

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN STORYBOOK
DIGITAL PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS III UPT SDN 065012 MEDAN
TUNTUNGAN TA 2024/2025**

Isnawati Husna¹, Asnita Hasibuan²

^{1,2}Universitas Katolik Santo Thomas Medan, Jalan Setia Budi No. 479 F, Tanjung Sari, Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20133, Indonesia

¹isnawatihusna01@gmail.com, ²asnita103hasibuan@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine student learning outcomes using Digital Storybook learning media in Indonesian Language lessons Chapter 7 Me and the Red One with the topic "Finding Information" in class III of UPT SD Negeri 065012 Medan Tuntungan in the 2024/2025 Academic Year. The type of research used in this study is Classroom Action Research (CAR). This study consists of two cycles and uses four stages in implementing classroom action research, with the research subjects being all class III students of UPT SDN 065012 Medan Tuntungan totaling 19 students with 9 male students and 10 female students. The research instruments used were observation sheets, tests, and documentation. The data analysis test used was qualitative and quantitative data. This can be seen from the percentage of individual learning outcome completion in the pre-cycle, namely 5 students who completed classically 26.32% with an average value of 56.58. In cycle I individually, namely 10 students completed, classically 52.63% with an average of 68. In cycle II individually, namely 16 students completed, classically 84.21% with an average of 82. This shows that there was an increase in cycle I to cycle II.

Keywords: *Learning outcomes, learning media, Digital Storybook*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Storybook* Digital pada pelajaran Bahasa Indonesia Bab 7 Aku dan Si merah topik "Menemukan Informasi" di kelas kelas III UPT SD Negeri 065012 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2024/2025. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan menggunakan empat tahapan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, dengan subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas III UPT SDN 065012 Medan Tuntungan berjumlah 19 siswa dengan 9 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi, tes, dan dokumentasi. Tes analisis data yang

digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar individual pada pra siklus yaitu 5 siswa yang tuntas secara klasikal 26,32% dengan nilai rata-rata 56,58. Pada siklus I secara individual yaitu 10 siswa yang tuntas, secara klasikal 52,63% dengan rata-rata 68. Pada siklus II secara individual yaitu 16 siswa yang tuntas, secara klasikal 84,21% dengan rata-rata 82. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Hasil belajar, media pembelajaran, *Storybook* Digital

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang direncanakan secara sistematis agar terjadi aktivitas belajar dalam diri siswa. Dalam pembelajaran, terdapat dua pihak yang terlibat, yaitu guru sebagai pengajar dan siswa sebagai peserta didik. Tujuan dari pembelajaran adalah tercapainya kompetensi siswa dalam tiga aspek, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).

Untuk mencapai kompetensi tersebut, guru harus melakukan berbagai upaya agar proses pembelajaran berlangsung secara maksimal. Guru dituntut mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif, serta kreatif dalam

menyusun metode pembelajaran yang membuat siswa aktif, semangat, dan memperhatikan penjelasan yang disampaikan. Dalam proses pembelajaran, hal yang paling penting adalah perhatian dan semangat siswa. Memperhatikan penjelasan guru merupakan kewajiban siswa, sebagaimana semangat belajar juga merupakan aspek penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Agar siswa tertarik dan semangat selama proses pembelajaran, diperlukan adanya motivasi serta strategi yang mampu menarik perhatian mereka, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran harus relevan dengan materi, sesuai dengan kebutuhan siswa, serta mengikuti perkembangan zaman. Peran media dalam pembelajaran sangat penting karena mampu menciptakan komunikasi efektif antara guru dan siswa,

sehingga siswa merasa senang, termotivasi, dan mudah memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas III SDN 065012 Medan Tuntungan, ditemukan bahwa siswa terlihat kurang bersemangat, bosan, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal ini terjadi meskipun guru telah menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis dan gambar cetak (print out). Media yang digunakan belum cukup menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran terasa monoton dan siswa kurang memahami materi. Guru hanya menggunakan buku sebagai sumber utama pembelajaran dan sesekali menggunakan gambar cetak yang kurang menarik. Akibatnya, siswa merasa bosan dan kesulitan memahami isi materi.

Padahal, saat ini terdapat berbagai inovasi media pembelajaran, terutama yang berbasis teknologi digital, yang dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Sayangnya, guru di sekolah tersebut belum memanfaatkannya secara optimal karena keterbatasan pengetahuan dalam bidang teknologi. Padahal,

sekolah telah memiliki sarana seperti proyektor (infokus) yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara visual dan interaktif.

Melihat kondisi tersebut, peneliti berupaya memberikan solusi melalui penerapan media pembelajaran *Storybook* Digital. Menurut Langit dkk., (2025), Cerita bergambar adalah media visual tanpa suara yang biasanya terdiri dari gambar-gambar spontan dengan penekanan pada hal-hal penting. Sementara itu, Nurgiyantoro (Hasanah dkk., 2023) buku cerita bergambar adalah buku bacaan yang menyajikan teks naratif secara verbal disertai ilustrasi.

Seiring perkembangan zaman, *storybook* kini juga diintegrasikan dengan unsur teknologi, seperti dalam bentuk *storybook* digital atau buku cerita interaktif. Menurut Nasution & Tambunan (2024), buku cerita digital interaktif dapat merangsang dan mengembangkan imajinasi anak secara lebih mendalam. *Storybook* digital dapat diakses melalui perangkat seperti tablet, komputer, atau ponsel pintar, dan menyajikan cerita dengan tambahan fitur multimedia seperti narasi suara,

animasi, musik latar, dan interaktivitas.

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, memberikan kesempatan bagi mereka untuk bertanya, berdiskusi, serta berinteraksi secara lebih bebas tanpa rasa malu. Dengan penggunaan media visual interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, yang pada akhirnya dapat meningkatkan semangat belajar dan pencapaian kompetensi siswa baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran *Storybook* Digital diantara adalah oleh Langit, S. B., Listyarini, I., & Artharina (2025) menunjukan bahwa penggunaan media cerita bergambar digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III. Penelitian Aryani, V., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2023)

diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan e-story book efektif digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Sedangkan penelitian Putri, L. R., Mulyasari, E., & Darmayanti (2023), M memperoleh hasil bahwa buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan keterampilan berbicara sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan landasan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan tujuan mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran *Storybook* Digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 065012 Medan Tuntungan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) dengan metode Penelitian Tindakan Kelas Arikunto (2017: 42), yang melalui empat tahapan yaitu: (1)

perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Pada penelitian ini akan dilakukan 2 siklus, dimana siklus I digunakan sebagai acuan dan menentukan perbaikan tindakan pada siklus II, yang selanjutnya akan menjadi acuan untuk rencana untuk perencanaan tindak lanjut pembelajaran berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 065012 Medan Tuntungan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 065012 Medan Tuntungan Tahun Pembelajaran 2024/2025 yang berjumlah 19 orang. Siswa laki-laki 9 orang dan siswa perempuan 10 orang.

Instrumen dan Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati dan mencatat kegiatan selama penelitian. Tes pilihan berganda digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada tiap siklus. Dokumentasi mencakup catatan peristiwa, baik berupa tulisan, gambar, maupun karya lainnya.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari lembar observasi

aktivitas pembelajaran, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui perhitungan matematis yang menggambarkan fenomena hasil penelitian, seperti nilai hasil belajar dari siklus I dan II.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung hasil belajar siswa adalah sebagai berikut;

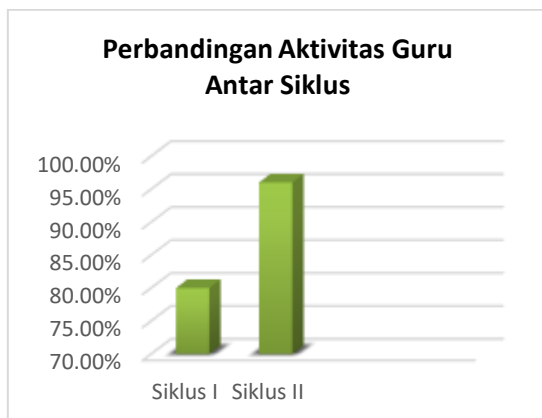
$$P = \frac{\text{Siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Pada masing-masing siklus, peneliti mengevaluasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dan tes hasil belajar pada siklus I dan II, diperoleh hasil sebagai berikut

1. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada siklus I dan II terhadap aktivitas guru saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *Storybook* Digital diperoleh hasil sebagai berikut:



Grafik 1 Hasil Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Dari grafik 1 diatas, dapat dilihat data yang diperoleh dari aktivitas guru pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I hasil observasi guru diperoleh sebesar 80% dengan kriteria baik dan siklus II meningkat menjadi 96% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan media *Storybook* Digital pada materi menemukan informasi telah mencapai target yang ditetapkan.

2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan II yang dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia mulai awal hingga akhir pembelajaran, diperoleh hasil sebagai berikut:



Grafik 2 Hasil Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Dari Grafik 2, terlihat bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, aktivitas siswa mencapai 78% dengan kriteria baik, kemudian meningkat menjadi 90% dengan kriteria sangat baik pada siklus II. Peningkatan sebesar 12% ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Storybook* Digital pada materi menemukan informasi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Hasil Belajar Siswa

Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran *Storybook* Digital pada setiap siklus dianalisis berdasarkan hasil pretest dan posttest. Rekapitulasi data ketuntasan hasil belajar siswa pada

pra-siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Siklus	Tuntas	Tidak Tuntas	Persen (%)	Ket.
Pra-Siklus	5	11	26,32 %	Belum Tercapai
Siklus I	10	9	52,63 %	Belum Tercapai
Siklus II	16	3	84,21 %	Tercapai

Berikut ini nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada setiap siklus;

Tabel 2 Nilai Rata-rata siswa pada Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Siklus	Nilai Rata-Rata	Keterangan
Pra-Siklus	56,58	Rendah
Siklus I	68	Cukup
Siklus II	82	Tinggi

Berdasarkan Tabel 1 dan 2, pada tahap pra-siklus hanya 5 dari 19 siswa kelas III (26,32%) yang telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Sementara itu, 14 siswa lainnya (73,68%) masih memperoleh nilai di bawah standar, dengan rata-rata kelas sebesar 56,58. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar Bahasa Indonesia. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti melakukan tindakan

perbaikan pembelajaran dengan menerapkan media *Storybook* Digital.

Pada hasil tes Siklus I, dari 19 siswa, terdapat 10 siswa (52,63%) yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 68. Artinya, terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 26,31% dibanding pra-siklus. Meskipun demikian, hasil ini masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75% siswa mencapai nilai ≥ 70 . Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

Hasil tes pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Dari 19 siswa, sebanyak 16 siswa (84,21%) mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai masuk dalam klasifikasi tinggi. Ini menunjukkan peningkatan sebesar 31,58% dari Siklus I dan menggambarkan bahwa penggunaan media *Storybook* Digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, peningkatan hasil belajar dari pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 3 Peningkatan ketuntasan hasil belajar Pra-siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, terlihat adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa. Pada pra siklus, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 26,32%. Kemudian meningkat menjadi 52,63% pada siklus I, dan mencapai 84,21% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Storybook* Digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas III UPT SD Negeri 065012 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Storybook* Digital pada pelajaran Bahasa Indonesia Bab 7 Aku dan Si merah topik "Menemukan Informasi" dapat

meningkatkan hasil belajar dan sudah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan sekolah yaitu 70. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar individual pada pretest yaitu 5 siswa yang tuntas secara klasikal 26,32% dengan nilai rata-rata 56,58. Pada siklus I secara individual yaitu 10 siswa yang tuntas, secara klasikal 52,63% dengan rata-rata 68. Pada siklus II secara individual yaitu 16 siswa yang tuntas, secara klasikal 84,21% dengan rata-rata 82. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16(1).
- Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aryani, V., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2023). Pengembangan media e-story book berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran dongeng sastra anak kelas III Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1939-1954.

- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia.
- Hasanah, U., Setyowati, D., & Nurcahyo, M. A. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Kearifan Lokal sebagai Keterampilan Membaca Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 164-175.
- Langit, S. B., Listyarini, I., & Artharina, F. P. (2025). Pengembangan Media Cerita Bergambar Digital pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III. *Literasi (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 5(1), 174-182.
- Mahsun. (2023). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Nusantara.
- Nasution, U. F., & Tambunan, H. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Digital Interaktif pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V SD. *Indonesian Journal Education Basic*, 2(1), 22-27.
- Putri, L. R., Mulyasari, E., & Darmayanti, M. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 90-95.