

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital pada Materi Kepatuhan untuk Siswa Kelas II SDN 006 Terpadu Kubang Jaya

Devi Aswarni¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia

deviaswarni@student.uir.ac.id¹, zakahadi@edu.uir.ac.id²

Abstrak

Kata Kunci:

Buku Cerita Bergambar
Digital, Materi
Kepatuhan, Siswa
Sekolah Dasar.

Keterbatasan bahan ajar yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi kepatuhan, menyebabkan siswa kelas II sekolah dasar mengalami kesulitan memahami materi karena penyajiannya masih didominasi teks dan kurang menarik secara visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar berbasis digital pada materi kepatuhan serta mengetahui tingkat kelayakannya sebagai bahan ajar bagi siswa kelas II SDN 006 Terpadu Kubang Jaya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap Analysis, Design, dan Development. Tahap analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru, analisis karakteristik peserta didik, kurikulum, materi, dan lingkungan belajar. Tahap perancangan meliputi penyusunan materi, alur cerita, desain produk menggunakan aplikasi Canva, serta pengemasan dalam bentuk *flipbook* menggunakan platform Heyzine. Selanjutnya, produk divalidasi oleh enam validator yang terdiri atas dua ahli desain, dua ahli bahasa, dan dua ahli materi. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket validasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berbasis digital memperoleh persentase validasi sebesar 97,9% pada aspek desain, 96,6% pada aspek bahasa, dan 95,9% pada aspek materi, dengan rata-rata keseluruhan 96,7% yang termasuk kategori sangat valid. Dengan demikian, buku cerita bergambar berbasis digital yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar pada materi kepatuhan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar.

Abstract

Keyword:

Digital Picture Story
Book, Compliance
Material, Elementary
School Students.

The limited teaching materials used in Pancasila Education learning, especially the subject of obedience, cause second-grade elementary school students to have difficulty understanding the material because the presentation is still dominated by text and is not visually appealing. This study aims to develop a digital-based picture storybook on the subject of obedience and determine its level of suitability as a teaching material for second-grade students of SDN 006 Terpadu Kubang Jaya. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which is limited to the Analysis, Design, and Development stages. The analysis stage was carried out through interviews with teachers, analysis of student characteristics, curriculum, materials, and the learning environment. The design stage included the preparation of materials, storylines, product design using the Canva application, and packaging in the form of a flipbook using the Heyzine platform. Next, the product was validated by six validators consisting of two design experts, two language experts, and two material experts. Data were collected through interviews, validation questionnaires, and documentation, then analyzed descriptively qualitatively and quantitatively using percentages. The results of the study showed that the digital-based picture storybook obtained a validation percentage of 97.9% in the design aspect, 96.6% in the language aspect, and 95.9% in the material aspect, with an overall average of 96.7% which is included in the very valid category. Thus, the developed digital-based picture storybook is declared suitable for use as an alternative teaching material on compliance material to support Pancasila Education learning that is more interesting, interactive, and in accordance with the characteristics of second-grade elementary school students.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



PENDAHULUAN

Kurikulum sekolah dasar menekankan pengembangan pengetahuan dan sikap melalui pengalaman belajar yang relevan. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menegaskan pentingnya proses pembelajaran yang terstruktur dalam mencapai tujuan pendidikan.

Dalam implementasinya, ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tahap perkembangan peserta didik menjadi faktor penting.

Bahan ajar adalah seperangkat sumber daya pendidikan yang disusun secara sistematis yang membantu pengajar dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kosasih (2021) mendefinisikan bahan ajar sebagai segala hal tertulis dan tidak tertulis yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih terkonsentrasi dan efektif. Akibatnya, bahan ajar merupakan sumber informasi dan penghubung antara persyaratan kurikulum dan tujuan pembelajaran siswa.

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa kelas dua sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (sekitar 7–11 tahun) (Helda, 2022). Pada usia ini, anak-anak dapat bernalar secara logis, tetapi mereka masih terbatas pada pemikiran tentang hal-hal yang nyata dan belum sepenuhnya memahami konsep abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran akan lebih efektif ketika pembelajaran dilakukan melalui benda nyata, gambar, dan pengalaman langsung. Seiring berkembangnya zaman dan juga teknologi, pembelajaran yang disajikan secara visual dan berbasis teknologi dapat menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk mendukung kebutuhan belajar siswa kelas rendah.

Namun pada kenyataannya, bahan ajar yang digunakan di sekolah dasar masih didominasi oleh bahan ajar cetak yang bersifat tekstual dan kurang menarik secara visual. Pemanfaatan bahan ajar digital dalam pembelajaran juga masih terbatas. Hal ini menyebabkan materi pembelajaran kurang mampu menarik minat siswa dan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka yang lebih menyukai media visual dan interaktif. Sehingga masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Anisa Aulia Fitri S.Pd., selaku guru kelas II di SDN 006 Terpadu Kubang Jaya, menunjukkan adanya permasalahan yang dalam proses pembelajaran. Narasumber mengungkapkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang kepatuhan terhadap peraturan.

Permasalahan ini diperkuat oleh keterbatasan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Buku teks yang digunakan dinilai belum mampu menyajikan materi secara mendalam dan menarik, khususnya pada topik kepatuhan terhadap peraturan. Materi yang disampaikan masih terbatas, kurang kontekstual, serta belum didukung dengan tampilan visual yang mampu menarik perhatian siswa. Padahal, siswa kelas II sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi yang disajikan secara konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Selain itu, narasumber juga menjelaskan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Penggunaan metode yang bersifat satu arah tersebut menyebabkan siswa cenderung cepat merasa bosan, kurang fokus, dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, konsentrasi siswa mudah menurun dan partisipasi mereka selama proses pembelajaran belum optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan bahan ajar yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif agar materi kepatuhan terhadap peraturan dapat dipahami siswa dengan lebih baik.

Di sisi lain ibu Anisa juga mengatakan, anak-anak kelas II menyukai buku yang terdapat banyak visual digabungkan dengan sedikit teks, terutama untuk siswa kelas dua. Ketertarikan siswa terhadap buku bergambar ini menekankan perlunya penggunaan sumber daya pendidikan yang memadukan teks yang mudah dipahami dengan gambar yang menarik, terutama ketika mengajarkan materi tentang kepatuhan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa buku cerita bergambar efektif dalam meningkatkan motivasi dan juga pemahaman siswa. Safitri et al., (2025) dalam penelitiannya menemukan bahwa buku cerita bergambar mereka sangat efektif, praktis, dan mudah digunakan untuk mengajar siswa kelas dua sekolah dasar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Michael, 2025) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar sangat mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Menurut Penelitian (Khumairoh, 2024), buku bergambar berpotensi menjadi alat pengajaran yang bermanfaat di sekolah dasar jika digunakan di kelas terutama pada mata pelajaran pendidikan Pancasila atau Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn).

Meskipun demikian, sebagian besar buku cerita bergambar yang kebanyakan dikembangkan masih dalam bentuk konvensional (cetak) serta materi masih berfokus pada peningkatan literasi, motivasi belajar, serta nilai karakter umum seperti sopan santun, budaya 5S, dan gotong royong. Sementara pengembangan buku cerita bergambar berbasis digital yang secara khusus membahas materi kepatuhan aturan masih sangat terbatas dan masih sangat sedikit, terutama untuk siswa kelas II sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pembuatan produk baru berupa buku cerita bergambar berbasis digital yang secara khusus membahas sikap patuh dan tidak patuh terhadap aturan untuk siswa kelas II sekolah dasar. Produk ini dirancang dengan memadukan teks sederhana, ilustrasi menarik, serta format digital yang memungkinkan penyajian lebih menarik dan fleksibel. Selain itu, pengembangan ini disesuaikan dengan

karakteristik siswa kelas II sekolah dasar, sehingga diharapkan lebih efektif dalam membantu pemahaman siswa.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berfokus pada pengembangan bahan ajar berupa “*Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital pada Materi Kepatuhan untuk Siswa Kelas II SDN 006 Terpadu Kubang Jaya.*” Penggunaan media digital dalam penelitian ini diharapkan dapat mendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi, serta menjadi solusi atas keterbatasan bahan ajar yang ada dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun, penelitian ini dibatasi hingga tahap *Development* (pengembangan) karena tujuan utama penelitian adalah menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan melalui proses validasi ahli, tanpa melakukan uji implementasi secara luas. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 006 Terpadu Kubang Jaya, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Tahap *Analysis* dilakukan melalui analisis kebutuhan dengan mewawancarai guru kelas II, menganalisis karakteristik peserta didik, kurikulum, materi pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam menentukan spesifikasi produk yang akan dikembangkan, yaitu buku cerita bergambar berbasis digital pada materi kepatuhan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tahap *Design* meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan alur cerita (*storyline*), penentuan karakter, penyusunan materi, desain tampilan buku menggunakan aplikasi Canva, serta pengemasan produk menjadi buku digital berbentuk *flipbook*. Selanjutnya pada tahap *Development*, produk yang telah dirancang divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan sebelum digunakan. Validasi dilakukan oleh enam validator yang terdiri atas dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli desain/media. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk hingga diperoleh produk yang layak digunakan sebagai bahan ajar.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas II SD Negeri 006 Terpadu Kubang Jaya untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, sedangkan data sekunder diperoleh dari berbagai literatur, seperti buku, jurnal ilmiah, dan dokumen yang relevan dengan pengembangan buku cerita bergambar berbasis digital. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket validasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, serta lembar validasi ahli desain/media yang disusun menggunakan skala Likert lima tingkat, mulai dari skor 1 (sangat kurang) hingga skor 5 (sangat baik). Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik, saran, dan masukan dari validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar revisi produk. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis dengan menghitung persentase skor kelayakan hasil penilaian para validator menggunakan rumus persentase, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan, yaitu 81–100% (sangat valid), 61–80% (valid), 41–60% (cukup valid), 21–40% (kurang valid), dan 0–20% (sangat tidak valid). Produk dinyatakan layak apabila memperoleh kategori valid atau sangat valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah buku cerita bergambar berbasis digital pada materi kepatuhan untuk siswa kelas II SD yang dikembangkan menggunakan model ADDIE yang dibatasi hingga tahap *Analysis, Design, dan Development*. Produk dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan di SDN 006 Terpadu Kubang Jaya masih didominasi buku cetak dengan penyajian yang kurang menarik, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi kepatuhan. Selain itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada media yang memadukan ilustrasi, cerita, dan teknologi digital.

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa buku cerita bergambar berbasis digital. Produk yang sudah dirancang oleh peneliti dengan tujuan dapat dijadikan sebagai salah satu alternative bahan ajar yang dapat digunakan guru sebagai bahan tambahan yang khususnya digunakan dalam proses belajar Pendidikan Pancasila yaitu materi Kepatuhan terhadap aturan. Dalam penelitian pengembangan buku cerita bergambar ini hanya sampai ditahap *development* (pengembangan). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis digital dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut ini:

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis adalah tahap utama yang dilakukan dalam penelitian ini. Didalamnya peneliti melakukan beberapa analisis yaitu analisis guru dan siswa, analisis kurikulum dan materi, serta analisis kondisi lingkungan belajar.

Analisis Guru

Analisis yang dilakukan adalah analisis terkait suatu masalah yang dimiliki oleh guru kemudian terkait bahan ajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan wali kelas II SDN 006 Terpadu Kubang Jaya, yaitu Ibu Anisa Aulia S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa materi kepatuhan terhadap aturan merupakan salah satu materi yang memerlukan penjelasan lebih mendalam karena siswa membutuhkan contoh-contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari agar lebih mudah memahaminya. Selama proses pembelajaran guru menggunakan buku paket Kurikulum Merdeka sebagai bahan ajar utama. Namun, menurut guru, buku tersebut belum sepenuhnya mampu membantu siswa memahami materi karena penyajian materi masih terbatas, contoh yang diberikan masih sedikit, serta lebih banyak didominasi oleh teks. Guru juga menyampaikan bahwa diperlukan bahan ajar yang lebih menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Menurut guru, buku cerita bergambar berbasis digital layak dikembangkan sebagai bahan ajar pendukung karena dapat menyajikan materi melalui cerita dan ilustrasi yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

Analisis Siswa

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada guru untuk memperoleh informasi terkait karakteristik peserta didik atau siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II sebagai pihak yang memahami kondisi siswa selama proses belajar dikelas. Hasil yang diperoleh dari wawancara, diketahui bahwa masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan memahami materi kepatuhan terhadap aturan. Siswa kelas II adalah siswa yang masih berada pada tahap operasional konkret yang dimana siswa memerlukan contoh yang nyata dan mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari yang dekat dengan siswa agar dapat memahami materi dengan baik. Guru juga menjelaskan bahwa siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran yang memuat gambar, warna, dan cerita dibandingkan bahan ajar yang hanya berisi teks. Siswa terlihat lebih antusias ketika guru menggunakan media visual, seperti poster atau gambar, dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar yang dikembangkan perlu menggunakan bahasa yang sederhana, ilustrasi yang menarik, serta menyajikan contoh perilaku patuh dan tidak patuh terhadap aturan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Analisis kurikulum dan materi

Analisis kurikulum dan materi yang dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi yang akan dikembangkan dengan kurikulum yang berlaku disekolah. Pada tahap analisis kurikulum berkaitan dengan Capaian pembelajaran (CP) dan juga Tujuan Pembelajaran (TP) serta materi pokok yang mengacu pada materi pokok, berikut CP dan juga TP.

Tabel 1. Capaian dan Tujuan pembelajaran

Capaian pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu mengenal aturan dikeluarga dan sekolah. Menceritakan sikap patuh dan tidak patuh aturan, serta menunjukkan perilaku patuh aturan.	1. peserta didik dapat menyebutkan dan menceritakan aturan dirumah.
	2. peserta didik dapat menjelaskan contoh sikap patuh dan tidak patuh aturan dirumah maupun disekolah.
	3. peserta didik dapat mematuhi aturan yang berlaku disekolah maupun dirumah.
	4. peserta didik dapat menyebutkan manfaat dari mematuhi aturan.

Materi yang akan dikembangkan dalam buku cerita bergambar berbasis digital adalah materi tentang Kepatuhan terhadap aturan pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang berlaku pada kurikulum merdeka. Materi yang dianalisis mengenai apa itu aturan, apa itu kepatuhan serta contoh sikap mematuhi aturan disekolah dan juga contoh sikap tidak mematuhi aturan dirumah dan disekolah. Fokus pada materi lebih kelingkungan keluarga. Berdasarkan hasil analisis materi dapat disimpulkan bahwa materi kepatuhan yang dikembangkan dalam bentuk buku cerita bergambar berbasis digital karena.

Analisis Lingkungan Belajar

Analisis lingkungan belajar dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang berlangsung di SDN 006 Terpadu Kubang Jaya. Berdasarkan hasil wawancara pada proses pembelajaran masih didominasi oleh

buku paket yang dimana buku paket lebih dominan ke teks dan gambar kurang berwarna, serta penjelasan guru secara lisan masih sering terjadi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media ataupun bahan ajar yang menarik masih kurang, di sekolah juga terdapat infokus yang dapat mendukung penggunaan bahan ajar berbasis digital.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini merupakan tahap perancangan serta membuat produk yang dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang buku cerita bergambar berbasis digital yang akan dikembangkan untuk siswa kelas II sekolah dasar. Dalam mengembangkan produk buku cerita bergambar berbasis digital ada tahapan-tahapan untuk menghasilkan buku cerita bergambar berbasis digital diantaranya adalah :

Menyusun garis besar isi Produk

Pada tahap ini peneliti menyusun struktur isi buku cerita bergambar berbasis digital yang telah disesuaikan dengan kebutuhan, buku yang dirancang terdiri atas beberapa bagian utama yaitu mulai dari cover buku, petunjuk penggunaan, tujuan dan capaian pembelajaran, materi, cerita yang dibuat, penialain atau kuis berdasarkan cerita, dan kesimpulan. Penyusunan dari garis besar ini dilakukan agar buku yang dirancang telah tersusun secara sistematis sehingga nantinya akan mudah digunakan.

Menyusun Materi

Menyusun materi merupakan tahapan yang menentukan materi apa saja yang akan dimuat dalam buku cerita bergambar berbasis digital. Pada pemilihan materi, adapun materi berisikan terlebih dahulu pengenalan aturan serta kepatuhan, lalu ada contoh sikap patuh dan tidak patuh baik disekolah maupun dirumah. Materi yang disusun menggunakan bahasa yang sederhana dan sesuai untuk siswa kelas II sekolah dasar. Adapun penjabaran terkait materi pokok sebagai berikut:

Tabel 2. Penyusunan urutan materi

No	Materi	Urutan Materi
1.	Pengertian Aturan	Menjelaskan pengertian aturan sebagai pedoman yang harus dipatuhi dalam kehidupan sehari-hari.
2.	Pengertian sikap patuh terhadap aturan	Menjelaskan pengertian sikap patuh terhadap aturan serta pentingnya mematuhi aturan.
3.	Contoh aturan serta sikap patuh aturan disekolah	Menyajikan contoh aturan disekolah dan menunjukkan kepatuhan terhadap aturan disekolah.
4.	Contoh aturan dirumah serta sikap patuh aturan dirumah.	Menyajikan contoh aturan dirumah dan perilaku yang menunjukkan kepatuhan terhadap aturan dirumah.
5.	Akibat melanggar aturan disekolah maupun dirumah	Menjelaskan dampak atau akibat yang terjadi bila melanggar aturan.

Menyusun Alur Cerita

Setelah materi selesai disusun, peneliti melanjutkan pada tahap penyusunan alur cerita yang akan dimuat dalam buku cerita bergambar berbasis digital. Penyusunan alur cerita dilakukan dengan mengacu pada materi kepatuhan, capaian pembelajaran, serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga isi cerita tetap relevan dengan materi yang akan dipelajari peserta didik. Alur cerita dirancang dengan mengangkat peristiwa yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, khususnya mengenai kepatuhan terhadap aturan di lingkungan keluarga. Pemilihan tema tersebut bertujuan agar peserta didik lebih mudah memahami materi melalui situasi yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh utama dalam cerita adalah seorang anak bernama Adam yang digambarkan mengalami berbagai peristiwa yang berkaitan dengan perilaku patuh maupun tidak patuh terhadap aturan di rumah.

Cerita disusun secara runtut yang diawali dengan pengenalan tokoh utama dan latar cerita, kemudian dilanjutkan dengan munculnya permasalahan akibat perilaku yang tidak sesuai dengan aturan, penyelesaian masalah, hingga diakhiri dengan pesan moral mengenai pentingnya mematuhi aturan. Dalam setiap alur cerita juga disisipkan contoh perilaku patuh dan tidak patuh beserta akibat dari setiap tindakan yang dilakukan tokoh sehingga peserta didik dapat memahami nilai-nilai kepatuhan secara kontekstual. Naskah cerita yang telah disusun selanjutnya menjadi pedoman dalam menentukan ilustrasi, ekspresi tokoh, latar belakang, serta pembagian isi cerita pada setiap halaman buku sebelum memasuki tahap penyusunan *storyline* dan proses desain produk.

Menyusun Storyline Buku

Pada tahap ini peneliti menyusun *storyline* atau rancangan awal buku cerita bergambar berbasis digital sebagai pedoman dalam proses pengembangan produk. Penyusunan *storyline* dilakukan agar isi buku tersusun

secara sistematis, memiliki alur yang jelas, serta sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sebelum menyusun *storyline*, peneliti terlebih dahulu menentukan bagian-bagian yang akan dimuat dalam buku berdasarkan hasil analisis kebutuhan, materi kepatuhan, dan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar.

Setelah menentukan bagian-bagian utama buku, peneliti menyusun urutan penyajian isi buku mulai dari sampul, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, cerita bergambar, kuis, hingga kesimpulan. Urutan tersebut disusun agar peserta didik memperoleh pemahaman secara bertahap, dimulai dari memahami tujuan pembelajaran, mempelajari materi, mengamati penerapan materi melalui cerita bergambar, kemudian mengerjakan kuis sebagai bentuk evaluasi, dan diakhiri dengan kesimpulan serta pesan moral.

Selain menentukan struktur buku, pada tahap ini peneliti juga menyusun gambaran isi pada setiap bagian buku. Penyusunan dilakukan dengan mempertimbangkan keterkaitan antara materi, cerita, ilustrasi, dan evaluasi sehingga seluruh komponen saling mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Storyline* yang telah disusun kemudian menjadi acuan dalam proses pembuatan desain buku cerita bergambar berbasis digital menggunakan aplikasi Canva. Adapun rancangan *storyline* buku cerita bergambar berbasis digital disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 1. Penyusunan *storyline* Buku

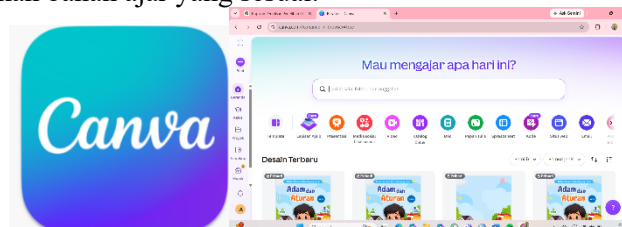
No	Bagian Buku	Rancangan Isi
1.	Sampul atau cover buku	Memuat judul buku, ilustrasi tokoh utama, serta identitas penulis.
2.	Petunjuk penggunaan	Berisi petunjuk penggunaan buku bagi siswa maupun guru.
3.	Capain dan tujuan pembelajaran	Memuata capaian apa saja yang akan dicapai serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa.
4.	Materi	Memuat cerita yang menggambarkan perilaku patuh dan tidak patuh terhadap aturan dirumah maupun disekolah.
5.	Cerita Bergambar	Memuat cerita yang menggambarkan perilaku patuh serta tidak patuh aturan hingga akibat melanggar aturan dirumah.
6.	Kuis	Memuat soal cerita yang berdasarkan isi cerita serta materi.
7.	Kesimpulan	Pada bagian ini terdapat ringkasan dari materi yang sudah dipelajari serta pesan moral.

Pemilihan Platfrom

Pada tahap ini diawali dengan penentuan platfrom serta perangkat pendukung yang akan digunakan dalam proses pembuatan buku cerita bergambar berbasis digital.

- PC atau Smartphone ang telah terinstal aplikasi Canva sebagai media untuk merancang dan mengembangkan buku cerita bergambar digital.
- Koneksi Internet yang digunakan untuk mengakses berbagai fitur pendukung selama proses pengembangan produk.
- Aplikasi Canva

Canva merupakan platform desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran secara mudah, menarik, dan interaktif. Dalam penelitian ini, aplikasi Canva digunakan untuk mendesain seluruh komponen buku cerita bergambar berbasis digital, mulai dari pembuatan sampul, ilustrasi, latar belakang, penyusunan teks, pemilihan warna, hingga pengaturan tata letak (layout). Penggunaan Canva dipilih karena memiliki beragam template, elemen grafis, dan fitur pengeditan yang dapat membantu peneliti menghasilkan bahan ajar yang sesuai.



Gambar 1. Platfrom Canva

- Hyzine flipbook*

yaitu platform digital yang digunakan untuk mengubah hasil desain menjadi buku digital interaktif (*flipbook*) sehingga dapat diakses dan dibaca secara lebih menarik oleh peserta didik.



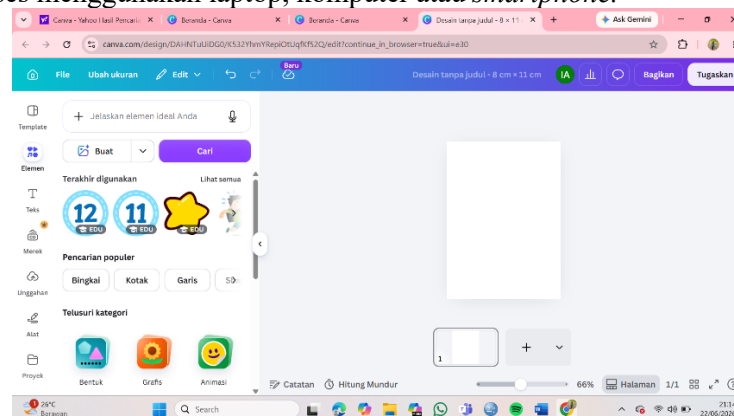
Gambar 2. Hyzineflipbook

Pembuatan Produk buku cerita bergambar digital

Pada tahap ini peneliti mulai merancang produk buku cerita bergambar berbasis digital menggunakan aplikasi Canva. Proses perancangan dilakukan secara bertahap, dimulai dari menyiapkan lembar kerja, menentukan ukuran buku, merancang tampilan sampul, membuat karakter, menyusun halaman materi, menyusun halaman cerita, membuat halaman evaluasi, menambahkan hyperlink, hingga mempublikasikan produk ke dalam bentuk flipbook digital melalui platform Heyzine.

Menentukan ukuran buku

Pada tahap ini, peneliti mulai dengan menentukan ukuran buku. Pada tahap awal, peneliti membuka aplikasi Canva dan membuat lembar kerja baru sebagai media untuk mendesain buku cerita bergambar berbasis digital. Selanjutnya peneliti menentukan ukuran halaman yang akan digunakan. Pemilihan ukuran buku disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar sehingga tampilan teks dan ilustrasi tetap proporsional ketika diakses menggunakan laptop, komputer atau *smartphone*.

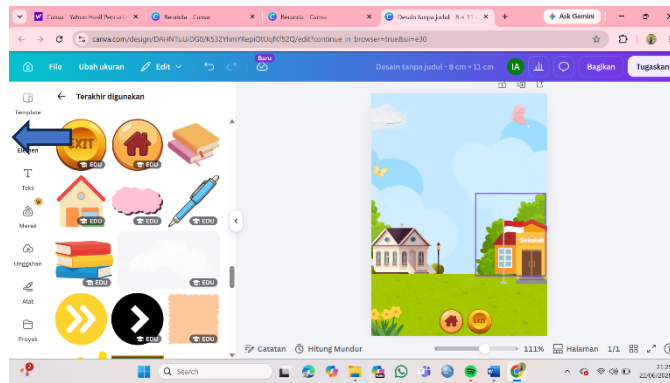


Gambar 4. Menentukan Ukuran Kertas di Canva

Ukuran halaman yang dipilih adalah 8×11 cm. Setelah ukuran halaman ditentukan, peneliti mengatur warna dasar halaman sesuai dengan tema buku, yaitu warna biru. Tahap ini menjadi dasar sebelum peneliti mulai menyusun desain pada setiap halaman buku. Ukuran halaman yang telah ditentukan selanjutnya menjadi dasar bagi peneliti dalam merancang tampilan sampul buku.

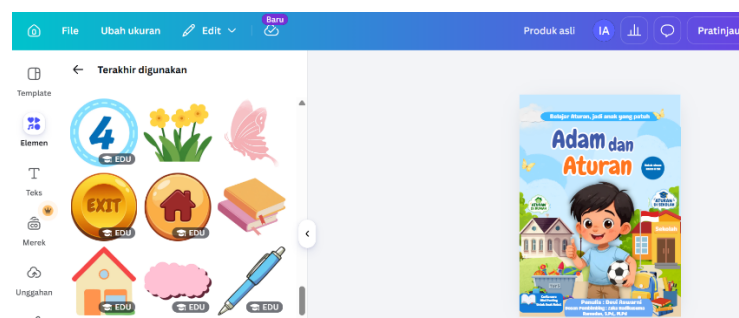
Membuat Desain Sampul

Setelah ukuran halaman ditentukan, peneliti mulai merancang sampul buku sebagai identitas awal produk. Perancangan sampul diawali dengan membuat latar belakang menggunakan warna biru yang disesuaikan dengan tema buku. Selanjutnya peneliti memilih berbagai elemen yang tersedia pada Canva, seperti rumah, sekolah, awan, rumput, bunga, kupu-kupu, serta elemen pendukung lainnya melalui menu *Elements*. Elemen-elemen tersebut kemudian disusun dan disesuaikan posisinya hingga membentuk rancangan awal sampul. Selain itu, peneliti juga menentukan jenis huruf, ukuran huruf, serta tata letak judul agar tampilan sampul menarik dan mudah dibaca oleh peserta didik. Berikut gambar cover sebelum jadi:



Gambar 5. Mendesain cover Buku

Setelah seluruh elemen tersusun dengan baik, peneliti menambahkan karakter utama serta identitas penulis sehingga diperoleh desain sampul yang siap digunakan sebagai tampilan depan buku cerita bergambar berbasis digital.



Gambar 6. cover Buku yang sudah jadi

Judul buku menggunakan font *Chewy* berukuran 35, sedangkan tulisan pendukung menggunakan font *Genty Sans* berukuran 8 agar menghasilkan tampilan yang menarik. Setelah perancangan sampul selesai, peneliti melanjutkan pada proses pembuatan tokoh yang akan digunakan dalam isi cerita.

Mendesain Halaman petunjuk penggunaan

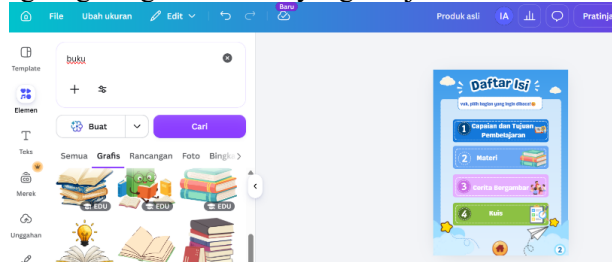
Pada halaman ini berisikan langkah-langkah penggunaan buku cerita bergambar. Halaman ini dirancang agar pembaca dapat memahami cara menggunakan buku cerita bergambar berbasis digital sebelum memulai kegiatan membaca. Proses perancangan diawali dengan membuat halaman baru pada aplikasi Canva menggunakan latar belakang yang sama dengan tema buku agar tampilan tetap konsisten. Selanjutnya peneliti menambahkan judul "Cara Penggunaan Buku Digital" pada bagian atas halaman menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca oleh peserta didik. Setelah itu, peneliti menyusun empat langkah penggunaan buku secara berurutan. Setiap langkah ditempatkan di dalam kotak berwarna yang berbeda agar mudah dibedakan oleh peserta didik. Peneliti juga menambahkan ikon angka sebagai penanda urutan langkah serta ilustrasi pendukung pada setiap petunjuk agar siswa lebih mudah memahami cara menggunakan buku digital. Selain itu, pada bagian bawah halaman ditambahkan ikon Home yang nantinya akan dihubungkan dengan halaman daftar isi menggunakan fitur *hyperlink*.



Gambar 7. Perancangan Halaman Petunjuk Penggunaan

Merancang Halaman Daftar Isi

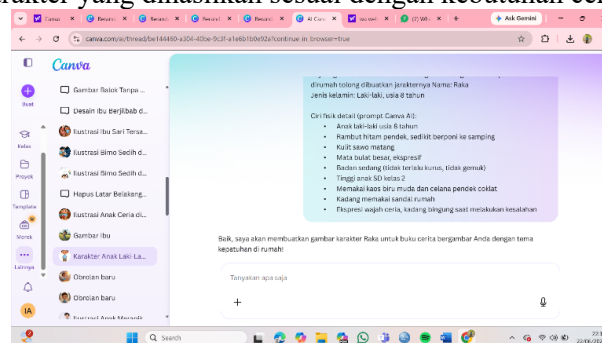
Setelah halaman petunjuk penggunaan selesai dirancang, peneliti melanjutkan pada tahap perancangan halaman daftar isi. Halaman daftar isi dibuat untuk memudahkan peserta didik maupun guru dalam mengetahui susunan isi buku serta mempermudah proses navigasi ketika buku digunakan secara digital. Pada tahap ini, peneliti membuat halaman baru pada aplikasi Canva, kemudian menambahkan judul "Daftar Isi" pada bagian atas halaman. Selanjutnya peneliti menyusun menu-menu yang terdapat di dalam buku, meliputi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, cerita bergambar, evaluasi, dan kesimpulan. Setiap menu disusun secara berurutan sesuai sistematika isi buku agar memudahkan pengguna dalam menemukan halaman yang akan dibaca. Selain memperhatikan susunan menu, peneliti juga mengatur tata letak, pemilihan warna, jenis huruf, serta ikon pendukung agar tampilan daftar isi lebih menarik, serta halaman daftar isi yang telah dirancang selanjutnya menjadi dasar dalam pemasangan fitur *hyperlink* sehingga setiap menu yang ditekan nantinya dapat dihubungkan langsung dengan halaman yang dituju.



Gambar 8. perancangan daftar isi

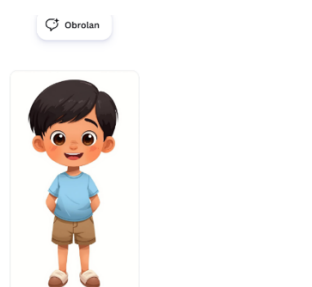
Merancang Tokoh Utama

Pada tahap ini peneliti mulai merancang tokoh yang akan digunakan dalam cerita. Tokoh yang dibuat terdiri atas satu tokoh utama, yaitu Adam, serta dua tokoh pendukung, yaitu Ayah Adam dan Ibu Adam. Perancangan tokoh dilakukan dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar agar cerita terasa lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peneliti membuka fitur Canva AI melalui menu Lainnya (*More*). Pada fitur tersebut peneliti menuliskan *prompt* yang berisi deskripsi karakter, seperti usia, jenis kelamin, pakaian, warna rambut, gaya ilustrasi, dan ekspresi yang diinginkan. Tujuan penyusunan *prompt* tersebut adalah agar karakter yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan cerita.



Gambar 9. Prompt membuat Karakter

Setelah *prompt* diproses, Canva AI menghasilkan beberapa alternatif karakter. Peneliti kemudian memilih karakter yang paling sesuai dengan konsep cerita dan karakteristik peserta didik. Karakter yang dipilih selanjutnya digunakan secara konsisten pada setiap halaman cerita dengan menyesuaikan ekspresi sesuai alur cerita.



Gambar 10. Karakter yang dihasilkan

Gambar diatas adalah gambar karakter Adam yang pilih oleh penulis, perlu digaris bawahhi pada pembuatan buku cerita bergambar penulis hanya menggunakan Canva AI untuk membuat karakter saja, untuk latar belakang ataupun *background* pada cerita penulis memanfaatkan dan menggabungkan elemen yang telah tersedia dicanva.

Menyusun materi

Dalam menyusun materi yang dimuat dibuku cerita bergambar berbasis digital, materi disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam penyusunannya materi dibuat menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa, selain itu juga da gambar untuk membantu pemahaman konsep.

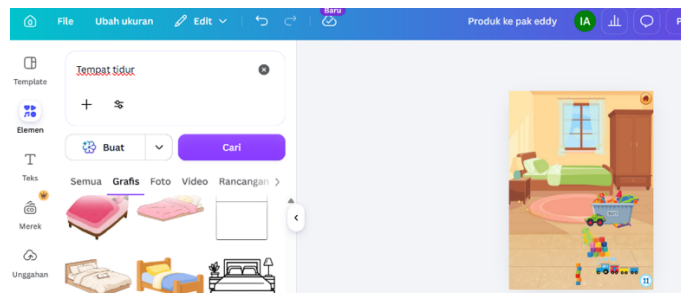


Gambar 3 Mendesain halaman Materi

Dalam pembuatan bagian materi penulis menggunakan *font* huruf *Ganty Sans* dengan ukuran untuk judul 17, sedangkan isi ukuran 9.

Menyusun halaman cerita

Naskah cerita yang sudah dibuat selanjutnya akan diberikan gambar berdasarkan alur cerita. Halaman cerita berisikan cerita tentang sikap patuh dan tidak patuh pada aturan yang berlaku dirumah, dengan karakter utama adalah Adam. Awal cerita dimulai dari pengenalan Adam sebagai Tokoh utama. Halaman cerita disusun dari latar belakang cerita terlebih dahulu, dengan menggabungkan beberapa elemen seerti tempat tidur,jendela. Lemari,karpet dan lainnya.



Gambar 4 gambar penyusunan latar belakang cerita

Setelah latar belakang disusun, selanjutnya masukkan karakter yang ekspesinya sudah disesuaikan dengan jalannya cerita serta hapus latar belakang yang ada di gambar karakter dengan *remove background* di canva, agar yang tersisa tinggal karakter dan digabungkan dengan latar belakang yang sudah dibuat tadi.



Gambar 5 menyusun halaman cerita

Dalam proses pembuatannya, peneliti terlebih dahulu membuat karakter menggunakan Canva AI sesuai ekspresi yang dibutuhkan dalam cerita. Karakter yang telah dibuat kemudian disimpan. Selanjutnya, peneliti membuat latar belakang menggunakan elemen-elemen yang tersedia pada Canva, seperti dinding kamar, lantai, tempat tidur, lemari, dan jendela. Setelah latar belakang selesai dibuat, karakter dimasukkan ke dalam halaman dan latar belakang karakter dihapus menggunakan fitur *Background Remover*. Selanjutnya, berbagai elemen pendukung ditambahkan untuk memperkuat suasana cerita. Teks narasi menggunakan font *Cakerolli* berukuran 10, sedangkan teks pada balon percakapan menggunakan ukuran 9 agar sesuai dengan ruang yang tersedia.

Menyusun Halaman kuis

Halaman kuis dibuat untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah mempelajari dan membaca cerita yang disajikan. Soal kuis disusun dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa kelas II sekolah dasar.

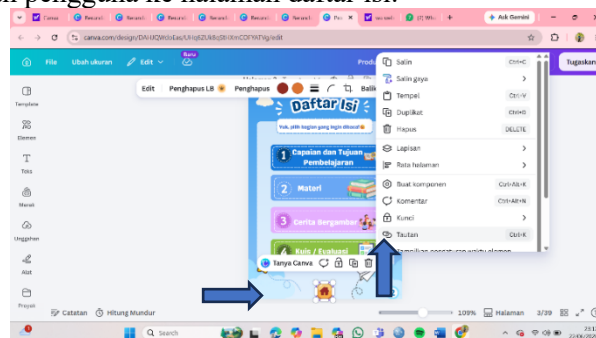


Gambar 6 menyusun halaman Kuis.

Pada halaman kuis, siswa diminta memilih jawaban yang dianggap benar. Jika jawaban yang dipilih benar, siswa akan diarahkan ke soal berikutnya. Sebaliknya, apabila jawaban yang dipilih salah, siswa akan tetap berada pada halaman yang sama hingga memilih jawaban yang benar.

Menambahkan Hyperlink atau fitur navigasi

Fitur *hyperlink* digunakan untuk menghubungkan daftar isi dengan bagian tujuan pembelajaran, materi, cerita, dan kuis. Dengan adanya fitur ini, pengguna dapat langsung menuju halaman yang diinginkan tanpa harus membuka halaman satu per satu. Selain itu, pada setiap halaman juga disediakan ikon *Home* yang berfungsi untuk mengembalikan pengguna ke halaman daftar isi.



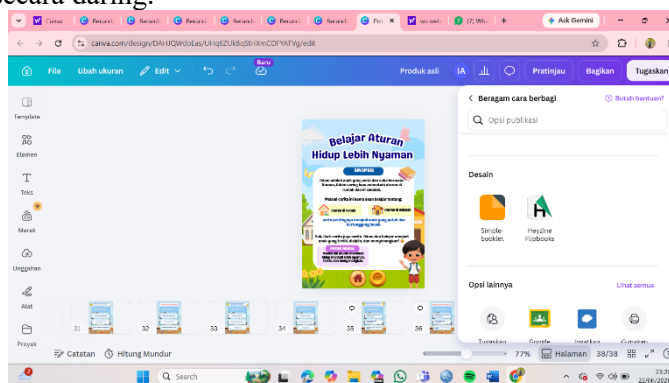
Gambar 7 Menautkan Hyperlink di Canva

Proses pemasangan hyperlink dilakukan dengan memilih objek atau ikon yang akan ditautkan, kemudian memilih menu Tautan (Link) pada Canva dan memasukkan alamat halaman tujuan.

Mengunduh Produk

Setelah seluruh komponen buku selesai disusun, tahap terakhir adalah mengunduh dan mempublikasikan produk. Karena produk dikembangkan dalam bentuk flipbook digital, peneliti memanfaatkan platform *Heyzine* untuk mengubah file menjadi buku digital interaktif. Proses publikasi dilakukan dengan memilih menu *Bagikan* (*Share*) pada Canva, kemudian memilih opsi *Lainnya* (*More*) dan menghubungkannya dengan *Heyzine*. Setelah proses unggah selesai, sistem akan menghasilkan tautan (link) produk yang dapat dibagikan

kepada pengguna. Melalui tautan tersebut, siswa maupun guru dapat mengakses dan membaca buku cerita bergambar berbasis digital secara daring.



Gambar 8 Mengupload produk ke Heyzine

Pengembangan (Development)

Hasil Pengembangan Produk

Berdasarkan tahap *Design* (perancangan) yang telah dilakukan, dihasilkan produk berupa buku cerita bergambar berbasis digital pada materi kepatuhan untuk peserta didik kelas II sekolah dasar. Produk yang telah selesai dikembangkan selanjutnya dipersiapkan untuk memasuki tahap validasi oleh para ahli guna menilai kualitas dan kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Produk akhir disajikan dalam format *flipbook* sehingga dapat diakses secara daring melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, dan *smartphone*. Tampilan lengkap dan *barcode* buku cerita bergambar berbasis digital dapat dilihat pada lampiran ke 18. Adapun produk yang telah dikembangkan dapat diakses melalui tautan (link) berikut: <https://heyzine.com/flip-book/02824dae6b.html>

Validasi

Tahap validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari buku cerita bergambar berbasis digital yang dikembangkan. Melalui proses validasi ini, peneliti memperoleh masukan dan saran dari para validator yang digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk agar sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan peserta didik.

Validasi buku cerita bergambar berbasis digital pada penelitian ini dilakukan oleh enam orang validator yang terdiri atas dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli desain. Uji validasi dilaksanakan mulai dari tanggal 20 Mei sampai dengan 15 Juni 2026. Hasil penilaian serta saran yang diberikan oleh para validator digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk untuk menyempurnakan produk. Adapun daftar nama validator yang terlibat dalam proses validasi produk buku cerita bergambar berbasis digital pada penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Daftar Nama validator

No	Ahli	Nama Validasi	Kode Validator	Instansi
1.	Desain	Dr. Akhmad Suyono, S.Pd., M.Pd	AS	Dosen Pendidikan Akutansi Universitas Islam Riau.
		Muharramah Sliwitri, S.Pd., Gr.	MS	Guru SDN 006 Terpadu Kubang Jaya.
2.	Bahasa	Dr. Tri Yulawan, S.Pd., M.Pd	TY	Dosen Pendidikan Bahasa dan Satra Indonesia Univeristas Islam Riau.
		Haryati Nurdi, S.Pd., Gr	HN	Guru Sekolah Dasar SDN 006 Terpadu Kubang Jaya.
3.	Materi	Dr. Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd	EN	Dosen Pendidikan Guru sekolah dasar Universitas Riau.
		Salsabila Azzahra Bakri, S.Pd., Gr.	SAB	Guru sekolah dasar Negeri 006 Terpadu Kubang Jaya.

Pada tahap ini revisi komentar dan juga saran dari para ahli desain, materi juga bahasa akan ditindak lajuti yang berguna untuk penyempurnaan produk yang akan peneliti kembangkan agar menjadi lebih baik. Berikut ini adalah hasil validasi serta saran yang diberikan oleh validator.

Validasi dan Revisi Oleh Ahli Desain

Validasi desain dilakukan untuk menilai kelayakan tampilan dan desain produk buku cerita bergambar berbasis digital yang dikembangkan. Proses validasi ini melibatkan dua orang ahli desain, yaitu Bapak AS selaku dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau, dan Ibu MS guru SDN 006 Terpadu Kubang Jaya. Validasi dengan Bapak AS dilakukan secara daring, dengan mengirimkan link produk serta file angket lembar validasi, Sementara dengan validator kedua yakni Ibu MS Dilakukan secara langsung dengan memperlihatkan produk.

Untuk memperoleh data validasi, peneliti menggunakan lembar validasi instrumen yang berisi pernyataan-pernyataan dengan skala Likert lima tingkat, yaitu skor 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). Penilaian yang diberikan oleh ahli desain difokuskan pada aspek tampilan produk buku cerita bergambar berbasis digital. Hasil validasi ahli desain dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil validasi Desain

Validator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	persentase	Kategori
AS	73	75	97,3%	Sangat Valid
MS	74	75	98,6%	Sangat Valid
Nilai gabungan	146	150	97,9%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli desain terhadap produk buku cerita bergambar berbasis digital, validator pertama, yaitu Bapak AS memperoleh skor yang diperoleh sebesar 73 dari skor maksimal 75 dengan persentase kelayakan sebesar 97,3% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Validator menyatakan bahwa produk layak digunakan tanpa revisi. Sementara itu, validator kedua, yaitu Ibu MS memperoleh skor yang diperoleh sebesar 74 dari skor maksimal 75 dengan persentase kelayakan sebesar 98,6% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Validator juga menyatakan bahwa produk layak digunakan tanpa revisi.

Secara keseluruhan, hasil gabungan penilaian dari kedua validator memperoleh skor yang diperoleh sebesar 146 dari skor maksimal 150 dengan persentase kelayakan sebesar 97,9% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek desain pada buku cerita bergambar berbasis digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga produk dinyatakan layak digunakan tanpa revisi.

Validasi Oleh Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan untuk menilai kelayakan penggunaan bahasa dalam buku cerita bergambar berbasis digital yang dikembangkan. Proses validasi ini melibatkan dua orang ahli bahasa, yaitu Bapak TY dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Riau, dan Ibu HN guru SDN 006 Terpadu Kubang Jaya. Kedua validator dipilih karena memiliki kompetensi dan pengalaman yang sesuai dalam bidang bahasa dan pembelajaran. Untuk memperoleh data validasi, peneliti menggunakan lembar validasi instrumen yang berisi sejumlah pernyataan dengan skala Likert lima tingkat, yaitu skor 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). Penilaian oleh ahli bahasa difokuskan pada aspek kebahasaan yang meliputi kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa, kejelasan kalimat, ketepatan penggunaan ejaan, keterbacaan teks, serta kesesuaian bahasa dengan isi materi dan cerita yang disajikan. Penilaian dilakukan secara menyeluruh dan objektif untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam buku mudah dipahami oleh siswa kelas II sekolah dasar.

Tabel 3. Hasil Validasi Bahasa

Validator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	pesrsentase	Kategori
TY	74	75	98,6%	Sangat Valid
HN	71	75	94,6%	Sangat Valid
Nilai gabungan	145	150	96,6 %	Valid

Berdasarkan Tabel 6, Hasil validasi oleh ahli bahasa, validator satu yakni bapak TY memberikan skor 74 dari total 75 yang dikalkulasikan nilainya adalah 98,6% , sementara itu validator ke dua yakni Ibu HN memberikan skor 71 dari total 75 dengan nilai 94,6% , yang mana sesuai dengan ketentuan peroleh 81-100% itu termasuk dalam kategori sangat valid. Dan hasil gabungan dari perolehan nilai baik dari validator satu maupun dua dengan perolehan nilai sebesar 96,6% sehingga buku cerita bergambar digital dinyatakan sangat valid dari aspek kebahasaan. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam buku

telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai bahan ajar yang digunakan dinilai sudah memenuhi kaidah kebahasaan yang baik sehingga mendukung penyampaian materi.

Validasi dan revisi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan dua validator yang juga kompeten dibidangnya yakni Bapak EN selaku validator satu, dan ibu SAB selaku validator dua. Proses validasi pada validator pertama dilakukan secara daring dengan mengirimkan file serta produk. Semenatra validator kedua dilaksanakan secara langsung dengan memperlihatkan produk yang telah dibuat dan memberikan lembar validasi ahli materi untuk diisi oleh validator. Ahli materi memberikan penilaian terhadap isi ataupun materi yang disajikan didalam buku yang telah dibuat, adapun hasil penilaian aspek materi dapat dilihat pada tabel berikut.

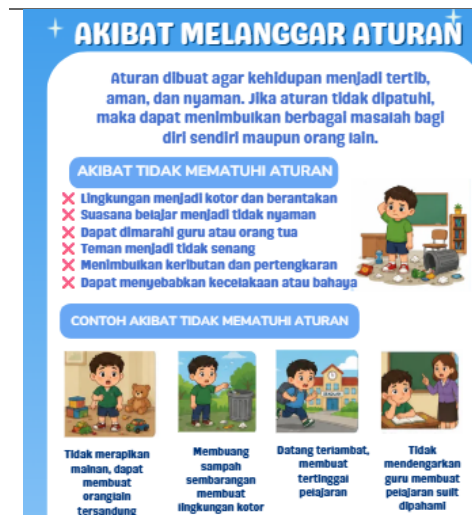
Tabel 4. Hasil validasi Materi 1

Validator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	persentase	Kategori
EN	69	75	92%	Sangat Valid
SAB	73	75	97,3%	Sangat Valid
Nilai gabungan	142	150	94,6 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, validator pertama yaitu bapak EN memberikan skor sebesar 69 dari skor maksimal 75 dengan persentase kelayakan sebesar 92% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, validator kedua yaitu SAB memberikan skor empiris sebesar 73 dari skor maksimal 75 dengan persentase kelayakan sebesar 97,3% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Validator pertama masih memberikan beberapa saran perbaikan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Saran tersebut meliputi memperjelas hubungan antara perilaku patuh dan tidak patuh beserta akibat yang ditimbulkannya, serta menyesuaikan ukuran teks agar lebih mudah dibaca ketika diakses melalui perangkat gawai. Sementara itu, validator kedua menyatakan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan layak digunakan tanpa revisi. Berdasarkan saran yang diberikan, peneliti melakukan revisi dengan menambahkan penjelasan mengenai konsekuensi dari setiap perilaku yang ditampilkan dalam cerita serta memperbesar ukuran teks pada beberapa halaman yang dinilai kurang jelas.

Tabel 5. Revisian dan Perbaikan Produk

Produk Sebelum Revisi	Produk Sesudah Revisi
Teks yang terlalu padat dan banyak disederhanakan.  Pada bagian materi ini dipecah menjadi dua halaman agar tidak terlalu padat dan ukuran huruf yang awalnya 6 jadi 9 .	Teks yang sudah lebih disederhanakan .  Ini contoh salah satu halaman yang sudah dipecah, ukuran teks juga sudah diubah menjadi ukuran 9.



Pada bagian ini penjelasan pada sebab-akibat masih kurang jelas.

Diberikan penjelasan sebab-akibat jelas.



Menyederhanakan teks dan seragamkan ejaan.

Teks lebih disederhanakan dan ejaan yang sebelumnya iyaa, Ibu menjadi" iya, Ibu"



Setelah revisi dilakukan, produk kembali diajukan kepada validator pertama, yaitu Dr. Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd., untuk dilakukan validasi ulang pada tanggal 15 Juni 2026. Berikut tabel hasil validasinya :

Tabel 6. Hasil Validasi 2 Ahli Materi

Validator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
EN	73	75	97,3 %	Sangat valid

Hasil validasi ulang yang ke dua menunjukkan adanya peningkatan persentase dari 92% menjadi 97,3% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan telah sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Dengan perolehan nilai tersebut vaidator juga sudah menyatakan produk layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 7. Hasil Validasi 1 dan 2 Ahli Materi

Validator	Validasi 1	Validasi 2	persentase	Kategori
EN	92 %	97,3 %	94,6%	Sangat Valid
SAB	97,3 %	-	97,3%	Sangat Valid
Rata -rata			95,9 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ulang, produk buku cerita bergambar berbasis digital memperoleh persentase sebesar 95,9% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan sebagai bahan ajar bagi siswa kelas II sekolah dasar.

Pembahasan dan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka akan diuraikan secara rinci dalam pembahasan, Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Menurut Waruwu (2024), penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji kelayakan dan kebermanfaatan produk yang dikembangkan. Pada penelitian berfokus pada pembuatan Buku Cerita bergambar Berbasis digitak pada materi Kepatuhan untuk siswa kealas II sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk berupa buku cerita bergambar berbasis digital yang telah valid dan dinyatakan layak digunakan oleh validator yang menilai. Dengan adanya buku ini diharapkan siswa dapat memahami materi tentang kepatuhan dan mampu meningkatkan minat belajar serta membaca siswa dengan materi dan cerita yang disampaikan.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dibatasi hanya sampai tahap Pengembangan (*develompment*). Model ADDIE dipilih sebagai pendekatan untuk merancang serta mengembangkan produk. Menurut Hidayat dan Nizar (2021), model ADDIE adalah model pengembangan pembelajaran yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ini digunakan sebagai pedoman sistematis dalam mengembangkan produk pembelajaran.

Tahap *Analysis* (analisis) merupakan tahap awal dalam model ADDIE. Menurut (Zamsiswaya et al., 2024), tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, permasalahan yang dihadapi, serta tujuan yang ingin dicapai sebagai dasar dalam pengembangan produk pembelajaran. Pada penelitian ini, tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDN 006 Terpadu Kubang Jaya.

Tahap *Design* (perancangan) merupakan tahap yang dilakukan setelah analisis kebutuhan selesai dilaksanakan. Menurut (Putra et al., 2023), tahap *Design* merupakan tahap untuk mendesain atau merancang produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan penyusunan isi, tampilan, serta komponen-komponen produk sebelum memasuki tahap pengembangan. Pada penelitian ini, tahap perancangan dilakukan dengan merancang buku cerita bergambar berbasis digital pada materi kepatuhan, yang meliputi penentuan ukuran buku, pembuatan desain sampul, perancangan tokoh, penyusunan materi, penyusunan halaman cerita, penyusunan evaluasi, penambahan *hyperlink*, serta pengunduhan produk dalam bentuk *flipbook* digital.

Selanjutnya produk buku cerita bergambar yang sudah dirancang dan dibuat akan dilanjutkan ke tahap pengembangan yang mencakup ke validasi oleh Desain, Bahasa, dan Materi. Dengan melakukan validasi peneliti tahu letak kekurangan serta kelebihan pada produk yang sudah dibuat, sehingga memungkinkan peneliti melakukan penyempurnaan pada produk berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh validator. Validator pada produk ini terdiri dari 6 Orang ahli.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli diperoleh persentase rata-rata validasi desain sebesar 97,3%, validasi bahasa sebesar 96,6%, dan validasi materi sebesar 95,9%, yang seluruhnya termasuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, hasil penilaian dari ketiga aspek tersebut direkapitulasi untuk memperoleh rata-rata keseluruhan tingkat kelayakan produk yang disajikan pada Tabel 4.11 berikut;

Tabel 10. Rata- rata nilai gabungan seluruh aspek

Aspek yang dinilai	Validasi	
	Rata-rata	Kategori
Desain atau Media	97,9 %	Sangat Valid
Bahasa	96,6 %	Sangat Valid
Materi	95,9 %	Sangat Valid
Rata- rata keseluruhan	96,7 %	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4.11 diperoleh rata-rata hasil validasi pada aspek desain sebesar 97,3%, aspek bahasa sebesar 96,6%, dan aspek materi sebesar 95,9%. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 96,7% dengan kategori sangat valid. Persentase tersebut menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berbasis digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian para ahli dari aspek desain, bahasa, dan materi. Dengan demikian, produk dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kepatuhan bagi siswa kelas II sekolah dasar.

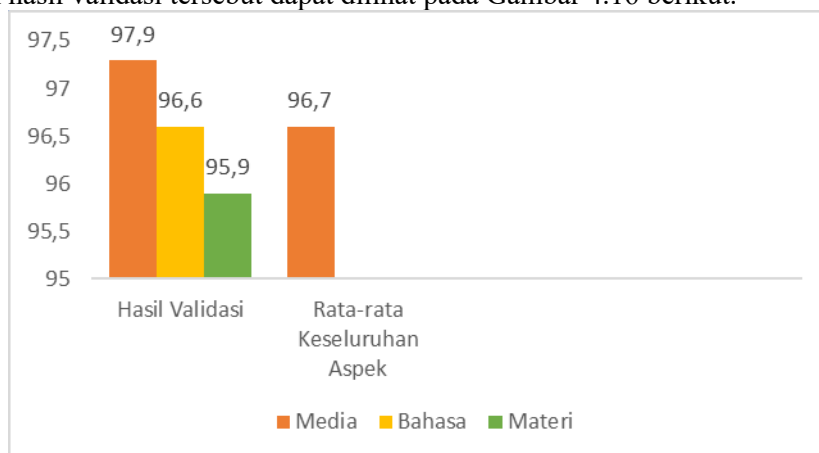
Tingginya persentase kelayakan pada setiap aspek menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pada aspek materi, isi buku telah disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), serta dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik melalui cerita yang kontekstual. Pada aspek bahasa, penggunaan kalimat sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik memudahkan siswa dalam memahami isi cerita. Sementara itu, pada aspek desain, penggunaan ilustrasi berwarna, pemilihan jenis huruf yang mudah dibaca, tata letak yang proporsional, serta navigasi digital melalui fitur *hyperlink* menjadikan buku lebih menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Lasmawan et al., 2022) yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan memperoleh nilai kegunaan sebesar 95%, nilai kelayakan sebesar 93%, dan nilai akurasi sebesar 97%, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi yang dipadukan dengan ilustrasi mampu meningkatkan kualitas bahan ajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berbasis digital memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, bahasa, dan desain.

Selaras dengan penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh (Fachrina, 2023) memperoleh hasil bahwa buku cerita bergambar berbasis digital yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Tingginya tingkat validitas tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang dipadukan dengan ilustrasi menarik, bahasa yang sederhana, serta materi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik mampu menghasilkan bahan ajar yang berkualitas. Persamaan hasil tersebut semakin memperkuat bahwa penyajian buku cerita dalam bentuk digital dapat menjadi alternatif bahan ajar yang efektif di sekolah dasar.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Dwiyasari (2023) yang mengembangkan buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk memperoleh kategori sangat valid, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penyajian cerita yang dipadukan dengan ilustrasi menarik mampu meningkatkan kualitas bahan ajar sekaligus membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil validasi pada setiap aspek penilaian, data tersebut juga disajikan dalam bentuk grafik. Penyajian grafik bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam membandingkan persentase hasil validasi pada aspek desain, bahasa, dan materi yang diperoleh dari penilaian para validator. Grafik hasil validasi tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.16 berikut.



Gambar 1. Grafik Hasil Penilaian Buku cerita Bergambar berbasis digital

Berdasarkan Gambar 1 terlihat bahwa aspek desain memperoleh persentase tertinggi, yaitu 97,3%, diikuti aspek bahasa sebesar 96,6%, dan aspek materi sebesar 95,9%. Perbedaan persentase pada ketiga aspek tersebut relatif kecil sehingga menunjukkan bahwa seluruh komponen buku telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengembangan buku cerita bergambar

berbasis digital tidak hanya memperhatikan isi materi, tetapi juga memperhatikan kualitas bahasa dan tampilan visual sehingga menghasilkan produk yang seimbang dari setiap aspek penilaian.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa peserta didik kelas II sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui benda, gambar, dan pengalaman yang nyata. Menurut Nur dan Sedya (2024), peserta didik pada tahap ini membutuhkan media pembelajaran yang mampu menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Pendapat tersebut diperkuat oleh Zulvira (2021) yang menyatakan bahwa penyajian materi melalui ilustrasi dan visual yang menarik akan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan buku cerita bergambar berbasis digital pada penelitian ini dinilai telah sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas II sekolah dasar karena materi disajikan melalui cerita yang dekat dengan kehidupan mereka serta didukung oleh ilustrasi yang menarik.

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi yang telah dilakukan, buku cerita bergambar berbasis digital memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 96,7% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek desain, bahasa, dan materi sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar pada materi kepatuhan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, buku cerita bergambar berbasis digital yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar yang memudahkan peserta didik memahami materi, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar berbasis digital pada materi kepatuhan untuk siswa kelas II SDN 006 Terpadu Kubang Jaya berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang dibatasi hingga tahap Analysis, Design, dan Development. Tahap analisis menunjukkan perlunya bahan ajar yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selanjutnya, pada tahap perancangan dikembangkan buku cerita bergambar berbasis digital menggunakan aplikasi Canva yang dikemas dalam bentuk *flipbook* melalui platform Heyzine, kemudian pada tahap pengembangan produk divalidasi oleh ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi serta direvisi berdasarkan masukan para validator. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan persentase validasi ahli desain sebesar 97,9%, ahli bahasa 96,6%, dan ahli materi 95,9%, sehingga diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 96,7% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Temuan tersebut menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berbasis digital yang dikembangkan telah memenuhi aspek materi, bahasa, dan desain sehingga layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar pada materi kepatuhan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Produk ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas II sekolah dasar sehingga mampu membantu peserta didik memahami konsep kepatuhan secara lebih konkret dan bermakna.

DAFTAR REFERENSI

- Kosasih, M. P. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. S. Fatmawati (ed.); 1st ed.). PT Bumi Aksara.
- Fachrina, M. vebranti. (2023). pengembangan Buku Cerita bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Disiplin Siswa kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(7), 1581–1590.
- Helda, W. kusuma. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 7–19. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Cobleng, K., & Bandung, K. (2021). *Model Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning*. 28–37.
- K.M.A, D., .I.B.P, A., & I.G, A. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 71–82.
- Khumairoh, S. (2024). Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran PPKN Berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di MI Islamiyah Ngoro. *Jurnal Pendidikan MI/SD*, 9, 149–166. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v9i1.8449>
- Lasmawan, I. W., Gading, I. K., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Menanamkan Nilai Karakter Disiplin Bagi Siswa kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal*

Pendidikan Dasar Indoensia, 6(1), 1–12.

- Nur, S., & Sedya, S. (2024). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 07(2), 131–140.
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>
- Safitri, D., Nahdlatul, U., Kalimantan, U., Afryaningsih, Y., Nahdlatul, U., Kalimantan, U., Setiawan, A., & Mulawarman, U. (2025). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis pendidikan Lingkungan Hidup untuk pembelajaran membaca Permulaan Siswa kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 3(April), 83–95.
- Sitorus Michael, M. (2025). Pengembangan Media Buku cerita Bergambar untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 389–398.
- Zamsiswaya, Sawaluddin, & Bahosin, S. (2024). Model Pengembangan 4D (Define , Design , Develop , dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19.