



ELSE (Elementary  
School Education  
Journal)



This is an open access article  
under the [Creative Commons  
Attribution-ShareAlike 4.0  
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

## OPEN ACCESS

**e-ISSN 2597-4122**  
(Online)

**p-ISSN 2581-1800**  
(Print)

### \*Correspondence:

*Eva Nopitasari*  
[evanopitasr@gmail.com](mailto:evanopitasr@gmail.com)

**Received:** 15-01-2024

**Accepted:** 17-02-2024

**Published:** 17-02-2024

### DOI

<http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i1.21532>

# PERPUSTAKAAN DIGITAL CERITA FABEL UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA DI KELAS V

**Eva Nopitasari<sup>1\*</sup>, Prana Dwija Iswara<sup>1</sup>, Ali Ismail<sup>1</sup>**

*Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang<sup>1</sup>*

## Abstrak

Keterampilan membaca merupakan suatu keterampilan seseorang menangkap ide dan gagasan melalui kata dan kalimat dalam bentuk tulisan. Permasalahan yang dialami oleh peserta didik kelas V yaitu keterbatasan pemahaman kosakata yang sulit. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran membaca dalam hubungannya dengan keterampilan menulis karangan fiksi. Media yang dikembangkan dinamai perpustakaan digital cerita fabel (PDCF). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Design and Development (D&D). Peneliti mengembangkan media PDCF dan peneliti menemukan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam menulis karangan cerita fiksi. Hasil wawancara dengan narasumber guru kelas menunjukkan bahwa media perpustakaan digital cerita fabel 97,14% layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenal dan memperkaya kosakata baru beserta maknanya. Peneliti menguatkan teori bahwa semakin banyak peserta didik membaca, semakin kaya pengalamannya untuk dituangkan dalam tulisan atau cerita. Sekalipun efek media membaca tidak selamanya langsung mempengaruhi keterampilan menulis, namun bahan bacaan bagi peserta didik akan mendorong peningkatan menulis dan memperkaya wawasannya.

**Kata Kunci:** Perpustakaan digital; cerita fabel; media pembelajaran; keterampilan menulis

## Abstract

Reading skill is a person's skill in capturing ideas and thoughts through words and sentences in written form. The problem experienced by class V students is limited understanding of difficult vocabulary. The aim of this research is to develop reading learning media in relation to fiction writing skills. The media developed is called the digital library of fable stories (PDCF). This research uses a qualitative approach with the Design and Development (D&D) method. Researchers developed PDCF media and researchers found an increase in student learning outcomes in writing fiction essays. The results of interviews with class teacher sources showed that the digital library media for fable stories was 97.14% suitable for use as Indonesian language learning media in elementary schools. This media provides opportunities for students to recognize and enrich new vocabulary and its meaning. Researchers strengthen the theory that the more students read, the richer their experiences will be expressed in writing or stories. Even though the effects of reading media do not always directly influence writing skills, reading materials for students will encourage improved writing and enrich their insight.

**Keywords:** Digital library; fable stories; learning media; writing skills

## PENDAHULUAN

Pelajaran membaca merupakan salah satu komponen penting dari literasi. Pelajaran membaca merupakan kemampuan dasar seorang peserta didik untuk menambah wawasannya dari berbagai sumber kajian seperti buku, majalah, surat kabar, dan sumber informasi lain. Kurangnya keterampilan membaca akan berdampak pada kurangnya keterampilan lainnya seperti menulis dan pelajaran lain (Walter, 2021). Kemampuan membaca peserta didik merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki untuk menunjang berjalannya kegiatan literasi. Aspek literasi pun sangat penting digaungkan sejak dini terutama pada masa pendidikan sekolah dasar seorang peserta didik. Literasi memang bukan hanya dari membaca akan tetapi dari menyimak, memahami, dan mengerti, namun membaca merupakan penunjang awal kemampuan tersebut apabila sebuah informasi disajikan dalam bentuk tulisan maupun data. Kompetensi membaca juga erat kaitannya dengan menulis (Iswara, 2022). Kegiatan gerakan literasi sekolah (GLS) yang terkait dengan bacaan sendiri akan mendorong kemampuan menulis dikarenakan semakin banyak membaca maka kosakata dan imajinasi peserta didik akan bertambah. Oleh karena itu, jika seorang peserta didik mampu menguasai kemampuan membaca maka selanjutnya akan meningkatkan kemampuan dalam bidang menulis dan berbicara.

Pelajaran membaca dan menulis di jenjang sekolah dasar merupakan pelajaran yang mendorong komunikasi nasional yang standar untuk mengembangkan potensi negeri ini dari berbagai bidang. Sejumlah peserta didik yang kesulitan dalam membaca harus mendapatkan penanganan serius dari guru (Gunobgunob-Mirasol, 2020). Mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan penting untuk membentuk peserta didik memiliki kemampuan berbahasa baik tulisan maupun lisan dengan baik dan benar. Pada Kurikulum Merdeka digunakan dua penekanan baru dalam keterampilan berbahasa yaitu memirsa dan menyajikan. Keterampilan membaca dapat

digunakan sebagai cara untuk menangkap informasi yang merupakan salah satu kegiatan memirsa lalu selanjutnya peserta didik dapat menyajikan informasi tersebut dalam bentuk tulisan.

Dalam kegiatan menulis karangan, peserta didik mengalami kesulitan dan keterbatasan ide dalam penulisan (Walter, 2021). Pemicunya disebabkan oleh peserta didik yang tidak percaya diri dengan tulisannya sendiri. Peserta didik banyak yang merasa bahwa dirinya tidak memiliki bakat dalam menulis. Selain itu peserta didik juga banyak yang merasa kebingungan dalam menuangkan ide imajinasinya. Keterampilan membaca dapat digunakan sebagai cara untuk menangkap informasi yang merupakan salah satu kegiatan memirsa lalu selanjutnya peserta didik dapat menyajikan informasi tersebut dalam bentuk tulisan.

Hasil observasi yang dilakukan pada guru kelas V untuk materi menulis cerita fiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengalami Permasalahan. Permasalahan yang dialami oleh peserta didik yaitu keterbatasan penggunaan kosakata dan tidak ada kebaruan penggunaan kosakata yang sulit. Selain itu, peserta didik juga masih belum tepat dalam penggunaan huruf kapital, penggunaan tanda baca, penggunaan ejaan yang baik. Adapun permasalahan lain yang sering dijumpai adalah (1) ketika guru menjelaskan prosedur dalam menulis karangan, peserta didik tidak memperhatikan dengan seksama, (2) peserta didik kesulitan berimajinasi, sehingga mereka tidak tahu akan menulis apa dan memulainya dari mana, (3) rasa percaya diri peserta didik yang rendah dan selalu menganggap bahwa dirinya tidak bisa menulis karangan, (4) peserta didik tidak diberikan bimbingan ketika menulis karangan, mereka hanya disuruh untuk segera menyelesaikan karangannya, dan (5) belum digunakannya media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik berimajinasi sehingga dapat menemukan ide atau gagasan. (Setiawan, 2017).

Upaya yang dapat dilakukan untuk meminimalisir kesulitan yang dihadapi oleh

peserta didik kelas V adalah dengan pemanfaatan perpustakaan digital cerita fabel (PDCF). Dalam hal ini, PDCF dimaknai sebagai media grafis dengan gambar dan teks di dalamnya. Menurut Susilana dan Riyana (2008) bahwa media grafis termasuk media visual yang di dalamnya memuat berbagai gagasan, ide, atau informasi dan ditampilkan melalui angka, gambar, kalimat, atau kata. Dengan demikian, dengan adanya media perpustakaan digital cerita fabel ini, diharapkan peserta didik mampu berimajinasi sehingga membuka jalan bagi peserta didik menemukan ide dan gagasan baru agar nantinya dapat menulis cerita karangan dengan kreatif. Diharapkan peserta didik juga mampu menambah kosakata baru yang belum lazim didengar dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Media ini dirancang dengan elemen-elemen gambar yang menarik, bahasan didalamnya juga mudah di mengerti, dengan begitu peserta didik akan lebih mudah memahami isi bacaan tersebut. Dengan pendekatan melalui telepon genggam, diharapkan peserta didik menyukai membaca melalui media ini.

Perpustakaan digital adalah sebuah sistem yang memiliki layanan dan objek informasi yang mendukung akses objek informasi tersebut melalui perangkat digital (Kusmandi dan Situmorang, 2013). Perpustakaan digital merupakan suatu platform yang menyediakan berbagai buku-buku elektronik (bukel, *ebook*) yang dibutuhkan oleh orang-orang sebagai sumber informasi. Buku-buku yang ada pada perpustakaan digital dapat diakses secara gratis. Perpustakaan digital dapat digunakan pada telepon genggam berbasis Android ataupun iPhone dan dapat pula diakses melalui komputer (*personal computer*, PC) maupun dengan laptop. Namun penerapan buku digital di sekolah tidak selamanya bukan tanpa masalah (Camayang & Bautista, 2022).

Pemanfaatan media PDCF merupakan pilihan dalam pembelajaran menulis terutama terpicu pada situasi pandemi (Sariani, 2021). Pemanfaatan media perpustakaan digital cerita fabel didalamnya terdapat perpaduan warna,

gambar, elemen-elemen, teks dengan font yang menarik dan jelas. Dalam perpustakaan digital cerita fabel ini nantinya akan diisi oleh berbagai buku digital atau biasa kita kenal sebagai bukul (*ebook*). Buku digital atau disebut juga e-book merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, video, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya. Sebuah buku digital biasanya merupakan versi elektronik dari buku cetak, namun tidak jarang pula sebuah buku hanya diterbitkan dalam bentuk digital tanpa versi cetak (Ruddamayanti, 2019).

Terdapat berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memang memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian Setiawan (2017) terungkap bahwa progres atau peningkatan hasil belajar peserta didik dalam menulis karangan secara klasikal didorong oleh penggunaan media yaitu media gambar berseri. Hasil penelitian ini membuktikan peningkatan secara berkesinambungan terhadap pelaksanaan pembelajaran, serta kendala yang ditemui dapat diatasi dengan baik. Penggunaan media memang sangat disarankan untuk mendukung efektivitas pembelajaran. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Dian Mariya Ulfa, Sunaryo Soenarto (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran membaca dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dengan diketahui adanya pengaruh media terhadap keterampilan menulis dan berbahasa, penelitian ini harus dilaksanakan dengan kebaruan dalam penelitian ini pengembangan perpustakaan digital cerita fabel (PDCF) sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan literasi sekolah.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang sumber kajiannya didapat dari kajian literatur, buku, jurnal, dan wawancara. Pendekatan kualitatif menurut Corbin dan Strauss (2015) merupakan bentuk penelitian yang mengumpulkan dan menganalisis data sebagai bagian dari partisipan bersama informan yang memberikan data. Penelitian dilakukan dengan metode Design and Development (D&D). Menurut Richey dan Klein (2017) menjelaskan bahwa *Design and Development* sebagai metode penelitian yang sistematis mengenai desain, pengembangan dan proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat instruksional maupun non instruksional yang baru maupun yang sudah ada. Richey dan Klein (2007) juga menjelaskan bahwa terdapat dua kategori dalam D&D yaitu (1) *Product and Tools Research* dan (2) *Model Research*. Penelitian ini termasuk ke dalam kategori *Product and Tools Research* yang fokus kajiannya untuk merancang dan mengembangkan suatu produk kemudian menganalisis dan melakukan evaluasi terhadap produk tersebut. Perancangan dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran berupa Perpustakaan Digital Cerita Fabel.

Perpustakaan digital ini berisi lima buku digital dengan bentuk *flipbook* yang memuat cerita fiksi yaitu fabel dengan alamat <https://fliphtml5.com/bookcase/mzjdu>.

Perpustakaan digital ini memuat materi kelas V semester 2 mengenai materi menulis cerita fiksi. Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2022 yang bertempat di sebuah sekolah dasar di Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Responden dalam penelitian ini yaitu guru kelas V dan 23 orang peserta didik kelas V.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan observasi secara langsung dengan cara menampilkan produk berupa perpustakaan digital yang isi oleh *flipbook* cerita fabel di depan kelas. Peneliti mengamati proses belajar peserta

didik untuk mengetahui stimulus media pembelajaran dalam materi pembelajaran menulis. Selanjutnya, langkah yang dilakukan peneliti yaitu melakukan wawancara kepada guru kelas V sebagai responden dalam penelitian ini. Guru kelas di sini berperan sebagai narasumber, komentator, dan evaluator terhadap produk yang dibuat peneliti. Dengan adanya evaluasi dari guru, diharapkan produk yang dibuat dikembangkan lebih baik lagi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk perpustakaan digital cerita fabel (PDCF) yang dikembangkan berisi lima buah buku digital cerita fabel yang disajikan dalam bentuk *flipbook*. Cerita fabel merupakan salah satu jenis karangan cerita fiksi yang menceritakan kisah kehidupan hewan seolah-olah seperti kehidupan manusia seperti bisa berdialog dan di dalamnya menyimpan pesan atau amanat. Pembuatan media perpustakaan digital ini melalui beberapa tahapan D&D sebagai berikut.

### 1) Mendesain sumber referensi cerita fabel

Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam penyusunan produk PDCF adalah dengan mencari berbagai sumber referensi mengenai cerita fabel. Cerita fabel yang didapatkan kemudian dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan dan materi kelas V semester 2 mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dasar cerita fabel yang dikembangkan dalam media diperoleh dari bukel (*ebook*) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa serta ada beberapa buku yang peneliti buat sendiri ceritanya. Dalam cerita fabel ini ditambahkan kosakata-kosakata baru yang belum lazim digunakan oleh peserta didik. Penambahan kosakata baru ini dimaksudkan agar peserta didik dapat menambah kekayaan kosakata yang dimilikinya.

### 2) Mendesain e-book

Setelah mendapatkan sumber referensi dan membuat sendiri karangan cerita yang akan dituliskan pada buku digital,

langkah selanjutnya adalah membuat bukel (*ebook*) cerita fabel. Bukel cerita fabel ini didesain sedemikian rupa agar terlihat indah dan menarik. Penggunaan warna-warna yang cerah dirasa cukup untuk menarik peserta didik jenjang sekolah dasar. Penggunaan jenis huruf (fon 'font'), ukuran, dan warna huruf juga dibuat sejelas dan sekreatif mungkin agar peserta didik merasa senang, jelas, dan tidak sulit membaca *e-book* cerita fabel ini. Penyusunan *e-book* cerita fabel menggunakan aplikasi Canva karena kemudahannya untuk diakses yaitu bisa melalui aplikasi maupun website dan dapat diakses melalui PC (*personal computer*), laptop, maupun telepon seluler (Android maupun iOS). Fitur yang disediakan oleh Canva juga mudah dipelajari dan tersedia cukup lengkap. Berikut ini adalah contoh desain muka (*cover*) *e-book* cerita fabel.



**Gambar 1.** Cover Buku Digital Cerita Fabel

**3) Membuat (*Develop*) Perpustakaan Digital**

Langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah membuat PDCF dengan website fliphtml5. Bukel (*E-book*) cerita fabel yang telah dibuat kemudian dimasukkan ke website fliphtml5. *E-book* tersebut nantinya memiliki tampilan berupa *flipbook*. Dalam laman ini peneliti dapat mengatur penggunaan gambar latar (*background*) beserta animasinya dan dapat menambahkan musik sebagai pengiring buku ketika dibaca oleh pengguna perpustakaan digital ini. Nantinya perpustakaan digital ini dapat dibuka melalui tautan (*link*) yang langsung

mengarahkan ke website tempat menyimpan buku. Tautan ini dapat diakses secara daring baik melalui telepon genggam maupun komputer (*personal computer*, PC) dan laptop. PDCF dapat diakses melalui alamat

<https://fliphtml5.com/bookcase/mzjdu>.

Berikut ini adalah tampilan dari *flipbook* dalam PDCF.



**Gambar 2.** Perpustakaan Digital Cerita Fabel

Setelah peneliti menyelesaikan pembuatan produk, selanjutnya peneliti melakukan pengujian dan mengenalkan produk kepada guru dan peserta didik. Peneliti melakukan observasi dan wawancara secara langsung di sebuah sekolah dasar di Kabupaten Sumedang. Instrumen wawancara dibuat mengacu pada kesesuaian KD yang dicapai dan kegunaannya. Wawancara dilakukan dengan narasumber seorang guru kelas V. Wawancara pertama dilakukan untuk mendapatkan validasi produk. Adapun instrumen validasi produk PDCF dikembangkan dengan Likert skala lima. Instrumen validasi produk PDCF dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Instrumen Validasi produk PDCF dengan Likert Skala Lima (Sangat Baik, Baik, Cukup Kurang Baik, Sangat Kurang Baik)**

No	Indikator
1	Media perpustakaan digital cerita fabel (PDCF) membuat peserta didik merasa mampu memperkaya kosakata
2	Media PDCF memudahkan peserta didik memahami materi membaca dan menulis
3	Media PDCF bermanfaat untuk

	menambah wawasan kosakata peserta didik
4	Pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, warna, dan gambar sudah tepat sehingga dapat dibaca dengan baik oleh peserta didik
5	Media PDCF sudah sesuai dengan tujuan kurikulum/kebutuhan peserta didik
6	Media PDCF meningkatkan motivasi dan antusias belajar peserta didik
7	Media PDCF menambah rasa ingin tahu peserta didik tentang cerita lainnya dan mengenal kosakata baru dalam cerita tersebut

Hasil validasi produk dari pengguna guru kelas V menunjukkan hasil bahwa media PDCF memperoleh 97,14% layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penilaian diperoleh dari hasil skor instrumen dibagi skor ideal dikali seratus. Pengguna memberikan penilaian bahwa media PDCF berpotensi memperkaya kosakata peserta didik dan mendorong peserta didik memahami arti dan makna kosakata baru dengan bantuan kamus KBBI daring yang ditampilkan oleh guru dalam pembelajaran. Dalam proses penerapannya, PDCF hanya sebagai media atau perantara yang kunci keberhasilan pembelajaran di bawah kendali guru. Menurut pengguna, pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, warna, dan gambar sudah tepat sehingga dapat media PDCF dapat dibaca dengan baik dan jelas oleh peserta didik. Media PDCF sudah sesuai dengan tujuan kurikulum atau kebutuhan peserta didik; hanya saja narasumber memberikan nilai 4 terhadap produk dari skor maksimal 5. Selain itu, media PDCF ini dianggap berpotensi meningkatkan motivasi dan antusias belajar peserta didik serta dapat menambah rasa ingin tahu peserta didik tentang cerita lainnya dan mengenal kosakata baru dalam cerita. Selain validasi produk, wawancara juga dilakukan untuk

memperdalam hasil validasi produk. Wawancara ini juga mengungkap proses pembelajaran yang selama ini digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun instrumen pedoman wawancara yang digunakan adalah sebagai berikut.

**Tabel 2. Pedoman Wawancara Penggunaan Media PDCF**

No	Pertanyaan
1	Bagaimana cara umum yang biasa digunakan oleh Bapak/Ibu dalam mengajarkan keterampilan membaca dan menulis kepada para peserta didik?
2	Apakah menurut Bapak/Ibu cara umum yang digunakan tersebut sudah sangat efektif dalam mengajarkan keterampilan membaca dan menulis kepada para peserta didik?
3	Apakah cara yang demikian membuat hasil belajar dan aktivitas peserta didik pada materi keterampilan membaca dan menulis menjadi lebih baik?
4	Pada materi pembelajaran mengenai keterampilan menulis kesulitan apa saja yang Bapak/Ibu temui selama proses pembelajaran?
5	Bagaimana cara bapak/Ibu mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran tersebut?
6	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran membaca dan menulis? Pernahkan Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran membaca dan menulis?
7	Media pembelajaran seperti apa yang umumnya digunakan oleh Bapak/Ibu terkhusus dalam pembelajaran mengenai keterampilan membaca dan menulis?
8	Apakah penggunaan media pembelajaran membuat keterampilan membaca dan menulis peserta didik menjadi lebih baik?
9	Apakah Bapak/Ibu mengetahui semacam media perpustakaan digital bagi pembelajaran membaca dan menulis?

10	Apakah bapak/Ibu pernah menerapkan semacam media perpustakaan digital ke dalam proses pembelajaran? Bagaimanakah penerapannya?
11	Menurut Bapak/Ibu apakah media PDCF ini cocok diterapkan pada peserta didik terkhusus kelas V?
12	Apakah Bapak/Ibu berkeinginan untuk membuat media perpustakaan digital?
13	Apa pesan dan saran Bapak/Ibu untuk pengembangan suatu media pembelajaran digital?

Hasil wawancara kepada guru sebagai narasumber menunjukkan bahwa media yang guru gunakan dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia bagian menulis masih menggunakan media konvensional (tercetak) selain buku paket dari pemerintah. Pembelajaran di kelas sudah berjalan lancar dan hasil yang didapatkan juga baik walau hanya menggunakan media buku paket karena kemampuan guru menyajikan topik pembelajaran. Menurut penuturan narasumber pembelajaran yang diterapkan sudah efektif dengan penjelasan guru yang baik. Jika pembelajaran disertai dengan media yang lebih baik, hasil yang didapat tentu akan lebih maksimal. Narasumber sendiri telah mengenal media perpustakaan digital milik Pemerintah Kabupaten Sumedang dengan program Sumedang Simpati yang memfokuskan pada literasi. Tetapi narasumber belum pernah menjadikan perpustakaan digital sebagai media pembelajaran yang khusus mengajarkan keterampilan membaca dan menulis. Narasumber mengatakan bahwa media PDCF memiliki keunggulan yaitu menyertakan keterampilan abad ke-21 (Teo, 2019). Jadi media ini juga membuat peserta didik menjadi paham teknologi dan cara mengoperasikannya sehingga anak menjadi melek digital (*digital literate*).

Media PDCF digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendorong peningkatan hasil belajar peserta

didik materi membaca dan menulis cerita fiksi. Pemanfaatan media ini mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik dari indikator motivasi peserta didik membaca dan kekayaan kosakata peserta didik. Guru juga menunjukkan keinginannya untuk menggunakan media ini dalam program literasi sekolah. Sebelum belajar membaca dan menulis, peserta didik diinstruksikan untuk membaca dari sumber media PDCF. Media PDCF juga digunakan sebagai referensi cerita untuk bahan bacaan peserta didik.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Peneliti menemukan bahwa media pembelajaran pada keterampilan membaca dan menulis hanya menggunakan media konvensional (tercetak) selain buku paket dari pemerintah. Setelah peneliti memperkenalkan media PDCF ditemukan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam membaca dan menulis karangan cerita fiksi. Media pembelajaran ini digunakan untuk memaksimalkan pencapaian belajar membaca dan menulis peserta didik. Kekayaan literasi membaca akan mendorong peningkatan keterampilan menulis peserta didik. Media PDCF juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenal dan memperkaya kosakata baru beserta maknanya. Hasil validasi yang diberikan oleh narasumber yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mendapatkan nilai 94,17% mengenai ketergunaan media pembelajaran PDCF.

### Saran

Pengembangan media digital merupakan salah satu pilihan di antara pengembangan media konvensional lainnya. Guru sebagai fasilitator pendidikan seyogyanya didorong untuk mengikuti perkembangan zaman dengan mempelajari keterampilan penggunaan IPTEK. Lembaga sekolah juga didorong untuk terkoneksi dengan internet, mulai belajar menggunakan gawai (laptop, proyektor, telepon



selular pintar, komputer) di kelas dalam orientasi pembelajaran, memfasilitasi guru untuk mendapatkan pelatihan tentang cara mengembangkan media pembelajaran mengikuti perkembangan abad ke-21 (Teo, 2019). Kemampuan guru menyampaikan materi pembelajaran juga memiliki andil yang besar terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik. Dengan demikian, kemampuan guru dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif akan menjadi kunci yang dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, A., Khaltsun, U., & Nasra, R. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Metode Brainstorming terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 67-78.
- Bonilla López, M., Van Steendam, E., Speelman, D., & Buyse, D. (2021). Comprehensive corrective feedback in second language writing: The response of individual error categories. *Journal of Writing Research*, 13(vol. 13 issue 1), 31-70. <https://doi.org/10.17239/jowr-2021.13.01.02>
- Camayang, J. G., & Bautista, R. G. (2022). Teaching in the midst of the pandemic: Insights and perspectives from the lenses of the pre-service teachers. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 11(4), Article 4. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i4.23016>
- Fitriana, F., Yarmi, G., & Ardiasih, L. S. (2021). Hubungan Regulasi Diri dan Kemampuan Berpikir Kritis dengan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SD. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 219-232.
- Fitriani, S., Istaryatiningtias, I., & Qodariah, L. (2021). A child-friendly school: How the school implements the model. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.20765>
- Gunobgunob-Mirasol, R. (2020). A Survey of Grade 5 and 6 Pupils' Attitudes Toward Reading. *Reading Psychology*, 41(3), 229-239. <https://doi.org/10.1080/02702711.2020.1768982>
- Gusti, Y. (2020). Pengembangan Model Literasi melalui Dongeng dalam Memotivasi Membaca dan Menulis Berbasis Bahasa Indonesia: English. *Studia Komunika: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 34-43.
- Hariyanto, S., Warsono, W., & Harmanto, H. (2020). Kompetensi Guru SD Muhammadiyah Manyar Gresik dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi (TIK). *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 116-123.
- Harningrum, A. A., Yarmi, G., & Juhana, J. (2022). Hubungan Penguasaan Struktur Kalimat dan kemampuan Berpikir Kritis dengan Keterampilan Menulis Eksposisi Siswa Kelas V SD. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 141-153.
- Haslinda, H., & Rubianto, R. (2022). Pengaruh Penguasaan Kosakata Berbantu Media Kartu Kata Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV UPT SPF SD Rappokalling 67/1. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 167-179.
- Iswara, Prana Dwija. 2022. Belajar Baca. Sumedang: Caraka. <https://drive.google.com/drive/folders/17>



- [8ZleGqBIBM6hvBaKmpf2qHYp7LJ 4Lf?usp=sharing](https://doi.org/10.26858/ijole.v5i1.15375)
- Khamidah, N. (2017). Penggunaan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b).
- Kustandi, C. and Situmorang, R., 2013. Pengembangan Digital Library Sebagai Sumber Belajar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 27(1), pp.60-68.
- Laila, Alfi, C. Asri Budiningsih, and Kastam Syamsi. 2021. "Textbooks Based on Local Wisdom to Improve Reading and Writing Skills of Elementary School Students." *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* 10(3):886–92.
- Mcnamara, D. S., & Allen, L. K. (2019). Writing. Office of Naval Research (ONR): *Institute of Education Sciences (ED)*.
- Nopitasari, E., Fadhilah, D. L., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Animasi Tono dan Tini Sebagai Media Penyampaian Akhlak Mulia Bagi Siswa Kelas 1 SD. *Al-Fikri: Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*, 5(1), 10-21.
- Nouri, J. (2019). A socio-cultural model for orchestrating mobile learning activities. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 11(2), 172. <https://doi.org/10.1504/IJTEL.2019.098783>
- Putra, I. R., Sukartiningsih, W., & Indarti, T. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Esai Berbasis Lingkungan Menggunakan Model Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 1-18.
- Ruddamayanti, R., 2019, March. Pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (Vol. 12, No. 01).
- Sariani, S., Khairat, M. E., & Yaningsih, -. (2021). An Optimization of Language Learning in Writing Through E-Learning: Encountering Covid-19 Pandemic. *International Journal of Language Education*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.26858/ijole.v5i1.15375>
- Setiawan, F. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1).
- Taja, Nadri, Encep Syarief Nurdin, Aceng Kosasih, Edi Suresman, and Tedi Supriyadi. 2021. "Character Education in the Pandemic Era: A Religious Ethical Learning Model through Islamic Education." *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 20(11).
- Teo, P. (2019). Teaching for the 21st century: A case for dialogic pedagogy. *Learning, Culture and Social Interaction*, 21, 170–178. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.03.009>
- Wahidmurni, W. (2017). Pemaparan metode penelitian kualitatif.
- Wahyuni, V. I., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Efektivitas Model Mind Mapping dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 351-366.
- Walter, K., Dockrell, J., & Connelly, V. (2021). A sentence-combining intervention for struggling writers: Response to intervention. *Reading and Writing*, 34(7), 1825–1850. <https://doi.org/10.1007/s11145-021-10135-8>
- Ulfa, D. M., & Soenarto, S. (2017). Pengaruh penggunaan media video dan gambar terhadap keterampilan menulis kembali

isi cerita kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 22-34.