

# Pengembangan Media Buku Interaktif Bahasa Indonesia "Satu Titik" Guna Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Ulfatus Salwa<sup>a,1\*</sup>, Lola Priyan Rhomadhona<sup>b,2</sup>, Dela Nabila Putri Ervianto<sup>c,3</sup>, Moch Hadi Witono<sup>d,4</sup>, Suci Rahmawati<sup>e,5</sup>, Nurul Istiq'faroh<sup>f,6</sup>, Ulfi Aminatuz Zahroh<sup>g,7</sup>

<sup>a</sup> Pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

<sup>b</sup> Pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

<sup>c</sup> Pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

<sup>d</sup> Pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

<sup>e</sup> Pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

<sup>f</sup> Pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

<sup>g</sup> Pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

<sup>1</sup> [ulfatussalwa.23205@mhs.unesa.ac.id](mailto:ulfatussalwa.23205@mhs.unesa.ac.id); <sup>2</sup> [lolapriyan.23207@mhs.unesa.ac.id](mailto:lolapriyan.23207@mhs.unesa.ac.id);

<sup>3</sup> [delanabila.23208@mhs.unesa.ac.id](mailto:delanabila.23208@mhs.unesa.ac.id); <sup>4</sup> [mochhadihadi.23210@mhs.unesa.ac.id](mailto:mochhadihadi.23210@mhs.unesa.ac.id);

<sup>5</sup> [sucirahmawati.23312@mhs.unesa.ac.id](mailto:sucirahmawati.23312@mhs.unesa.ac.id); <sup>6</sup> [nurulistiqfaroh@unesa.ac.id](mailto:nurulistiqfaroh@unesa.ac.id); <sup>7</sup> [ulfizahroh@unesa.ac.id](mailto:ulfizahroh@unesa.ac.id)

\* [ulfatussalwa.23205@mhs.unesa.ac.id](mailto:ulfatussalwa.23205@mhs.unesa.ac.id)

## INFO ARTIKEL

*Sejarah Artikel:*

Diterima: 10 Oktober 2024

Direvisi: 15 November 2024

Disetujui: 23 Desember 2024

Tersedia Daring: 1 Januari 2025

*Kata Kunci:*

*Pengembangan*

*Media Ajar*

*Buku Interaktif*

## ABSTRAK

Pengembangan buku interaktif Bahasa Indonesia yang sesuai kebutuhan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dengan metode Research and Development (R&D). Hasil penelitian menghasilkan sebuah buku interaktif yang dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif. Buku interaktif ini telah divalidasi oleh guru serta diuji coba pada peserta didik kelas IV. Hasil uji coba menunjukkan bahwa buku interaktif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap penggunaan buku interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki persepsi positif terhadap penggunaan buku interaktif.

## ABSTRACT

*Keywords:*

*Developing*

*Teaching Media*

*Interactive Book*

Developing interactive Indonesian language books that suit the needs of grade IV elementary school students using the Research and Development (R&D) method. The results of the study produced an interactive book equipped with various interactive features. This interactive book has been validated by teachers and tested on grade IV students. The results of the trial showed that the interactive book developed was effective in increasing students' learning motivation towards the use of interactive books in learning Indonesian. The research method used was descriptive qualitative with data collection through interviews and questionnaires. The results showed that most students had a positive perception of the use of interactive books.

©2025, Ulfatus Salwa, Lola Priyan Rhomadhona, Dela Nabila Putri Ervianto, Moch Hadi Witono, Suci Rahmawati, Nurul Istiq'faroh, Ulfi Aminatuz Zahroh  
This is an open access article under CC BY-SA license



## 1. Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru harus bisa membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak cepat jenuh dan bosan. Hamalik dalam Wahyuningtyas (2020:24) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Adapun Hafid dan Masriyah (2020: 135) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berkualitas baik karena memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Valid karena media pembelajaran dinyatakan valid oleh validator, praktis karena aktivitas guru menggunakan media pembelajaran dalam kelas sangat baik, dan aktivitas siswa dalam pembelajaran aktif, sedangkan efektif karena respon siswa terhadap pembelajaran positif, ketuntasan belajar siswa tercapai, serta adanya peningkatan pemahaman siswa. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam (Junaidi: 2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Sejalan dengan hal ini, menurut (Zaini:2017:2) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar

Kata media itu sendiri, berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Menurut Sudjana dalam (Netriwati dan Lena, 2017: 5) media merupakan sesuatu hal yang dapat dipergunakan antara pengirim pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat peserta didik agar proses pembelajaran terjadi. Menurut Suparman dalam (Setiawan, 2017: 106) bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Sejalan dengan hal ini ada beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai pengertian media. Salah satunya adalah pendapat dari Khadijah (2016: 124) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Penulis ingin mendalami lebih lanjut dari hasil-hasil penelitian selama ini yang menunjukkan peran media sangat penting dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar mapel Bahasa Indonesia di SD. Salah satu alternatif yang menjanjikan adalah pengembangan buku interaktif. Buku ini tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga memanfaatkan berbagai elemen visual, video, dan interaksi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, buku interaktif dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif sekaligus menyenangkan. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji lebih lanjut pengembangan buku interaktif sebagai media ajar bagi siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Pendekatan ini diharapkan mampu menjawab tantangan dalam pembelajaran modern, khususnya dalam meningkatkan imajinasi, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

## 2. Metode

Lokasi penelitian adalah di SD Negeri Lidah Wetan IV Surabaya pada siswa kelas IV tahun ajaran 2024/2025. Jenis atau metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development adalah (R&D). Research Produk and yang dikembangkan adalah media Buku Interaktif dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai sumber belajar siswa di kelas IV. Tahap awal penelitian dilakukan melalui observasi mendalam untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti melakukan pengamatan langsung di kelas, wawancara dengan guru, dan menganalisis karakteristik siswa. Tujuan utama tahap ini adalah memperoleh gambaran komprehensif tentang kondisi pembelajaran dan mengidentifikasi kesenjangan yang dapat diatasi melalui pengembangan buku interaktif (Sugiyono, 2017). Pada tahap perencanaan, peneliti merancang konsep awal buku interaktif dengan memperhatikan kurikulum, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Perencanaan meliputi pemetaan materi, identifikasi konten interaktif, dan desain awal buku yang akan dikembangkan. Peneliti mempertimbangkan aspek pedagogis, psikologis, dan linguistik dalam merancang media pembelajaran seperti membaca, berdiskusi, dan menyimak. Tahap pengembangan produk merupakan implementasi desain awal menjadi buku interaktif yang komprehensif. Peneliti menyusun konten materi Bahasa Indonesia dengan memperhatikan keterampilan berbahasa mencakup mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Elemen interaktif dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, seperti latihan interaktif, permainan bahasa, jejalah kata, bahas bahasa, dan aktivitas kreatif yang mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Uji coba produk dilaksanakan melalui tahapan uji keterbacaan dan analisis tanggapan siswa. Peneliti mengamati proses interaksi siswa dengan buku interaktif, mengukur tingkat pemahaman, dan mengumpulkan umpan balik. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan efektivitas buku dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan multi metode pengumpulan data, meliputi observasi langsung, wawancara mendalam, angket/kuesioner, dan tes keterampilan berbahasa. Instrumen penelitian dirancang untuk mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif yang komprehensif, memungkinkan analisis menyeluruh terhadap efektivitas buku interaktif. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan memperhatikan aspek pedagogis dan linguistik. Efektivitas buku interaktif dievaluasi menggunakan rumus persentase:  $E = (\text{Jumlah jawaban benar} / \text{Total soal}) \times 100\%$ . Kriteria keberhasilan ditetapkan dengan target minimal 75% siswa mampu memahami materi, menjawab soal dengan benar, dan menunjukkan peningkatan keterampilan berbahasa. Penelitian difokuskan pada pengembangan buku interaktif Bahasa Indonesia untuk kelas IV, dengan lingkup materi keterampilan berbahasa sesuai kurikulum. Penelitian dibatasi pada tahap pengembangan dan uji coba terbatas untuk memastikan kualitas dan validitas produk yang dihasilkan. Demikian metode penelitian pengembangan buku interaktif Bahasa Indonesia yang akan dilaksanakan, dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri Lidah Wetan IV Surabaya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran buku interaktif yang dapat digunakan pendidik dalam meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia bab Satu Titik melalui metode bercerita, menonton video, dan bermain. Serta guna menguji tingkat kevalidan media pembelajaran buku interaktif meliputi materi, tampilan atau desain, dan bahasa komunikasi yang disajikan dalam media pembelajaran dan mengetahui tanggapan siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran buku digital interaktif. Adapun hasil temuan berkenaan dengan upaya pengembangan media pembelajaran buku interaktif dalam penelitian adalah sebagai berikut ini:

**Tahap Analysis (Analisis)**

Tahap pertama, analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil uji coba media ajar menunjukkan bahwa penerapan buku interaktif sebagai media pembelajaran telah berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik. Data yang diperoleh melalui observasi dan angket menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, terlihat dari antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu, pengembangan konten yang relevan dan menarik dalam buku interaktif ini telah memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi, sehingga peserta didik lebih mudah mengingat dan menerapkan konsep yang diajarkan. Hasil ini menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran, seperti buku interaktif, dapat menjadi solusi efektif dalam menghadapi tantangan dalam pendidikan, terutama dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

**Tahap Design (Desain)**

Media ajar buku interaktif ini, dibutuhkan pendidik sebagai sumber pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman secara teori dan praktis terkait pengenalan materi satu titik untuk anak sekolah dasar kelas IV. Sumber belajar adalah semua sumber seperti pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar yang dimanfaatkan peserta didik sebagai sumber untuk kegiatan belajar dan dapat meningkatkan kualitas belajarnya (Supriadi, 2017). Kreativitas guru dalam memilih dan memanfaatkan sumber belajar yang tepat dan relevan menjadi salah satu faktor keberhasilan sebuah proses pembelajaran (Samsinar, 2019). Pada tahap desain peneliti membagi menjadi tiga hal yang menjadi perhatian dalam mendesain pengembangan media pembelajaran buku interaktif, yaitu:

1. Menentukan isi buku. Tahap desain dalam menentukan isi buku dilakukan oleh peneliti dengan membuat ilustrasi menggunakan aplikasi canva yang diawali dengan membuat rancangan sketsa pada canva kemudian dilakukan penyimpanan berupa pdf dan selanjutnya ilustrasi yang sudah dibuat dicetak dan disusun menjadi sebuah buku dua dimensi. Pada media pembelajaran buku interaktif memuat 32 halaman yang pada halamannya terdiri dari kegiatan membaca, bahas bahasa, mengamati, berdiskusi, jelajah kata, menyimak, permainan TTS, menulis, jurnal membaca, kreativitas, dan refleksi. Disertai barcode dan link YouTube yang isinya berupa video sesuai dengan bacaan yang dibaca. Hal itu bertujuan untuk menarik minat dan meningkatkan imajinasi visual peserta didik.
2. Menentukan jalan cerita. Pada media pembelajaran buku interaktif mengangkat seri bentang alam yang sangat beragam di Indonesia. Disertai gambar dan warna yang beragam dan sesuai dengan materi diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar menggunakan media ajar ini.
3. Menentukan bahan buku. Media buku interaktif ini merupakan media cetak dan juga bisa diakses secara daring melalui LCD ketika diterapkan di sekolah. Media buku interaktif Bahasa Indonesia memiliki ukuran A4 dengan hard cover yang terbuat dari kertas duplek dan dilapisi kertas glossy, setiap halaman buku menggunakan kertas glossy. Di bawah ini merupakan desain ilustrasi buku interaktif:





Gambar 1. Proses Desain Buku Interaktif

### Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan dilakukan oleh peneliti yang sekaligus menjadi ilustrator serta editor pada buku interaktif materi satu titik. Media pembelajaran buku interaktif Bahasa Indonesia dikemas dalam bentuk buku cetak berbentuk interaktif. Hasil produk selengkapnya dapat dilihat dengan membuka link *flip book* berikut: <https://heyzine.com/flip-book/66ebd9a478.html>. Setelah pengembangan buu, langkah selanjutnya adalah uji kelayakan dan uji kevalidan. Uji kelayakan dilakukan menggunakan instrumen validasi materi dan media yang dilakukan oleh 1 orang pendidik UPT SDN 53 Gresik. Adapun hasil validasi dari ahli tersebut dapat dilihat melalui tabel 1. Di bawah ini merupakan hasil validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran buku interaktif untuk anak sekolah dasar kelas IV sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Guru Kelas

No.	Aspek	Skor Faktual	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1.	Materi Pembelajaran	20	20	100%	Sangat Valid
2.	Media dan tampilan	20	20	100%	Sangat Valid
3.	Bahasa dankomunikasi	20	20	100%	Sangat Valid
<b>Jumlah rata-rata</b>		<b>60</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan analisis guru terhadap media pembelajaran buku interaktif dapat diketahui bahwa persentase nilai kesesuaian dan kejelasan materi mencapai 100 % yang berarti sangat layak. Aspek media dan tampilan diperoleh persentase 100% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, aspek bahasa dan komunikasi diperoleh skor mencapai 100% yang berarti sangat layak. Dapat disimpulkan berdasarkan jumlah rata-rata skor faktual dengan nilai 60, dari skor maksimal dengan nilai 60, sehingga diketahui persentase penilaian mencapai 100%. Dengan kata lain, hasil validasi uji kelayakan dari ahli guru terhadap media pembelajaran buku interaktif dinyatakan sangat layak digunakan untuk menstimulasi minat belajar peserta didik. Selanjutnya, hasil validasi buku interaktif melalui angket yang diisi peserta didik SDN Lidah Wetan 4 dengan jumlah 13 dapat diketahui melalui Tabel 2 sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil Data Kevalidan oleh Peserta Didik**

No.	Bulir Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Apakah buku interaktif itu mudah dipahami?	4	7	2	
2.	Apakah materi dalam buku ini sesuai dengan pelajaran yang diajarkan di kelas?	8	5		
3.	Apakah fitur interaktif dalam buku membantu kamu belajar?	6	7		
4.	Apakah kamu merasa lebih tertarik belajar menggunakan buku interaktif ini?	8	4	1	
5.	Apakah kamu ingin menggunakan buku interaktif ini di pelajaran lainnya?	4	6	3	
6.	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi pelajaran setelah menggunakan buku interaktif ini?	6	6	1	
7.	Apakah kamu merasa bahwa buku interaktif ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan?	7	6		
	<b>Jumlah</b>	<b>43</b>	<b>41</b>	<b>7</b>	

Berikut adalah hasil uji kepraktisan pengembangan media pembelajaran buku interaktif oleh peserta didik dengan jumlah 13 peserta didik dapat diketahui kriteria kemenarikan. Dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji coba kepraktisan media pembelajaran buku interaktif dapat diketahui jumlah rata-rata skor faktual sebesar 43 keterangan sangat setuju dari nilai maksimal skor ideal sebesar 91 menghasilkan persentase penilaian sebesar 47,25%. Kemudian, jumlah rata-rata skor faktual sebesar 41 keterangan setuju dari nilai maksimal skor ideal sebesar 91 menghasilkan 45,05%. Total hasil presentase dari kedua presentase adalah 92,3%. Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran buku interaktif menarik dan praktis digunakan untuk meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia materi satu titik.

### **Pembahasan**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang mengembangkan media pembelajaran berupa buku interaktif yang dapat digunakan oleh guru, peserta didik, dan orang tua sebagai bahan pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Buku ajar ini dikembangkan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah rendahnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV, diperlukan sebuah inovasi baru sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satu inovasi yang dikembangkan peneliti, yaitu mengembangkan buku interaktif. Menurut Ummah dan Mustadi (2018) buku interaktif adalah buku yang menggunakan unsur gambar dan konten yang memerlukan interaksi atau partisipasi pembaca untuk memahami alur cerita. Buku interaktif bergambar berisi gambar dan teks yang saling terkait. Keduanya saling melengkapi untuk menggambarkan sebuah cerita. Gambar pada buku interaktif bergambar memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berimajinasi lebih efektif. Buku interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, buku ini dapat menyajikan konten yang lebih variatif, seperti gambar dan video yang membantu menjelaskan materi satu titik bahasa Indonesia dengan lebih jelas.

Setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan buku interaktif pada peserta didik kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya terdapat peningkatan minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan buku interaktif tersebut. Pada pembelajaran awal sebelum diterapkan buku interaktif ini menunjukkan kurangnya semangat dan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan, pada pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan buku interaktif yang dikembangkan peserta didik terlihat semangat dan antusias. Hasil penelitian ini mendukung atau membuktikan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhtadi (2019) bahwa dengan belajar menggunakan digital interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun pada penelitian Rosida, Faidawati, dan Jalmo (2017:40) yang menyatakan bahwa daya tarik penggunaan e-book interaktif dapat meningkatkan aktivitas peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian Wibowo (2014:101) yang menyatakan bahwa aktivitas peserta didik berkaitan dengan penggunaan multimedia *book* tergolong sangat tinggi. Menurut Arsyad (2017:25) pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dianggap sebagai penarik perhatian dan membuat peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan. Dengan kata lain, media pembelajaran mampu membuat kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi efektif. Sejalan dengan hal itu, Effendy, Bangsa, & Yudani (2015) mengatakan bahwa agar dapat dinilai baik, buku interaktif bergambar harus memiliki (1) gambar visual yang dirancang dengan tampilan yang *full color*; (2) memiliki gambar yang lebih dominan dibanding dengan tulisan; (3) narasi cerita dibentuk menggunakan kalimat yang sederhana; (4) tampilan warna yang dipilih adalah warna-warna yang cerah, terang, dan mencolok; (5) judul buku cerita mewakili keseluruhan isi cerita dan menarik minat anak untuk membaca lebih lanjut; dan (6) jenis huruf pada buku cerita memiliki tingkat keterbacaan yang baik bagi anak.

Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku interaktif dapat meningkatkan aspek kemampuan dan minat belajar peserta didik dikarenakan dalam desain buku interaktif terdapat cerita keindahan alam di Indonesia disertai gambar dan video terkait cerita keindahan alam, tahap ini sangat menarik peserta didik untuk mengasah kemampuannya dalam membaca. Setiap tahap dalam buku ini, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, seperti pada tahap permainan teka-teki silang peserta didik dituntut untuk aktif, aktif dalam menyelesaikan tugas, aktif dalam mengeluarkan ide, aktif dalam menulis, dan aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan karena bagi yang paling aktif akan mendapatkan penghargaan pada akhir pembelajaran. Sehingga peserta didik termotivasi untuk lebih berminat dalam belajar dan mendapatkan penghargaan tersebut.

#### **4. Kesimpulan**

Penerapan buku interaktif Bahasa Indonesia berbasis cetak dan daring di SD Negeri Lidah Wetan IV Surabaya terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa. Desain menarik dengan gambar, video dan warna yang cerah, serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Materi yang disajikan seperti kekayaan alam Indonesia, memperkaya pengetahuan siswa. Media ajar ini telah mendapatkan validasi dari guru dan tanggapan positif dari siswa menguatkan klaim bahwa media ini dapat menjadi alternatif yang baik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Buku interaktif bukan hanya sebatas media pembelajaran tetapi juga sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

#### **5. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, beberapa beberapa saran diajukan tentang cara-cara tambahan untuk mengembangkan sarana pembelajaran buku interaktif Bahasa Indonesia. Diharapkan guru dapat menggunakan media ini sebagai alat bantu yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Mereka juga dapat menyesuaikan materi buku interaktif untuk memenuhi kebutuhan dan karakter peserta didik di kelas masing-masing, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan. Untuk menjaga daya tarik dan efektivitas media pembelajaran, pengembang harus terus melakukan evaluasi dan penyempurnaan berdasarkan umpan balik peserta didik dan guru, terutama dalam hal meningkatkan elemen interaktif seperti video, gambar, dan permainan edukatif. Untuk mengetahui seberapa efektif buku interaktif dalam berbagai konteks pembelajaran, peneliti dapat memperluas cakupan penelitian mereka dengan memperluas jumlah subjek dan variasi materi pembelajaran. Diharapkan bahwa sekolah akan mendukung pengembangan dan penyebaran media ini dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti perangkat teknologi pendukung dan pelatihan guru tentang cara menggunakannya. Pemerintah dan pemangku kebijakan di bidang pendidikan juga harus memberikan perhatian lebih besar pada pengembangan media pembelajaran kreatif seperti buku interaktif, dengan memberikan dukungan berupa dana, pelatihan, dan kebijakan yang mendukung inovasi pendidikan.

#### **6. Daftar Pustaka**

- Effendy, Y., Bangsa, G., & Yudani, H. D. (2015). Perancangan Buku Cerita Bergambar Dang Gedunai untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(2).
- Fauziah Yanti Puji, dkk (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP STORYBOOK INTERAKTIF UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- G., & Yudani, H. D. (2015). Perancangan Buku Cerita Bergambar Dang Gedunai untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(2).



- Hafizd, M., & Masriyah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Pembelajaran Permutasi dan Kombonasi. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(2): 126-135.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan danpelatihan*, 3(1), 45-56.
- Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan: Perdana Publishing.
- Mardiyanto, S. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS3 PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN.
- Marselina, V., & Muhtadi, A. (2019). Pengembangan Buku Digital Interaktif Matematika pada Materi Geometri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2): 196-207.
- Netriwati & Lena, M. S. (2017). Media Pembelajaran Matematika. Bandar Lampung: Permata Net.
- Samsinar, S. (2019). Urgensi learning resources (Sumber Belajar). *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 194–205.
- Rosida, Faidawati, N., & Jalmo, T. (2017). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar E-Book Interaktif dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(1): 2302-0105.
- Setiawan, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Supriadi, S. (2017). Pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, S. (2022). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Tri Prayitno. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Multimedia Book Pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan di SMP. *Unnes Journal of Biology Education*, 3(1).
- Ummah, R., & Mustadi, A. (2018). Developing Reflective Picture Storybook Media to Improve Students' Tolerance in Elementary Schools. 1st International Conference on Education Innovation (ICEI 2017), 280–283. Atlantis Press.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23.
- Wibowo, Tri Prayitno. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Multimedia Book Pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan di SMP. *Unnes Journal of Biology Education*, 3(1).
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.
- Effendy, Y., Bangsa.