



# JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 4 Tahun 2024 Halaman 2722 - 2732

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Buku Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas 4

Arum Fitriyani<sup>1✉</sup>, Yohana Setiawan<sup>2</sup>

Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [arumfitriani82@gmail.com](mailto:arumfitriani82@gmail.com)<sup>1</sup>, [yohana.setiawan@uksw.edu](mailto:yohana.setiawan@uksw.edu)<sup>2</sup>

### Abstrak

Pendidikan dasar di Indonesia mendorong pentingnya Bahasa Indonesia dalam kurikulumnya, didukung oleh peran teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan pembelajaran di Sekolah Dasar (SD). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengevaluasi Buku Dongeng Digital sebagai alat pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan efektif untuk siswa kelas 4. Dengan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model Borg & Gall (1983) dan pendekatan ADDIE, hasil penelitian menunjukkan bahwa Buku Dongeng Digital secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 SD melalui teknologi interaktif yang merangsang kreativitas. Evaluasi produk oleh ahli sastra anak dan ahli media menunjukkan penerimaan yang positif terhadap kualitas sastra, teknis, dan kepraktisan buku tersebut. Uji coba terhadap siswa juga menunjukkan peningkatan pemahaman dan kemampuan berpikir kreatif yang signifikan, yang memperkuat efektivitas Buku Dongeng Digital sebagai alat pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam Buku Dongeng Digital adalah inovasi yang berpotensi besar untuk mendukung pendidikan dasar di Indonesia, dengan memperkuat kemampuan siswa dalam berpikir kreatif melalui media interaktif yang menarik dan relevan.

**Kata Kunci:** Buku dongeng digital, Kemampuan berpikir kreatif, *Research and Development* (R&D), ADDIE

### Abstract

Basic education in Indonesia encourages the importance of Indonesian in its curriculum, supported by the role of information and communication technology in improving learning in elementary schools (SD). This research aims to develop and evaluate the Digital Fairy Tale Book as an interesting and effective Indonesian language learning tool for grade 4 students. By using a *Research and Development* (R&D) approach with the Borg & Gall model (1983) and the ADDIE approach, the research results show that The Digital Fairy Tale Book significantly improves the creative thinking abilities of 4th-grade elementary school students through interactive technology that stimulates creativity. Product evaluations by children's literature experts and media experts showed a positive reception of the book's literary, technical, and practical qualities. Trials on students also showed a significant increase in understanding and creative thinking abilities, which strengthens the effectiveness of the Digital Fairy Tale Book as an Indonesian language learning tool in elementary school. This research shows that the use of digital technology in Digital Fairy Tale Books is an innovation that has great potential to support basic education in Indonesia, by strengthening students' abilities to think creatively through interesting and relevant interactive media.

**Keywords:** Digital fairy tale books, creative thinking skills, *Research and Development* (R&D), ADDIE

Copyright (c) 2024 Arum Fitriyani, Yohana Setiawan

✉ Corresponding author :

Email : [arumfitriani82@gmail.com](mailto:arumfitriani82@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8227>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 4 Tahun 2024  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pendidikan dasar di Indonesia, sesuai Undang-Undang Dasar Pasal 31 Ayat 5, menegaskan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dasar yang wajib dan dibiayai oleh pemerintah. Pendidikan ini sangat penting dalam membentuk kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik, karena bahasa ini digunakan sebagai alat komunikasi utama sehari-hari. Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi menjadi sangat penting untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD). Teknologi ini tidak hanya memengaruhi cara manusia berinteraksi dengan pengetahuan dan informasi, tetapi juga merambah ke berbagai aspek kehidupan (Herlambang, 2018).

Salah satu penerapan teknologi digital dalam pembelajaran adalah pengembangan buku dongeng digital. Buku ini menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi dalam bentuk media interaktif, yang memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dengan isi cerita (Simangunsong et al., 2020). Saya menemukan bahwa di SD tempat saya magang, tidak semua siswa kelas 4 memiliki akses pribadi ke gadget. Sebagian besar dari mereka harus menggunakan gadget yang dipinjamkan atau dibagikan oleh orang tua mereka. Selain itu, SD tersebut belum memiliki buku dongeng digital. Oleh karena itu, saya berkomitmen untuk mengembangkan buku dongeng digital yang menarik, dengan tujuan untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 4. Buku ini akan dilengkapi dengan gambar, animasi, dan suara interaktif. SD tersebut dilengkapi dengan akses internet yang memadai dan lab komputer yang dapat digunakan untuk pembelajaran kreatif dan inovatif.

Penggunaan buku dongeng digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya memberi siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan literasi digital, tetapi juga merangsang kreativitas mereka melalui eksplorasi dan refleksi atas berbagai aspek dalam cerita tersebut. Model penelitian *Research and Development* (R&D) dipilih untuk mengembangkan buku dongeng digital ini, untuk memastikan akses yang lebih baik bagi siswa menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone, di sekolah maupun di rumah.

Dari tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, terlihat bahwa buku teks cetak kurang efektif dalam menarik minat baca siswa, sementara siswa lebih tertarik pada buku berwarna, gambar, dan bergerak. Penggunaan buku dongeng digital diharapkan dapat mengatasi tantangan ini dengan menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Namun, masih diperlukan pemahaman yang lebih dalam tentang potensi buku dongeng digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penting: bagaimana pengembangan buku dongeng digital dalam Bahasa Indonesia dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas 4? Bagaimana kepraktisan dan kelayakan buku dongeng digital Bahasa Indonesia dalam mengembangkan berpikir kreatif siswa kelas 4? Penelitian ini juga bertujuan untuk mengembangkan buku dongeng digital yang menarik dan efektif sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia di SD menggunakan model R&D, serta menganalisis pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SD melalui buku dongeng digital yang menarik dan interaktif, serta mendorong minat baca siswa dengan buku yang menyenangkan dan memanfaatkan teknologi digital dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Terdapat berbagai penelitian yang relevan yang menunjukkan bagaimana media pembelajaran digital dapat meningkatkan kemampuan literasi dan berpikir kreatif siswa. (Yahzunka & Astuti, 2022) menemukan bahwa penggunaan media Pop Up Book berbasis literasi digital dapat meningkatkan kemampuan membaca dongeng siswa sekolah dasar. Penelitian ini menekankan pentingnya literasi digital dalam membantu siswa memahami dan menikmati cerita, sehingga meningkatkan kemampuan membaca mereka. (Putri & Mustadi, 2018) dalam penelitiannya mengembangkan buku dongeng berbasis sainsmatika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan karakter bersahabat siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi antara cerita dan konsep sains dapat merangsang kreativitas siswa sekaligus mengembangkan karakter positif.

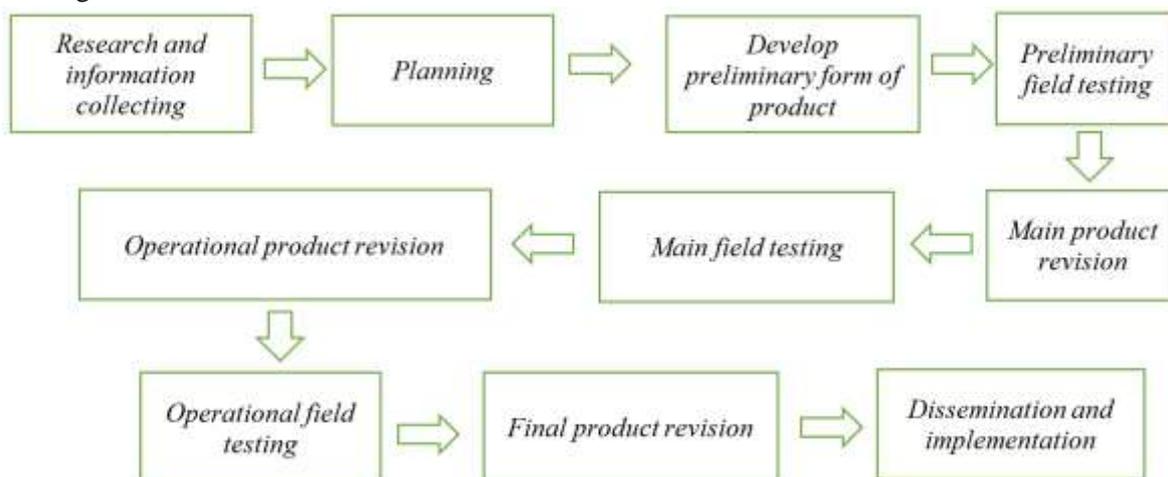
(Widodo et al., 2020) melakukan analisis nilai-nilai karakter pada mahasiswa program studi pendidikan matematika, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis nilai dapat memperkaya proses pendidikan dan menghasilkan individu yang lebih holistik.

Penelitian ini mengisi perbedaan dari studi-studi sebelumnya dengan fokus khusus pada bagaimana buku dongeng digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 SD. Sementara penelitian (Yahzunka & Astuti, 2022) menekankan literasi digital dalam kemampuan membaca, penelitian ini lebih mendalam dalam mengevaluasi pengaruh buku dongeng digital terhadap berpikir kreatif. (Putri & Mustadi, 2018) telah menunjukkan efektivitas buku dongeng berbasis sainsmatika, namun penelitian ini menawarkan pendekatan yang lebih luas dengan menggunakan model R&D untuk mengembangkan dan mengevaluasi buku dongeng digital yang interaktif dan menarik. Penelitian ini penting karena mengintegrasikan teknologi digital dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, memberikan solusi inovatif untuk tantangan pembelajaran di era digital. Dengan berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif, penelitian ini menawarkan kontribusi baru yang signifikan dalam bidang pendidikan dasar. Buku dongeng digital yang dikembangkan diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia tetapi juga mendorong minat baca siswa dengan menyediakan media yang menyenangkan dan relevan. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bagaimana teknologi digital dapat digunakan secara efektif untuk mendukung pendidikan dasar di Indonesia, memperkuat kemampuan berpikir kreatif siswa, dan mempertahankan minat mereka dalam membaca.

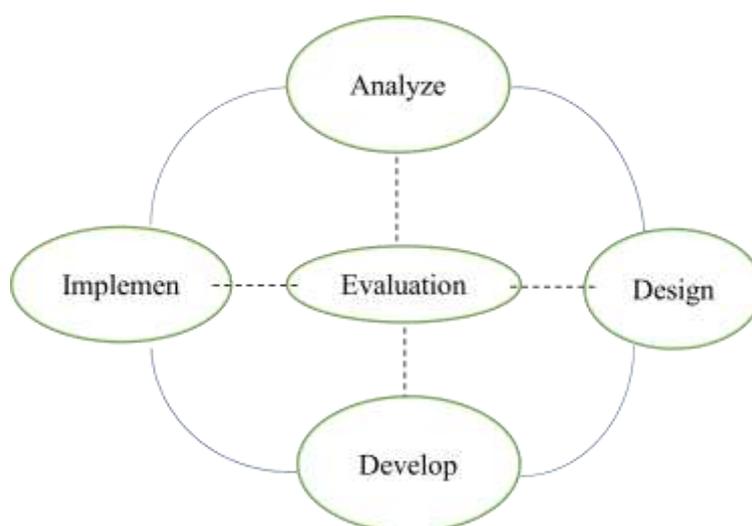
Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta memberikan wawasan baru tentang bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran di sekolah dasar.

## METODE

Berikut adalah klasifikasi data berdasarkan tahapan penelitian *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model Borg & Gall (1983) serta pendekatan ADDIE, yang digunakan sebagai kerangka untuk mengembangkan buku dongeng digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SD. Model ini tidak hanya memandu dalam menentukan langkah-langkah penelitian, tetapi juga menjamin bahwa setiap tahapan, mulai dari pengumpulan informasi awal hingga evaluasi akhir, dilakukan dengan cermat dan sistematis. Pendekatan Borg & Gall (1983) dan ADDIE dalam (Mahfud et al., 2020) memberikan landasan yang kokoh untuk menyusun strategi pengajaran yang memadukan inovasi teknologi dengan kurikulum yang berlaku, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan buku dongeng digital sebagai alat utama dalam proses belajar mengajar. Gambar di bawah ini menunjukkan bagan pengembangan.



Gambar 1. Bagan *Research and Development* (R&D)



**Gambar 2. Bagan ADDIE**

Tahap pertama *Research and Information Collecting Borg & Gall (1983:775) + Analisis (Analysis) ADDIE*. Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dan observasi langsung di kelas 4 SD untuk mengevaluasi minat serta keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Pengukuran kebutuhan juga dilakukan dengan menyebarkan angket kepada peserta didik untuk memahami preferensi mereka terhadap penggunaan buku dongeng digital. Instrumen yang digunakan adalah deskriptif. Kedua, tahap *Planning Borg & Gall (1983:775) + Desain (Design) ADDIE*. Tahap ini mencakup perencanaan penelitian yang terinci, termasuk merancang buku dongeng digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 4 SD. Materi pembelajaran berbasis cerita disusun sesuai kurikulum yang berlaku, dan proses pembelajaran dirancang untuk mengintegrasikan buku dongeng digital secara efektif. Instrumen evaluasi berupa tes kreativitas juga disiapkan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah menggunakan buku dongeng digital. Ketiga tahap *Develop Preliminary form of Product Borg & Gall (1983:775) + Pengembangan (Development)*, pada tahap ini dilakukan pengembangan awal buku dongeng digital yang meliputi pembuatan draft cerita-cerita menarik, desain ilustrasi yang sesuai, serta penambahan suara atau efek untuk meningkatkan pengalaman membaca peserta didik. Rangkaian kegiatan seperti pertanyaan refleksi dan aktivitas kreatif lainnya juga dikembangkan untuk memperkaya pengalaman pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah deskriptif.

Keempat tahap *Preliminary field testing + Pelaksanaan (Implementation)*, pada tahap ini mencakup uji coba buku dongeng digital di lingkungan sekolah dengan melibatkan peserta didik kelas 4 SD. Masukan dan umpan balik dari peserta didik dikumpulkan untuk memperbaiki buku dongeng digital berdasarkan hasil uji coba. Instrumen yang digunakan adalah deskriptif. Kelima *Main product revision + Evaluasi (Evaluation)*, pada tahap ini dilakukan revisi utama terhadap produk berdasarkan hasil uji coba awal. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas buku dongeng digital dalam meningkatkan berpikir kreatif peserta didik. Instrumen evaluasi yang digunakan adalah deskriptif. Keenam tahap *main field testing* Tahap ini melibatkan uji coba produk secara luas dengan pengumpulan data kuantitatif untuk mengevaluasi kinerja buku dongeng digital dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa. Soal pre dan post terkait variabel buku dongeng digital dan berpikir kreatif siswa digunakan sebagai instrumen evaluasi deskriptif. Ketujuh tahap *Operational product revisio*, tahap ini berfokus pada perbaikan produk berdasarkan uji coba yang lebih luas, sehingga produk dapat disempurnakan menjadi model operasional yang siap divalidasi. Instrumen evaluasi yang digunakan tetap berupa deskriptif untuk memastikan efektivitas dan efisiensi dari buku dongeng digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Setiap tahap penelitian ini mempertimbangkan fokusnya masing-masing dan menggunakan

instrumen deskriptif untuk memastikan pengembangan buku dongeng digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dapat berjalan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Research and Information Collecting + Analisis***

Berdasarkan wawancara, ditemukan bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SD masih terbatas pada buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS), yang menyebabkan kurangnya antusiasme siswa. Selain itu, sebagian siswa menunjukkan kreativitas yang baik, namun sebagian lainnya belum optimal. Untuk mengatasi hal ini, peneliti mengusulkan pengembangan Buku Dongeng Digital, yang menyajikan materi cerita fiksi dengan konten yang mendalam dan penyajian menarik, guna meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa.

### ***Planning + Desain***

Tahap perencanaan dan desain dalam penelitian ini meliputi beberapa langkah: Penelitian dilakukan di SD Negeri Gendongan 01 Salatiga, dengan fokus pada pengembangan media pembelajaran berupa Buku Dongeng Digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 SD. Materi yang digunakan adalah cerita fiksi, sesuai dengan kompetensi dasar menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya). Tujuan penggunaan Buku Dongeng Digital ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan membantu mereka memahami materi cerita fiksi dengan lebih mudah. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran dalam bentuk Buku Dongeng Digital, yang akan digunakan oleh siswa kelas 4 SD.

### ***Develop Preliminary form of Product + Pengembangan***

Pada tahap pengembangan ini, Buku Dongeng Digital untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SD dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli. Proses pengembangan melibatkan penggunaan aplikasi Canva untuk desain buku serta Pixton untuk menciptakan karakter-karakter dalam cerita. Buku ini menceritakan petualangan dua sahabat, yaitu kelinci yang lincah dan kura-kura yang bijaksana, di dalam hutan yang menakutkan. Mereka menemukan gulungan kertas yang menjadi awal dari serangkaian petualangan menarik. Berbekal petunjuk peta, mereka menghadapi berbagai rintangan dan berhasil menyeberangi sungai besar. Meskipun mereka menemukan harta karun, kisah petualangan mereka belum berakhir, karena masih banyak hal menarik yang menunggu untuk dijelajahi.

Sebelum dilakukan uji coba, Buku Dongeng Digital ini divalidasi oleh ahli media Fransiska Faberta K.S., M.Pd. dan ahli sastra anak Dr. Sunardi, S.Pd., M.Pd. Validasi media mencakup beberapa aspek dengan skor sebagai berikut: selaras dengan standar, hasil dan tujuan memperoleh total skor 8, informasi akurat dan terkini memperoleh total skor 8, bahasa sesuai usia memperoleh total skor 6, tingkat minat dan keterlibatan memperoleh total skor 7, kualitas teknis memperoleh total skor 7, kemudahan penggunaan memperoleh total skor 6, bebas bias memperoleh total skor 4, panduan petunjuk memperoleh total skor 6, tingkat membaca memperoleh total skor 8, kejelasan organisasi memperoleh total skor 3, dan daftar isi/indeks memperoleh total skor 6. Total skor dari semua aspek adalah 69 dengan rata-rata 3,45.

Validasi sastra anak mencakup aspek tema memperoleh total skor 7, amanat memperoleh total skor 6, latar memperoleh total skor 11, sudut pandang memperoleh total skor 6, tokoh memperoleh total skor 11, penokohan memperoleh total skor 6, dan alur memperoleh total skor 6, dengan total skor dari semua aspek adalah 53 dan rata-rata 3,11.

Selanjutnya, validasi berpikir kreatif dilakukan oleh dua dosen, yaitu Ibu Fransiska Faberta K.S., M.Pd. dan Bapak Dr. Sunardi, S.Pd., M.Pd. Skor validasi berpikir kreatif yang diuji oleh Ibu Fransiska adalah sebagai berikut: lancar dengan total skor 12, luwes dengan total skor 12, orisinal dengan total skor 12, dan memerinci dengan total skor 10, dengan total skor dari semua aspek adalah 46 dan rata-rata 3,83. Sementara itu, skor

validasi berpikir kreatif yang diuji oleh Bapak Sunardi adalah: lancar dengan total skor 9, luwes dengan total skor 9, orisinil dengan total skor 9, dan memerinci dengan total skor 9, dengan total skor dari semua aspek adalah 36 dan rata-rata 3. Dengan demikian, Buku Dongeng Digital ini telah melalui proses validasi yang komprehensif, baik dari segi media, sastra anak, maupun aspek berpikir kreatif.

Aspek Berpikir Kreatif	Ahli Sastra Anak	Ahli Media	Rerata	Kriteria
Lancar	9	12	1,75	Cukup baik
Luwes	9	12	1,75	Cukup baik
Orisinil	9	12	1,75	Cukup baik
Memerinci	9	10	1,6	Cukup baik

### **Preliminary field testing + Pelaksanaan**

Untuk uji coba terbatas Buku Dongeng Digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 4B SD Negeri Gendongan 01 Salatiga, dilakukan pengumpulan data melalui angket yang diisi oleh 18 peserta didik. Hasil respon siswa terhadap buku dongeng digital menunjukkan variasi nilai antara 3 hingga 5 untuk setiap aspek yang dinilai, termasuk materi, tampilan, dan manfaat buku. Angket menilai aspek materi mencakup pemahaman isi cerita, penggunaan Bahasa yang tepat, dan kemudahan pemahaman materi. Aspek tampilan dinilai dari penggunaan warna, panduan penggunaan, hingga ilustrasi dan animasi yang disajikan. Sedangkan aspek manfaat mencakup kebermanfaatannya dalam pembelajaran, partisipasi aktif, dan peningkatan keterampilan membaca. Evaluasi ini menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dan perbaikan produk sebelum implementasi lebih luas.

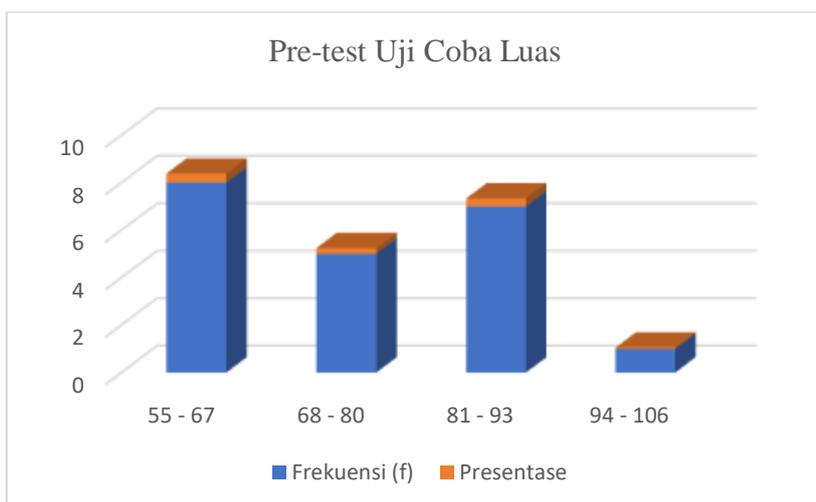
Aspek	Persentase Skor respons siswa	Kriteria
Media	86.4%	Sangat baik
Materi /Sastra anak	80%	Sangat baik
Berpikir Kreatif	75,2%	Sangat Baik

### **Main product revision + Evaluasi (Evaluation)**

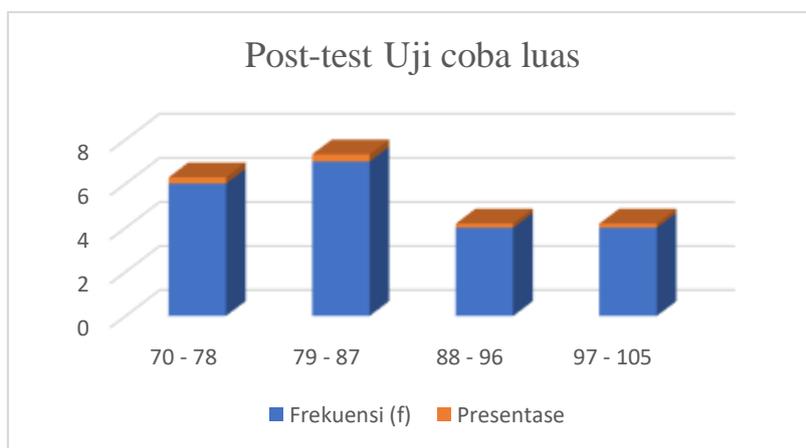
Buku dongeng digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah direvisi berdasarkan masukan dari ahli media dan ahli sastra anak. Meskipun mendapat skor validasi yang baik, ada beberapa area yang perlu diperbaiki. Salah satunya adalah penyesuaian warna dan bentuk tokoh kelinci dan kura-kura untuk menciptakan konsistensi visual menggunakan platform Pixton. Selain itu, ada revisi pada penggunaan Bahasa Inggris yang tidak sesuai dengan konteks cerita, yang telah diperbaiki dengan memastikan kesesuaian bahasa dalam seluruh narasi. Untuk meningkatkan elemen dramatis dalam cerita, telah dilakukan revisi agar cerita lebih menarik, memikat, dan efektif dalam menyampaikan emosi dan pesan yang dimaksud.

### **Main field testing**

Uji coba luas dilakukan setelah melakukan validasi oleh ahli media dan ahli sastra anak serta merevisi buku dongeng digital berdasarkan masukan mereka. Pelaksanaan uji coba luas dilakukan pada tanggal 21 Mei 2024, yang melibatkan tes pre-test dan post-test serta evaluasi LKPD dari peserta didik kelas 4. Hasil pre-test menunjukkan distribusi frekuensi dalam 4 kelas interval dengan persentase tertinggi pada kelas interval 55-67 (38%). Sementara itu, hasil post-test menunjukkan persentase tertinggi pada kelas interval 79-87 (33%). Analisis statistik menggunakan uji beda rerata (*Paired Sample T-Test*) menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test dengan nilai signifikansi  $p < 0,005$ . Hasil ini menunjukkan bahwa buku dongeng digital efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia setelah implementasi dan revisi yang dilakukan. Hasil Pre-test, Post-test, dan Uji Beda Rerata akan ditampilkan pada tabel di bawah ini:



**Gambar 1. Grafik Hasil Pre-test Uji Luas**



**Gambar 2. Grafik Hasil Post-test Uji Luas**

Rata-rata nilai pre-test adalah 74,62, sedangkan rata-rata nilai post-test adalah 85,67.

Tabel Uji T

	Mean	T	Df	Sig. (2-tailed)
Pari 1 Pre-test	-8.57143	-4.954	20	.000
Post-test				

Dari data uji T dapat dilihat apabila sig (2-tailed) < 0,005 yang berarti ada perbedaan antara pre-test dan post-test. Pada tabel sig (2-tailed) menunjukkan angka, 0,000, berarti ada perbedaan antara pre-test dan post-test, dan media pembelajaran buku dongeng digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Jika dilihat dari rerata nilai perolehan dilihat dari aspek berpikir kritis

Aspek Berpikir Kritis	Nilai Pre-test	Nilai Post test	Keterangan
Lancar	76,62	86,90	Peningkatan 12,28 poin
Luwes	77,1	88,4	Peningkatan 11,3 poin
Orisinil	66	81,6	Peningkatan 15,6 poin
Memerinci	76,2	84	Peningkatan 7,8 poin

**Operational product revision**

Penelitian ini mengevaluasi efektivitas Buku Dongeng Digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 SD. Hasil uji coba luas menunjukkan bahwa setelah melalui revisi dan pengujian, buku ini telah mencapai tingkat kematangan yang memadai. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan buku ini

dilaporkan berjalan baik dan lancar, menunjukkan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4.

Metode pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 4 SD terbatas pada penggunaan buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS), yang berdampak pada kurangnya antusiasme siswa terhadap proses belajar. Meskipun beberapa siswa menunjukkan tingkat kreativitas yang baik, masih ada yang belum optimal. Untuk mengatasi tantangan ini, peneliti mengusulkan pengembangan Buku Dongeng Digital. Buku ini dirancang khusus untuk menyajikan cerita fiksi yang dalam dan menarik, dengan tujuan utama meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa.

Peningkatan pada aspek lancar disebabkan oleh adanya elemen-elemen interaktif dalam media, seperti animasi dan efek suara, yang mampu mendorong kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak ide dengan cepat. Sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh (Sandra, 2022), penggunaan buku dongeng digital berintegrasi Islami efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, yang juga relevan untuk kemampuan berpikir lancar. Penelitian lain oleh (Feriayanti, n.d.) menunjukkan bahwa model literasi melalui dongeng dapat memotivasi siswa untuk membaca dan menulis, yang mendukung peningkatan aspek lancar. (Ayu et al., 2022) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III SD, mendukung kemampuan berpikir lancar.

Peningkatan pada aspek luwes dapat terjadi karena dievaluasi oleh dua validator yang berbeda, yaitu Ibu Fransiska Faberta K.S., M.Pd. dan Bapak Dr. Sunardi, S.Pd., M.Pd. Menurut penilaian mereka, indikator luwes mencerminkan fleksibilitas dalam berpikir dan kemampuan untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang. Penggunaan media buku dongeng digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan cerita secara fleksibel dan dinamis. Hal ini sesuai dengan teori bahwa penggunaan bahan ajar digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Kolaboratif, 2024). Penelitian sebelumnya oleh (Ningrum, 2021) juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam pembelajaran, yang turut mendukung peningkatan aspek luwes. (Anafiah & Purnama Sari, 2022) menemukan bahwa penggunaan media dongeng anak berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan keterampilan kreatif dan minat belajar siswa, mendukung kemampuan luwes.

Peningkatan pada aspek orisinal terjadi karena aspek ini mencerminkan kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru dan unik. Buku dongeng digital menawarkan cerita yang mendorong imajinasi dan pemikiran kreatif siswa. Sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh (Fuadah et al., 2022), dongeng digital dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan imajinasi anak. Penelitian oleh (Khasanah, 2018) juga menekankan bahwa digitalisasi buku dongeng dapat menjadi strategi untuk mempertahankan warisan budaya sastra lisan, yang mendukung peningkatan aspek orisinal. (Zahra, n.d.) menemukan bahwa buku dongeng digital berbasis kearifan lokal Kota Palembang dapat meningkatkan minat baca dan menumbuhkan literasi digital siswa, yang relevan dengan peningkatan kemampuan orisinal. (Masri et al., 2022) menunjukkan bahwa dongeng sebagai media penanaman keterampilan abad 21 efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, mendukung peningkatan aspek orisinal.

Peningkatan pada aspek memerinci terjadi karena aspek ini dinilai berdasarkan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide-ide secara detail. Media buku dongeng digital menawarkan fitur-fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi cerita dengan lebih mendalam. Hal ini sesuai dengan teori bahwa penggunaan bahan ajar digital dapat meningkatkan keterampilan berpikir analitis dan kritis (Mancoro, n.d.). Penelitian oleh (Dewi et al., 2022) juga menemukan bahwa media buku dongeng digital efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa, yang relevan dengan peningkatan kemampuan memerinci. (Dwi Cahyani et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran scrapbook dongeng fabel dapat meningkatkan minat literasi siswa, yang mendukung kemampuan memerinci. Namun, keterbatasan penelitian ini adalah bahwa dilakukannya pada waktu tertentu, yang mungkin tidak mencukupi untuk mengamati efek jangka panjang penggunaan buku dongeng digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Implikasi artikel-artikel ini terhadap perkembangan keilmuan adalah bahwa penggunaan media buku dongeng digital dalam pendidikan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan berbagai aspek kemampuan siswa secara holistik. Meskipun demikian, diperlukan penelitian lebih lanjut yang melibatkan sampel yang lebih besar dan variasi lingkungan pendidikan untuk lebih memvalidasi efektivitasnya secara umum. Implikasi ini menunjukkan bahwa pengembangan teknologi dalam pendidikan membutuhkan pendekatan yang berkelanjutan dan kolaboratif untuk memaksimalkan potensi pembelajaran digital dalam konteks pendidikan modern.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, Buku Dongeng Digital sebagai media pembelajaran menunjukkan tingkat validitas yang baik berdasarkan evaluasi para ahli dan respon positif siswa. Peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penggunaan Buku Dongeng Digital teridentifikasi melalui hasil pre-test dan post-test. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi digital dalam media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Buku Dongeng Digital efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, serta dinilai menarik dan bermanfaat oleh para siswa. Respon positif ini menunjukkan potensi media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat baca dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini menekankan pentingnya menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran dan menunjukkan bahwa media berbasis cerita dapat merangsang kreativitas siswa. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam penggunaan media digital untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara keseluruhan, Buku Dongeng Digital adalah alat efektif dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 SD.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Validator Ibu Fransiska Faberta K.S. M.Pd. sebagai dosen yang telah validasi media Buku Dongeng Digital, serta kepada Bapak Dr. Sunardi, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen yang telah validasi sastra anak. Tidak lupa, terima kasih kepada semua guru di SD Negeri Gendongan 01 Salatiga, kepada siswa-siswi kelas 4, dan kepada orang tua mereka atas dukungan yang telah diberikan dalam penelitian ini. Semua kontribusi dan support yang diberikan sangat berarti bagi kesuksesan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anafiah, S., & Purnama Sari, D. I. (2022). Pengembangan Media Dongeng Anak Muatan Kearifan Lokal Berbasis Macromedia Flash bagi Siswa Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 30(2), 107.  
<https://doi.org/10.17977/um035v30i22022p107-116>
- Ayu, G., Pradnya, P., Agung, A., Agung, G., & Gede, I. B. (2022). *Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD*. 27(1), 11–19.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/download/45499/21857>
- Dewi, N. A., Jamaludin, U., Taufik, M., & Yuliana, R. (2022). *Pengembangan Media Buku Dongeng Digital untuk Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III di SDN Cilenggang 02*. 6(2), 382–392.  
<https://www.jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/download/1298/762>
- Dwi Cahyani, I., Nulhakim, L., & Yuliana, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi siswa SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 337.  
<https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.35271>
- Feriyanti, Y. G. (n.d.). *Model Literasi melalui Dongeng*.  
<https://ojs.stisipolp12.ac.id/index.php/jik/article/download/8/11>
- Fuadah, M., Tiara, D. R., & Pratiwi, E. (2022). *Pengaruh Dongeng Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia 5 – 6 Tahun*. 6(2), 301–309.

- 2731 *Buku Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas 4 – Arum Fitriyani, Yohana Setiawan*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8227>
- <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/download/1974/993>
- Herlambang, Y. T. (2018). *Pedagogik: Telaah Kritis Ilmu Pengetahuan dalam Multiperspektif* (Y. Abidin & R. A. Kusumaningtyas (eds.)). Bumi Aksara.  
[https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=kx4mEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Herlambang,+Y.+T.+\(2018\).+Pedagogik:+Telaah+Kritis+Ilmu+Pengetahuan+dalam+Multiperspektif+\(Y.+Abidin+%26+R.+A.+Kusumaningtyas+\(eds.\)\).+Bumi+Aksara.&ots=Mfq6kuEWMU&sig=B6ps8oCCngG2NZJsqwRJRHP6E2g](https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=kx4mEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Herlambang,+Y.+T.+(2018).+Pedagogik:+Telaah+Kritis+Ilmu+Pengetahuan+dalam+Multiperspektif+(Y.+Abidin+%26+R.+A.+Kusumaningtyas+(eds.)).+Bumi+Aksara.&ots=Mfq6kuEWMU&sig=B6ps8oCCngG2NZJsqwRJRHP6E2g)
- Khasanah, S. N. (2018). *Digitalisasi Buku Dongeng Anak : Strategi Mempertahankan Warisan Budaya Sastra Lisan di Era Disrupsi*.  
<https://repositori.kemdikbud.go.id/11035/1/Digitalisasi%20buku%20dongeng%20anak.pdf>
- Kolaboratif, K. D. A. N. (2024). *Respons Mahasiswa terhadap Bahan Ajar Apresiasi Sastra Berbasis Digital Dalam Penguatan Karakter*. 9, 40–45.  
<https://ejournalunwmataram.org/index.php/trendi/article/download/1834/971>
- Mahfud, I., Fahrizqi, E. B., Olahraga, P., Teknokrat, U., Ratu, L., Bandar, K., Olahraga, P., Teknokrat, U., Ratu, L., & Bandar, K. (2020). *Sport Science And Education Journal Indonesia Pengembangan Model Latihan Keterampilan*. 1, 31–37. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/sport/article/download/622/377>
- Mancoro, N. (n.d.). *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri 2 Tatura*. 4(4), 306–314.  
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=702961&val=5150&title=Peningkatan%20Kemampuan%20Berbicara%20Melalui%20Dongeng%20Dalam%20Pembelajaran%20Bahasa%20Indonesia%20Siswa%20Kelas%20I%20SD%20Negeri%20%20Tatura>
- Masri, A. S., Nuryatin, A., Subyantoro, S., & Doyin, M. (2022). Dongeng sebagai Media Penanaman Keterampilan Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*., 01–05.  
<http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/85>
- Ningrum, S. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Peserta Didik Kelas III SD/MI. *Fisheries Research*, 140(1), 6.  
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo.deTitulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/Guia- Metodologica-EF.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.fishres.2013.04.005%0Ahttps://doi.org/10.1038/s41598->
- Putri, A. R., & Mustadi, A. (2018). Pengembangan Buku Dongeng Berbasis Sainsmatika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Karakter Bersahabat. *SEJ (Science Education Journal)*, 2(2), 73–100.  
<https://doi.org/10.21070/sej.v2i2.2437>
- Sandra, O. M. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Dongeng Digital Berintegrasi Islami untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Di Sdn Surabayan Lamongan*.
- Simangunsong, H. L., Santoso, B., & Lumbanraja, A. D. (2020). Perlindungan Hak Cipta terhadap Pembajakan Karya Sastra Novel Versi E-Book di Tokopedia. *Notarius*, 13(2), 442–454.  
<https://doi.org/10.14710/nts.v13i2.30504>
- Widodo, A., Indraswati, D., & Royana, A. (2020). Analisis Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia di Sekolah Dasar. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, 11(1), 1.  
<https://doi.org/10.31942/mgs.v11i1.3457>
- Yahzunka, A. N., & Astuti, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Berbasis Literasi Digital terhadap Kemampuan Membaca Dongeng Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8695–8703.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3909>
- Zahra, F. F. (n.d.). *Pengembangan Buku Dongeng Digital Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang untuk Meningkatkan Minat Baca dan Menumbuhkan Literasi Digital Siswa Kelas III SD IT Al-Hanan*

2732 *Buku Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas 4 – Arum Fitryani, Yohana Setiawan*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8227>

Palembang. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/58926/>