terstruktur untuk membantu siswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi sebelum mampu belajar secara mandiri, sebagaimana dijelaskan dalam teori perkembangan kognitif sosial oleh Lev Vygotsky. Dalam konteks literasi digital mutakhir, dukungan multimodal termasuk integrasi teks, visual, dan audio terbukti membantu proses konstruksi makna serta memperkuat pemahaman membaca pada siswa sekolah dasar (Putri & Iskandar, 2025). Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada digitalisasi teks dan ilustrasi, penelitian ini menambahkan dialog audio interaktif sebagai bentuk *scaffolding* eksplisit untuk memandu proses inferensi dan pemahaman struktur narasi.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan pujian dan ucapan terima kasih yang tulus kepada Allah SWT atas kemudahan dan kelancaran yang diberikan, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan sukses. Penulis juga mengakui dan menghargai dirinya sendiri atas ketekunan, dedikasi, dan ketahanannya dalam melewati setiap tahap penelitian meskipun menghadapi berbagai tantangan. Ucapan terima kasih yang mendalam disampaikan kepada orang tua tercinta atas doa-doa, dukungan moral, motivasi, dan cinta tanpa batas mereka sepanjang perjalanan akademik penulis dan selama penyelesaian penelitian ini. Penulis juga menyampaikan ucapan

terima kasih yang tulus kepada pembimbing akademiknya, yang dengan sabar memberikan bimbingan, masukan, dan pengawasan berkelanjutan hingga penelitian ini berhasil diselesaikan. Selanjutnya, penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Negeri Semarang beserta seluruh pihak yang telah menyediakan fasilitas, kesempatan, dan dukungan akademik selama proses penelitian berlangsung. Apresiasi juga penulis sampaikan kepada pihak mitra SD Negeri Beji 01 yang telah memberikan izin, kerja sama, dan bantuan sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar. Terakhir, penulis mengungkapkan rasa terima kasih kepada seseorang yang telah hadir memberikan dukungan moral dan semangat ketika penulis berada dalam kondisi emosional yang kurang baik, sehingga penulis mampu bangkit dan menuntaskan penelitian ini.

Daftar Rujukan

- Agustin, Alfira, and Amin Basri. "Pengembangan Model Numbered Head Together Berbantuan Media Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sd Muhammadiyah 25." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, vol. 5, no. 2, 2024, pp. 295–301, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i2.1461>.
- Ananta Pramayshela, et al. "Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Kelas 4 Sd." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, vol. 1, no. 3, 2023, pp. 111–25, <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1611>.
- Branch, Robert Maribe. "Approach, Instructional Design: The ADDIE." *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia*, vol. 53, no. 9, 2009.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, vol. 1, no. 1, 2021, pp. 28–38, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Himawati, Ulya, et al. *Interactive Digital Storybooks : A Personalized Approach to English Learning in Indonesian Primary Schools*. no. 3, 2025, pp. 281–97.
- Ma'azzah, Abdatul, et al. "Pengembangan Media Storybook Materi Cerita Tentang Daerahku Kerajaan Giri Kedaton Gresik Kelas Iv Sekolah Dasar." *Cendekia Pendidikan*, vol. 4, no. 4, 2024, pp. 50–54, <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>.
- Ma'sita, Herlina, Nuraini, Zulfuraini, Muhammad Fasli. *Analysis of Students ' Difficulties in Determining the Main Idea Of*. no. 7, 2025, pp. 682–86.
- Maharani, Ni Kadek Dwindi, et al. "Analisis Keterampilan Menulis Lanjutan Kelas V Sd N 2 Kawan." *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, vol. 4, no. 2, 2022, pp. 46–53, <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v4i2.130>.
- Mesra, Romi, et al. "Research & Development Dalam Pendidikan." <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/D6Wck>, 2023.
- Musnaeni. "Pentingnya Manajemen Strategi Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan." *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, vol. 2, no. 2, 2022, pp. 98–104, <https://doi.org/10.51878/cendekia.v2i2.1168>.
- Ningrum, Sarah Kartika, et al. *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar*. 2025, pp. 488–98.
- Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tentang Standar Nasional Pendidikan. "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan." *Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022*, 2022, pp. 1–16, <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/196151/pp-no-4-tahun-2022>.
- Putri, Mayliana, and Rossi Iskandar. *Jurnal Basicedu*. no. 4, 2025, pp. 1016–27.
- Rahmawati, Dini, et al. *Analisa Kemampuan Membaca Pada Anak Sekolah Dasar : Literature Review*. no. 4, 2023, pp. 2558–63.
- Retnawati, Heri. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. 2016.
- Sari, Endah, et al. *Peningkatan Membaca Pemahaman Pada Teks Narasi Melalui Wordwall*. no. 4, 2022.
- Standar, Badan, and Asesmen Pendidikan. *Dokumen Rekomendasi Kebijakan Hasil Asesmen Nasional Berdasarkan Hasil Asesmen Kata Pengantar*. 23AD.
- Supraba, Ardhy, and Muhammad Hasby. *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Media Buku Cerita Bergambar Pada Siswa Kelas IV SDN 46 Matarin Kecamatan Basse Sangtempe*

Kabupaten Luwu. no. 1, 2024, pp. 7–11.

Suryaman, E. Dede. *Teks Narasi Dan Literasi Buku Fiksi-Non Fiksi (Cas Dari Cerita Dan Buku)*. 2018, pp. 3–6.