

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA DIGITAL BERGAMBAR
BERBASIS BUDAYA BATAK ANGKOLA UNTUK LITERASI
MEMBACA SISWA KELAS 5 SD NEGERI 200117
PADANGSIDIMPUAN**



Diajukan untuk Memenuhi Syarat Mencapai
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Dasar

TESIS

Oleh:
SYAWAL FITRAH HARAHAHAP
NIM. 2450600022

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR

PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
2026

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA DIGITAL BERGAMBAR
BERBASIS BUDAYA BATAK ANGKOLA UNTUK LITERASI
MEMBACA SISWA KELAS 5 SD NEGERI 200117
PADANGSIDIMPUAN**



Diajukan untuk Memenuhi Syarat Mencapai
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Dasar

TESIS

Oleh:
Syawal Fitrah Harahap
NIM. 2450600022

Pembimbing I

Dr. Eka Sustri Harida, M.Pd.
NIP. 19750917 200312 2 002

Pembimbing II

Dr. Hamka, M.Hum
NIP. 19840815 200912 1 005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR

PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
2026

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis yang berjudul : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan.

Yang disusun oleh

Nama : Syawal Fitrah Harahap
Nomor Induk Mahasiswa : 2450600022
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Dasar



Dinyatakan bahwa tesis tersebut telah memenuhi syarat dan dapat diajukan kepada Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan untuk selanjutnya dipresentasikan dalam Sidang Munaqasyah.

Padangsidempuan, 20 Juni 2026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Pembimbing I

Dr. Eka Sustri Harida, M.Pd.
NIP. 19750917 200312 2 002

Pembimbing II

Dr. Hamka, M.Hum
NIP. 19840815 200912 1 005

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Swt. Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syawal Fitrah Harahap

NIM : 2450600022

Program Studi : Pendidikan Dasar (PENDAS)

Pascasarjana : Program Magister

Judul Tesis : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan.

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini saya susun sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dan bimbingan dari tim pembimbing, serta tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, termasuk sanksi akademik sebagaimana diatur dalam peraturan dan kode etik mahasiswa yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padangsidempuan, 19 Juni 2026

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a red and yellow revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '1EF20AOX004305035'.

Syawal Fitrah Harahap

NIM. 2450600022

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas academica Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syawal Fitrah Harahap
NIM : 2450600022
Program Studi : Pendidikan Dasar (PENDAS)
Pascasarjana : Program Magister
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidimpuan.”**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif tersebut, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemegang hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padangsidimpuan, 19 Juni 2026

ang menyatakan,

Syawal Fitrah Harahap
NIM. 2450600022



**SURAT PERNYATAAN
KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syawal Fitrah Harahap
Tempat/Tanggal Lahir : Losungbatu/ 11 Juli 1985
NIM : 2450600022
Fakultas/Program Studi : Pascasarjana/Pendidikan Dasar

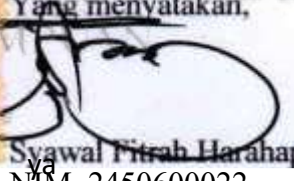
Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Segala data yang terdapat dalam dokumen permohonan ujian munaqasyah ini adalah benar, sah, dan dapat dipertanggungjawabkan.
2. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa dokumen-dokumen yang telah saya berikan tidak benar atau tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padangsidempuan, 19 Juni 2026

Yang menyatakan,


Syawal Fitrah Harahap
NIM. 2450600022





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQOSYAH TESIS**

Nama : Syawal Fitrah Harahap
NIM : 2450600022
Program Studi : Pendidikan Dasar Pascasarjana
Judul Hasil Tesis : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidimpuan.

Ketua

Dr. Lelya Hilda, M.Si.
NIP. 19720920 200003 2 002

Sekretaris

Dr. Anita Adinda, M.Pd.
NIP. 19851025 201503 2 003

Anggota

Dr. Lelya Hilda, M.Si.
NIP. 19720920 200003 2 002

Dr. Anita Adinda, M.Pd.
NIP. 19851025 201503 2 003

Dr. Hamka, M.Hum.
NIP. 19840815 200912 1 005

Dr. Eka Sustris Harida, M.Pd.
NIP. 19750917 200312 2 002

Pelaksanaan Sidang Munaqosyah
di : Padangsidimpuan
Tanggal : 24 Juni 2026
Pukul : 11.30 WIB s/d selesai
Hasil/Nilai : 93,75/A
Indeks Prestasi Kumulatif : 4,00
Predikat : Cumlaude
Nomor Alumni : 40





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733

Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

PENGESAHAN

Nomor :B- ~~1926~~Un.28/AL/PP.00.9/6/2026

Judul Tesis : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis
Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas
5 SD Negeri 200117 Padangsidimpuan
Nama : Syawal Fitrah Harahap
NIM : 2450600022
Program Studi : Pendidikan Dasar

Telah Dapat Diterima untuk Memenuhi
Syarat dalam Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN, 29 Juni 2026



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP 19680704 200003 1 003

ABSTRAK

Nama : Syawal Fitrah Harahap
NIM : 2450600022
Judul Tesis : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan. Produk yang dikembangkan berjudul “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” dan dirancang sebagai bahan bacaan digital yang memadukan teks cerita, ilustrasi, glosarium kosakata Batak Angkola, petunjuk penggunaan, serta latihan pemahaman bacaan sesuai indikator literasi membaca. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek implementasi terbatas adalah 34 siswa kelas 5-A. Validasi produk melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, sedangkan data praktikalitas diperoleh dari guru praktisi dan siswa. Data dikumpulkan melalui *need analysis*, wawancara, observasi, lembar validasi ahli, angket praktikalitas, angket respons siswa, dan tes literasi membaca berbentuk 20 soal pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *need analysis* siswa memperoleh persentase 72,06% dengan kecenderungan kebutuhan tinggi, sedangkan *need analysis* guru memperoleh 90% dengan kategori sangat membutuhkan. Validasi ahli materi memperoleh 81% dengan kategori sangat valid, ahli bahasa 79% dengan kategori valid, ahli media 80% dengan kategori valid, dan rata-rata validasi produk 80% dengan kategori valid. Praktikalitas guru mencapai 96% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respons siswa mencapai 76,11% dengan kategori positif. Efektivitas produk terlihat dari peningkatan rata-rata *pretest* 47,21 menjadi 76,76 pada *posttest*. Uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sedangkan *N-Gain* sebesar 0,572 berada pada kategori sedang. Dengan demikian, buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk Flip PDF dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan.

Kata kunci: buku cerita digital bergambar, budaya Batak Angkola, Flip PDF, literasi membaca, *ADDIE*

ABSTRACT

Name : Syawal Fitrah Harahap

Reg. Number : 2450600022

Thesis Title : *The Development of a Batak Angkola Culture-Based Digital Picture Storybook to Improve Grade 5 Students' Reading Literacy at SD Negeri 200117 Padangsidempuan*

This study aimed to develop a Batak Angkola culture-based digital picture storybook in Flip PDF format to improve the reading literacy of class 5-A students at SD Negeri 200117 Padangsidempuan. The product, entitled “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis,” was designed as digital reading material integrating narrative texts, illustrations, a Batak Angkola glossary, usage instructions, and reading comprehension exercises aligned with reading literacy indicators. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The limited implementation involved 34 Grade 5-A students. Product validation involved a material expert, a language expert, and a media expert, while practicality data were obtained from the practitioner teacher and students. Data were collected through need analysis, interviews, observation, expert validation sheets, practicality questionnaires, student response questionnaires, and a 20-item multiple-choice reading literacy test. The findings showed that the student need analysis reached 72.06%, indicating a high level of need, while the teacher need analysis reached 90%, indicating a very high level of need. Product validation indicated that the material expert score reached 81% (highly valid), the language expert score reached 79% (valid), the media expert score reached 80% (valid), and the average validation score reached 80% (valid). The teacher's practicality score reached 96% and was categorized as highly practical, while student responses reached 76.11% and were categorized as positive. Product effectiveness was indicated by an increase in the average pretest score from 47.21 to 76.76 in the posttest. The Wilcoxon test showed a significance value of 0.000, which was lower than 0.05, while the N-Gain score reached 0.572, which was categorized as moderate. Therefore, the Batak Angkola culture-based digital picture storybook in Flip PDF format is valid, practical, and effective for improving the reading literacy of class 5-A students at SD Negeri 200117 Padangsidempuan.

Keywords: *digital picture storybook, Batak Angkola culture, Flip PDF, reading literacy, ADDIE*

الملخص

الاسم: شوال فطرة هارهاب

رقم القيد: ٢٤٥٠٦٠٠٠٢٢

عنوان الرسالة: تطوير كتاب قصصي رقمي مصوّر قائم على ثقافة باتاك أنجكولا لتنمية الكفاية القرائية لدى تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ٢٠٠١١٧ بمدينة بادانج سيديمبوان

Flip PDF هدفت هذه الدراسة إلى تطوير كتاب قصصي رقمي مصوّر قائم على ثقافة باتاك أنجكولا بصيغة لتنمية الكفاية القرائية لدى تلاميذ الصف الخامس أ (في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ٢٠٠١١٧ بمدينة بادانج سيديمبوان «Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis»)، وحمل المنتج المطوّر عنوان وُصِّم بوصفه مادة قرائية رقمية تجمع بين النص القصصي، والرسوم التوضيحية، ومسردٍ لمفردات باتاك أنجكولا، ودليل الاستخدام، وتدريب الفهم القرائي وفق مؤشرات الكفاية القرائية. واعتمدت الدراسة منهج الذي، (ADDIE) باستخدام نموذج أدّي (Research and Development: R&D) البحث والتطوير، (Development) والتطوير، (Design) والتصميم، (Analysis) يتألف من خمس مراحل، هي: التحليل وشمل التطبيق المحدود ٣٤ (تلميذًا من تلاميذ). (Evaluation) والتقويم، (Implementation) والتنفيذ الصف الخامس أ). (وشارك في تحكيم المنتج خبير في المادة العلمية، وخبير في اللغة، وخبير في الوسائط التعليمية، في حين جُمعت بيانات قابلية الاستخدام من المعلم الممارس والتلاميذ. وجُمعت البيانات من خلال تحليل الاحتياجات، والمقابلات، والملاحظات، واستمارات تحكيم الخبراء، واستبانات قابلية الاستخدام. واستبانات استجابات التلاميذ، واختبار الكفاية القرائية مكوّن من ٢٠ (فقرة من نوع الاختيار من متعدد وأظهرت النتائج أن نسبة تحليل احتياجات التلاميذ بلغت ٧٢,٠٦٪، مما يدل على ارتفاع مستوى الحاجة، في حين بلغت نسبة تحليل احتياجات المعلمين ٩٠٪، مما يشير إلى شدة الحاجة إلى هذا المنتج. كما بلغت نسبة تحكيم خبير المادة العلمية ٨١٪ بدرجة «صالح جدًا»، وبلغت نسبة تحكيم خبير اللغة ٧٩٪ بدرجة صالح»، وبلغت نسبة تحكيم خبير الوسائط التعليمية ٨٠٪ بدرجة «صالح»، في حين بلغ متوسط صلاحية المنتج ٨٠٪ بدرجة «صالح». وبلغت نسبة قابلية الاستخدام لدى المعلم ٩٦٪ بدرجة عالية جدًا من قابلية الاستخدام، في حين بلغت استجابات التلاميذ ٧٦,١١٪ بدرجة «إيجابية». وتجلّت فاعلية المنتج في ارتفاع كما أظهر (Posttest) من ٤٧,٢١ إلى ٧٦,٧٦ في الاختبار البعدي (Pretest) متوسط درجات الاختبار القبلي أن قيمة الدلالة الإحصائية بلغت ٠,٠٠٠، وهي أقل من مستوى الدلالة ٠,٠٥، في حين اختبار مقدار ٠,٥٧٢، وهو ضمن المستوى المتوسط. وبناءً على ذلك، تبين أن الكتاب القصصي N-Gain بلغ معامل صالح، وذو قابلية استخدام عالية، وفعّال Flip PDF الرقمي المصوّر القائم على ثقافة باتاك أنجكولا بصيغة في تنمية الكفاية القرائية لدى تلاميذ الصف الخامس أ (في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ٢٠٠١١٧ بمدينة بادانج سيديمبوان).

الكفاية القرائية، Flip PDF، الكلمات المفتاحية: الكتاب القصصي الرقمي المصوّر، ثقافة باتاك أنجكولا (ADDIE) نموذج أدّي.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan taufik-Nya sehingga tesis berjudul “Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan” dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW, teladan utama dalam akhlak, ilmu, dan kehidupan.

Penyusunan tesis ini merupakan proses akademik yang tidak terlepas dari doa, bimbingan, dukungan, dan bantuan berbagai pihak. Setiap arahan, masukan, serta perhatian yang diberikan telah menjadi bagian penting dalam penyelesaian tesis ini. Oleh karena itu, dengan penuh hormat dan ketulusan, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag dan para wakil rektor.
2. Bapak Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Ibu Dr. Anita Adinda, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, sekaligus sebagai validator ahli media yang telah memberikan penilaian dan masukan terhadap tampilan, desain, serta penyajian media dalam produk penelitian ini.

4. Ibu Dr. Eka Sustri Harida, M.Pd., selaku Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan motivasi dengan penuh kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak Dr. Hamka, M.Hum., selaku Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan yang sangat berarti dalam proses penyusunan tesis ini.
6. Ibu Dr. Erna Ikawati, M.Pd., selaku validator ahli materi dan validator instrumen tes literasi membaca, yang telah berkenan menelaah isi produk serta memberikan masukan terhadap instrumen penelitian yang digunakan dalam tesis ini.
7. Bapak Dr. H. Akhiril Pane, M.Pd., selaku validator ahli bahasa, yang telah memberikan telaah dan masukan terhadap aspek kebahasaan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola agar lebih layak digunakan dalam pembelajaran.
8. Bapak Dr. Suparni, S.Si., M.Pd., selaku validator instrumen angket, yang telah memberikan telaah dan masukan sebelum instrumen digunakan dalam proses penelitian.
9. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan wawasan akademik selama penulis mengikuti perkuliahan.
10. Bapak/Ibu staf Tata Usaha Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, yang telah membantu kelancaran administrasi selama masa studi.

11. Ibu Juliana Pasaribu, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 200117 Padangsidempuan, yang telah memberikan izin, dukungan, dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
12. Ibu Sumiati Rambe, S.Pd., selaku guru kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan, yang telah membantu pelaksanaan penelitian, mendampingi proses pembelajaran, serta memberikan dukungan selama penelitian berlangsung.
13. Bapak/Ibu guru, staf, dan siswa SD Negeri 200117 Padangsidempuan, yang telah menerima kehadiran penulis dengan baik dan membantu kelancaran pelaksanaan penelitian.
14. Ayahanda tercinta, Alm. Zuber Harahap, S.Ag., dan Ibunda tercinta, Rosmaiija Sitompul, yang doa, kasih sayang, dan pengorbanannya menjadi kekuatan besar bagi penulis dalam menempuh pendidikan dan menyelesaikan tesis ini.
15. Bapak mertua, Alwin Nasution, dan Ibu mertua, Almh. Mesrawati Lubis, yang telah memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang kepada penulis.
16. Istri tercinta, Sasnita Nasution, S.Pd., yang dengan doa, kesabaran, dan ketulusan hati selalu mendampingi penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
17. Anak-anak tersayang, Anbaity Nikmatul Jannah Harahap, Syarif Hidayatulloh Oloan Harahap, dan Sayyid Sadad Oloan Harahap, yang menjadi sumber semangat dan alasan bagi penulis untuk terus berjuang hingga tesis ini selesai.
18. Seluruh adik tercinta, baik dari pihak penulis maupun dari pihak istri, yang telah memberikan doa, dukungan, dan semangat.

19. Teman-teman seperjuangan Program Magister Pendidikan Dasar UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, yang telah menjadi bagian dari proses akademik dan perjuangan penulis selama menempuh pendidikan.
20. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan doa, bantuan, kritik, saran, dan dukungan dalam penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki keterbatasan dan terbuka untuk penyempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikannya. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis berharap tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran literasi membaca, penguatan budaya Batak Angkola, dan peningkatan kualitas pendidikan dasar.

Padangsidimpuan, 19 Juni 2026
Penulis



Syawal Fitrah Harahap

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR ISI

Hal

SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI	
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN	
DEWAN PENGUJI SIDANG	
PENGESAHAN	
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
المخلص	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Spesifikasi Produk Penelitian yang Diharapkan	10
F. Manfaat Penelitian	13
G. Asumsi dan Batasan Penelitian	16
H. Definisi Istilah	19
I. Sistematika Pembahasan	21
BAB II KAJIAN PUSTAKA	24
A. Kajian Teori	24

1. Konsep Literasi Membaca	24
2. Konsep Buku Cerita Digital Bergambar	29
3. Keunggulan dan Kelemahan Buku Cerita Digital Bergambar	34
4. Jenis-Jenis <i>Flip PDF</i>	38
5. Konsep Materi Kearifan Lokal Budaya Batak Angkola	39
6. Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola	43
B. Penelitian Relevan	46
C. Kerangka Konseptual	54
D. Hipotesis Penelitian	58
BAB III METODE PENGEMBANGAN	61
A. Jenis Penelitian	61
B. Model Pengembangan	62
C. Prosedur Pengembangan	62
D. Uji Coba Produk	73
1. Uji Validitas Produk	73
2. Uji Praktikalitas Produk	75
3. Uji Efektifitas Produk	77
E. Subjek Penelitian	78
F. Jenis Data	79
G. Instrumen Pengumpulan Data	80
H. Teknik Pengumpulan Data	87
I. Teknik Analisis Data	90
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	105
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	105
1. Tahap Analisis	105
2. Tahap Desain Produk	115
3. Tahap Pengembangan Produk	122
4. Tahap Implementasi	136
5. Tahap Evaluasi	145

B. Pembahasan	154
1. Validitas Produk	154
2. Praktikalitas Produk.....	156
3. Efektivitas Produk.....	159
4. Sintesis Pembahasan	161
C. Keterbatasan Penelitian	163
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	166
A. Kesimpulan.....	166
B. Implikasi	167
C. Saran	169
DAFTAR PUSTAKA	171
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	181



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2. 1 Analisis Penelitian Terdahulu	51
Tabel 2. 2 Ringkasan Tabel Gap Penelitian	53
Tabel 2. 3 Kerangka Pengembangan Produk Berdasarkan Model ADDIE	55
Tabel 2. 4 Bentuk Operasional Pengujian Produk	59
Tabel 3. 1 Prosedur Pengembangan Berdasarkan Model ADDIE	63
Tabel 3. 2 Sintaks Pembelajaran Literasi Menggunakan Buku Cerita	70
Tabel 3. 3 Desain Uji Efektivitas Produk.....	78
Tabel 3. 4 Pihak yang Terlibat dalam Penelitian	79
Tabel 3. 5 Jenis Data Penelitian.....	80
Tabel 3. 6 Instrumen Pengumpulan Data.....	81
Tabel 3. 7 Validasi Instrumen Ahli Materi	83
Tabel 3. 8 Validasi Instrumen Ahli Bahasa	83
Tabel 3. 9 Validasi Instrumen Media.....	84
Tabel 3. 10 Validasi Instrumen Respon Siswa	84
Tabel 3. 11 Validasi Instrumen Praktisi Pendidikan.....	85
Tabel 3. 12 Validasi Instrumen Tes/Soal.....	85
Tabel 3. 13 Sebaran Indikator Tes Literasi Membaca	86
Tabel 3. 14 Hasil Validasi Instrumen Penelitian.....	86
Tabel 3. 15 Kriteria Need Analysis.....	93
Tabel 3. 16 Kriteria Validitas Produk	95
Tabel 3. 17 Kriteria Validitas Instrumen.....	96
Tabel 3. 18 Kriteria Praktikalitas Produk.....	97
Tabel 3. 19 Kategori Kemampuan Literasi Membaca	98
Tabel 3. 20 Kategori Capaian Indikator Literasi Membaca	99
Tabel 3. 21 Kriteria Uji Normalitas	100
Tabel 3. 22 Kriteria Uji Efektivitas.....	101
Tabel 3. 23 Kriteria N-Gain	103
Tabel 4. 1 Ringkasan Hasil Need Analysis Siswa	106
Tabel 4. 2 Distribusi Skor Need Analysis Siswa	107
Tabel 4. 3 Hasil Need Analysis Guru	108
Tabel 4. 4 Ringkasan Hasil Wawancara Guru Praktisi	110
Tabel 4. 5 Ringkasan Hasil Observasi Awal Pembelajaran Membaca	111
Tabel 4. 6 Rancangan Struktur Buku Cerita Digital	116
Tabel 4. 7 Proses Pengembangan Produk Awal	123
Tabel 4. 8 Perbandingan Desain Awal dan Hasil Pengembangan Produk.....	125
Tabel 4. 9 Validasi Ahli Materi.....	128

	Hal
Tabel 4. 10 Validasi Ahli Bahasa.....	129
Tabel 4. 11 Validasi Ahli Media	130
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk	131
Tabel 4. 13 Validasi Tes Soal	132
Tabel 4. 14 Revisi Produk Berdasarkan Saran Validator.....	133
Tabel 4. 15 Pelaksanaan Implementasi Terbatas	137
<i>Tabel 4. 16 Hasil Praktikalitas Guru Praktisi</i>	<i>139</i>
Tabel 4. 17 Hasil Respons Siswa terhadap Produk.....	142
Tabel 4. 18 Distribusi Nilai Pretest dan Posttest Literasi Membaca Siswa	146
Tabel 4. 19 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk.....	148
Tabel 4. 20 Hasil Ranks Uji Wilcoxon	149
Tabel 4. 21 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test.....	149
Tabel 4. 22 Hasil Perhitungan N-Gain.....	150



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	57
Gambar 4. 1 Sampul Produk	116
Gambar 4. 2 Diagram Alur Tahap Pengembangan Produk.....	127
Gambar 4. 3 Perbandingan Produk Sebelum dan Sesudah Revisi	135
Gambar 4. 4 QR Kode Buku Cerita Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis	139
Gambar 4. 5 Diagram Rata-rata Pretest dan Posttest	154
Gambar L. 1 Dokumentasi Wawancara dan Pretest Siswa	261
Gambar L. 2 Pelaksanaan Literasi membaca dengan Buku Digital Bergambar	262
Gambar L. 3 Pengisian Angket Guru Praktisi dan Angket Respon Siswa.....	263
Gambar L. 4 Pelaksanaan Posttest	264



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Persetujuan Judul Tesis	181
Lampiran 2. Penunjukan Pembimbing Tesis	182
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian	183
Lampiran 4. Rekap Hasil Validasi Instrumen Kuesioner Need Analysis Siswa.....	184
Lampiran 5. Rekapitulasi Hasil Need Analysis Siswa.....	185
Lampiran 6. Rekap Hasil Validasi Instrumen Kuesioner Need Analysis Guru.....	186
Lampiran 7. Rekap Hasil Need Analysis Guru.....	187
Lampiran 8. Rekap Hasil Wawancara Semi-Terstruktur Guru Praktisi.....	188
Lampiran 9. Ringkasan Hasil Observasi Awal Pembelajaran Membaca.....	189
Lampiran 10. Lembar Validasi Instrumen Angket Ahli Materi.....	190
Lampiran 11. Lembar Validasi Ahli Materi.....	192
Lampiran 12. Lembar Validasi Instrumen Angket Ahli Bahasa.....	195
Lampiran 13. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	197
Lampiran 14. Lembar Validasi Instrumen Angket Ahli Media	200
Lampiran 15. Lembar Validasi Ahli Media	203
Lampiran 16. Lembar Validasi Instrumen Angket Praktikalitas Guru Praktisi	206
Lampiran 17. Angket Praktikalitas Guru Praktisi	209
Lampiran 18. Lembar Validasi Instrumen Angket Respons Siswa	212
Lampiran 19. Angket Respons Siswa	215
Lampiran 20. Rekap Hasil Angket Respon Siswa	217
Lampiran 21. Tabel Distribusi Skor Angket Respons Siswa.....	218
Lampiran 22. Lembar Validasi Instrumen Tes Literasi Membaca	219
Lampiran 23. Kisi-Kisi Tes Literasi Membaca.....	223
Lampiran 24. Soal Pretest Literasi Membaca	226
Lampiran 25. Soal Posttest Literasi Membaca.....	232
Lampiran 26. Kunci Jawaban Pretest dan Posttest Literasi Membaca.....	238
Lampiran 27. Rekap Nilai Pretest, Posttest, dan N-Gain Literasi Membaca Siswa	240
Lampiran 28. Deskriptif Perolehan Nilai Pretest dan Kategori Kemampuan Literasi	242
Lampiran 29. Tabel Perolehan Nilai Posttest Siswa	243
Lampiran 30. Tabel Perolehan Nilai Posttest Siswa	245
Lampiran 31. Tabel Kategori Capaian Posttest Siswa	246
Lampiran 32. Rekap Nilai Pretest, Posttest, dan N-Gain Literasi Membaca Siswa.	248
Lampiran 33. Tabel Ringkasan Nilai Pretest dan Posttest Literasi Membaca	249
Lampiran 34. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk	250
Lampiran 35. Hasil Ranks Uji Wilcoxon.....	251

	Hal
Lampiran 36. Tabel Hasil Perhitungan N-Gain Literasi Membaca	252
Lampiran 37. Hasil Pretest Siswa	253
Lampiran 38. Hasil Posttest Siswa.....	257
Lampiran 39. Dokumentasi.....	261
Lampiran 40. Produk.....	265
Lampiran 41. Daftar Riwayat Hidup.....	284



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan siswa dalam memahami bacaan, menangkap makna informasi, serta mengaitkan isi teks dengan pengalaman mereka sehari-hari perlu dikembangkan melalui literasi membaca agar proses belajar tidak hanya berfokus pada membaca teks, tetapi juga pada pemahaman yang bermakna. Membaca membantu siswa memperluas wawasan dan mengembangkan ide.¹ Oleh karena itu, pembelajaran membaca tidak hanya menekankan kelancaran, tetapi juga pemahaman bacaan secara menyeluruh.. Dalam konteks pembelajaran, sekolah perlu menciptakan kondisi yang mendukung penguatan literasi membaca.² Dengan demikian, bahan bacaan yang digunakan siswa harus sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan perkembangan mereka.

Pada jenjang sekolah dasar, bahan bacaan memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman literasi siswa. Bahan bacaan yang sesuai dengan perkembangan anak dapat membantu siswa memperoleh pengalaman membaca yang lebih baik.³ Penggunaan bahasa yang sesuai usia juga membantu siswa menangkap makna bacaan secara lebih mudah.⁴ Oleh karena itu, bahan bacaan untuk siswa sekolah

¹Ivan D Mardini G. et al., "A Deep-Learning-Based Grading System (ASAG) for Reading Comprehension Assessment by Using Aphorisms as Open-Answer-Questions," *Education and Information Technologies* 29, no. 4 (2024): 4565–90, <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11890-7>.

²Hamka Hamka, "The Role of Principals on Teacher Performance Improvement in a Suburban School," *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 15, no. 1 (May 9, 2023): 371–80, <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v15i1.2409>.

³Åse Marie Ommundsen, Gro Stavem, and Anne Kristine Øgreid, "Når Kaniner Blir Redde: ÅUtvikle Emosjonell Og Kritisk Literacy Gjennom Felles Lesing Av En Utfordrende Bildebok," *Barnelitterært Forskningstidsskrift* 14, no. 1 (2023): 1–13, <https://doi.org/10.18261/blft.14.1.4>.

⁴Jason D Yeatman et al., "Development and Validation of a Rapid and Precise Online Sentence Reading Efficiency Assessment," *Frontiers in Education* 9 (2024), <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1494431>.

dasar perlu dirancang secara tepat dari segi isi, bahasa, tampilan, ilustrasi, dan kedekatannya dengan kehidupan siswa.

Kondisi literasi membaca siswa di Indonesia masih menunjukkan tantangan dalam konteks capaian literasi internasional.⁵ Karena itu, penguatan kemampuan membaca tetap perlu diarahkan melalui bahan bacaan yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Laporan resmi menunjukkan bahwa peringkat literasi membaca Indonesia mengalami kenaikan dibandingkan PISA 2018, tetapi skor Indonesia masih rendah secara absolut.⁶ Rendahnya literasi dapat berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran, mengembangkan kemampuan menulis, berpikir kritis, dan menafsirkan isi bacaan secara mendalam.⁷ Kondisi ini menegaskan perlunya penguatan literasi membaca melalui bahan bacaan yang menarik dan kontekstual.⁸ Bahan bacaan tersebut perlu disesuaikan dengan perkembangan anak dan konteks pembelajaran sekolah dasar.

Gerakan Literasi Sekolah mendorong sekolah menyediakan bahan bacaan yang sesuai dengan perkembangan peserta didik agar kegiatan literasi menjadi bagian dari budaya sekolah.⁹ Dalam praktiknya, bacaan yang dekat dengan pengalaman siswa

⁵OECD, "PISA 2022 Results (Volume I and II) - Country Notes: Indonesia" (Paris, 2022), https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html?utm.

⁶Pusmendik, "Perilisan Hasil PISA 2022: Peringkat Indonesia Naik 5-6 Posisi," Kemendikbud, 2023, <https://pusmendik.kemdikbud.go.id/konten/perilisan-hasil-pisa-2022-peringkat-indonesia-naik-5-6-posisi?utm>.

⁷María Liliana Calderón Macías et al., "Development of Basic Nursing Competence among Third- and Fourth-Year Students," *Salud, Ciencia y Tecnología* 4 (August 4, 2024): 1131, <https://doi.org/10.56294/saludcyt20241131>.

⁸UNICEF Indonesia, "Online Knowledge and Practice of Children in Indonesia: A Baseline Study 2023," 2025, <https://www.unicef.org/indonesia/child-protection/reports/online-knowledge-and-practice-children-indonesia-baseline-study-2023>.

⁹Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah," 2019, <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2019/07/Desain-Induk-Gerakan-Literasi-Sekolah-2019.pdf>.

dapat meningkatkan motivasi membaca.¹⁰ Kedekatan isi bacaan dengan latar budaya siswa juga membuat kegiatan membaca terasa lebih bermakna.¹¹ Namun, ketersediaan bahan bacaan yang menarik, kontekstual, dan dekat dengan budaya siswa masih menjadi kendala dalam pembelajaran membaca.

Pengembangan bahan bacaan perlu mempertimbangkan kreativitas guru dan perubahan kebutuhan belajar siswa. Guru sebagai fasilitator perlu menyediakan alat bantu belajar yang kreatif agar kemampuan membaca, berpikir, dan memahami informasi dapat berkembang lebih baik.¹² Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru menghadirkan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.¹³ Kebutuhan tersebut juga sejalan dengan pentingnya penyesuaian media pembelajaran terhadap perkembangan digital siswa.¹⁴ Oleh karena itu, penguatan literasi membaca perlu didukung bahan bacaan yang menarik, mudah digunakan, dan realistis diterapkan di sekolah dasar.

Kota Padangsidimpuan memiliki kekayaan budaya Batak Angkola yang dapat dijadikan sumber pengembangan bahan bacaan. Pembelajaran yang memberi ruang pada pengalaman budaya siswa dapat membuat proses belajar lebih relevan dan

¹⁰Nur Azmi Alwi et al., "Socio-Cultural Approach through Digital Teaching Modules: A Solution to Improve Beginning Reading Skills in Elementary Schools," *Journal of Ecohumanism* 3, no. 7 (October 31, 2024), <https://doi.org/10.62754/joe.v3i7.4552>.

¹¹Yenni Hasnah et al., "A Probe into Local Cultural Values in Locally Produced EFL Textbooks in Indonesia," *Humanities, Arts and Social Sciences Studies*, November 8, 2024, <https://doi.org/10.69598/hasss.24.3.268564>.

¹²Setiyani et al., "Assessing Numeracy Skills on Flat Shapes and Scaffolding Forms in Junior High School," *International Journal of Evaluation and Research in Education* 13, no. 1 (2024): 422, <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i1.25186>.

¹³Eka Sustri Harida and Riandry Fadhilah Nasution, "Students' Gen-Z Preferences Regarding Online versus Offline Format of Language Assessment," in *The 3rd International Symposium on the Practice of Coexistence in Islamic Culture* (Yogyakarta, 2024), 569–84.

¹⁴Harisatunisa and Chubby Sauqi, "Implementasi Pembelajaran Kontekstual Berbasis Budaya Lokal Penginyongan," *Jurnal Kependidikan* 11, no. 2 (2023): 211–25.

bermakna.¹⁵ Pengalaman belajar yang berkaitan dengan tradisi daerah juga mampu mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran.¹⁶ Cerita rakyat sebagai media pelestarian budaya mengandung pesan moral yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.¹⁷ Melalui cerita, siswa tidak hanya memahami isi teks, tetapi juga mengenal nilai kehidupan yang dekat dengan lingkungan sosialnya.¹⁸ Dengan demikian, budaya Batak Angkola dapat menjadi konteks bacaan yang memperkuat literasi membaca sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal.

Berdasarkan studi pendahuluan pada siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan tahun pelajaran 2025/2026, diperoleh data 34 siswa, terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Sebanyak 26 siswa lahir di Padangsidempuan, sedangkan 8 siswa lainnya lahir di luar Padangsidempuan. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kedekatan geografis dengan lingkungan lokal Padangsidempuan. Kedekatan tersebut menjadi dasar untuk menghadirkan bahan bacaan yang memuat budaya Batak Angkola dalam pembelajaran membaca.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kegiatan membaca di kelas masih didominasi buku paket dan teks cetak. Media digital khusus untuk literasi membaca belum tersedia, sedangkan bahan bacaan yang digunakan belum memuat budaya Batak

¹⁵Suandi Sidauruk et al., "Scientific Literacy on Peatland across Various Study Programs, Genders, and Current Domicile of University Students in Borneo," *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 19, no. 1 (2025): 449–59, <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21794>.

¹⁶Eka Sustri Harida, "Students' Meaning-Making in Multicultural Interactions: A Phenomenological Study in International English Classrooms," *Journal of Educational Innovation and Research* 1, no. 5 (2025): 180–87.

¹⁷Raja Ritonga et al., "Portion of Married Daughters in Inheritance Share among Angkola Batak Community," *AL-IHKAM: Jurnal Hukum & Pranata Sosial* 19, no. 1 (2024): 78–103, <https://doi.org/10.19105/al-lhkam.v19i1.7342>.

¹⁸Yusni Khairul Amri, Erikson Saragih, and Bambang Panca Syahputra, "Revitalizing Local Wisdom of Turi-Turian Folklore as a Reflection of the Angkola Ethnic Group," *Humanus* 20, no. 2 (2021): 210–20, <https://doi.org/10.24036/humanus.v22i2.114439>.

Angkola. Kemampuan siswa dalam menemukan informasi penting, menentukan ide pokok, memahami makna tersirat, dan menyimpulkan isi bacaan juga masih perlu ditingkatkan. Sebaliknya, sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan terhadap bacaan bergambar. Temuan ini menunjukkan perlunya bahan bacaan yang lebih visual, menarik, dan dekat dengan konteks siswa.

Hasil *need analysis* siswa terhadap 34 siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan menunjukkan rata-rata skor 28,82 dengan rata-rata persentase 72,06% dan kecenderungan kebutuhan tinggi. Data *need analysis* guru juga menunjukkan kebutuhan yang lebih kuat, yaitu skor 36 dari skor maksimal 40 dengan persentase 90% dan kategori sangat membutuhkan. Temuan wawancara guru praktisi dan observasi awal memperkuat data tersebut karena pembelajaran membaca masih didominasi buku paket dan teks tambahan, keterlibatan siswa belum merata, ilustrasi bahan bacaan masih terbatas, serta bahan bacaan belum secara khusus memuat budaya Batak Angkola. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola diperlukan sebagai bahan ajar pendukung literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan.

Kebutuhan bahan bacaan yang menarik juga sejalan dengan perkembangan pembelajaran digital dan meningkatnya akses masyarakat terhadap internet.¹⁹ Kondisi tersebut membuat bahan bacaan berbentuk digital semakin relevan untuk dipertimbangkan dalam pembelajaran literasi. Penyajian materi bacaan yang kurang

¹⁹“Indonesia’s Internet Penetration Hits 79.5 Percent, Trend Continues,” *Antara News*, 2024, <https://en.antaranews.com/news/304593/indonesias-internet-penetration-hits-795-percent-trend-continues>.

menarik dapat mengurangi keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca.²⁰ Pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan minat baca dan keterlibatan siswa apabila dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran.²¹ Konten digital dan buku elektronik dengan tampilan visual menarik dapat menggeser sebagian minat siswa dari buku cetak ke media digital.²² Dalam konteks sekolah dasar, pengembangan media digital untuk literasi tetap perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran.²³ Oleh karena itu, buku cerita digital bergambar dalam bentuk Flip PDF menjadi pilihan yang relevan karena dapat memadukan teks, ilustrasi, glosarium kosakata Batak Angkola, dan latihan pemahaman bacaan secara sederhana.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa bahan bacaan digital dan pembelajaran berbasis budaya lokal berpotensi mendukung literasi siswa. Pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu menjembatani pengalaman siswa dengan budaya mereka sehingga keterlibatan belajar menjadi lebih kuat.²⁴ Penelitian tentang media digital berbasis kisah tradisional Batak menunjukkan peluang penggunaan cerita lokal dalam pembelajaran bahasa dan pelestarian budaya.²⁵ Pengembangan e-

²⁰Zhiru Wang, Jamalludin Harun, and Yihuan Yuan, "Enhancing Reading Instruction Through Gamification: A Systematic Review of Theoretical Models, Implementation Strategies, and Measurable Outcomes (2020–2024)," *Journal of Information Technology Education: Research* 23 (2024): 28, <https://doi.org/10.28945/5394>.

²¹Andrej Vidak et al., "Augmented Reality Technology in Teaching about Physics: A Systematic Review of Opportunities and Challenges," *European Journal of Physics* 45, no. 2 (2024): 23002, <https://doi.org/10.1088/1361-6404/ad0e84>.

²²Assel P Bissenbayeva et al., "The Influence of Chinese Online Novels on the Values of Adolescents," *Integration of Education* 28, no. 1 (March 15, 2024): 125–39, <https://doi.org/10.15507/1991-9468.114.028.202401.125-139>.

²³Eka Sustri Harida, "CIRC-b-FCL as a Model for Teaching Reading for Z-Generation," in *Language, Literature & Language Teaching*, 2024, 1–11.

²⁴I Ketut Suparya et al., "Enhancing Scientific Literacy in Primary Education: A Novel Approach through Culturally Integrated Science Textbook Development," *Pakistan Journal of Life and Social Sciences* 22, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.57239/PJLSS-2024-22.1.00380>.

²⁵Wiwik Maywan Saruksuk et al., "Pengembangan Media Komik Digital Berbahasa Jerman Cerita Rakyat Batak Toba Raja Si Opat Ama Dengan Bantuan Aplikasi Next G-Toon," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 4 (2024): 4361–67, <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1561>.

story book berbasis budaya lokal juga menunjukkan bahwa cerita digital dapat mendukung peningkatan literasi siswa.²⁶ Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF untuk siswa kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan masih belum banyak ditemukan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF untuk literasi membaca siswa kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan. Cerita yang dikembangkan berupa cerita anak yang diadaptasi dari cerita rakyat, nilai budaya, dan kehidupan masyarakat Batak Angkola dengan penyesuaian bahasa, alur, ilustrasi, kosakata, dan pesan moral. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model *ADDIE* agar produk disusun berdasarkan kebutuhan empiris, divalidasi oleh ahli, diuji kepraktisannya, dan diuji efektivitasnya terhadap literasi membaca siswa.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan paparan di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah utama yang mendasari penelitian ini:

1. Kemampuan literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan masih perlu ditingkatkan, terutama pada aspek menemukan informasi penting, menentukan ide pokok, memahami makna tersirat, dan menyimpulkan isi bacaan.

²⁶Vina Aryani, Nur Fajrie, and Lintang Kironoratri, "Pengembangan Media E-Story Book Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Dongeng Sastra Anak Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023): 1939–54, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7827>.

2. Kegiatan membaca di kelas masih didominasi oleh buku paket dan teks cetak, sehingga belum sepenuhnya menarik minat siswa dalam kegiatan literasi membaca.
3. Bahan bacaan yang digunakan dalam pembelajaran belum banyak memuat budaya Batak Angkola yang dekat dengan kehidupan dan lingkungan sosial siswa.
4. Media digital khusus untuk mendukung pembelajaran literasi membaca siswa kelas 5 belum tersedia secara optimal dalam pembelajaran.
5. Siswa dan guru menunjukkan kebutuhan tinggi terhadap buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola yang memuat teks cerita, ilustrasi, glosarium kosakata lokal, dan latihan pemahaman bacaan.
6. Belum tersedia buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung literasi membaca siswa kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidimpuan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi tersebut, peneliti merumuskan masalah penelitian sebagaimana di bawah ini:

1. Bagaimana prosedur pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidimpuan?
2. Bagaimana validitas pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berdasarkan validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media?

3. Bagaimana praktikalitas buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF dalam pembelajaran literasi membaca siswa kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan?
4. Bagaimana efektivitas buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF melalui model *ADDIE* untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan.
2. Mengetahui validitas buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF berdasarkan penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.
3. Mengetahui praktikalitas buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF dalam pembelajaran literasi membaca siswa kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan.
4. Mengetahui efektivitas buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*.

E. Spesifikasi Produk Penelitian yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF. Produk dirancang untuk mendukung literasi membaca siswa melalui penyajian cerita yang memadukan teks, ilustrasi, nilai budaya lokal, glosarium kosakata Batak Angkola, dan latihan pemahaman bacaan.²⁷ Produk yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Bentuk Produk

Produk berupa buku cerita digital bergambar dalam bentuk Flip PDF. Format ini dipilih karena tampilannya menyerupai buku cetak, mudah dibuka melalui perangkat digital, dan dapat digunakan sebagai bahan bacaan sederhana dalam pembelajaran literasi membaca.

2. Judul Produk

Produk diberi judul *“Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis”* sebagai identitas utama buku cerita digital bergambar yang dikembangkan dalam penelitian.

3. Sasaran Pengguna

Produk ditujukan untuk siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan. Bahasa, alur cerita, ilustrasi, dan latihan pemahaman bacaan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 5 sekolah dasar.

²⁷ Natalia Kucirkova, *How and Why to Read and Create Children's Digital Books* (UCL Press, 2019), <https://www.uclpress.co.uk/products/113885>.

4. Isi Cerita

Isi cerita dikembangkan berdasarkan cerita rakyat, nilai budaya, dan kehidupan masyarakat Batak Angkola. Cerita disusun dalam bentuk narasi anak yang sederhana, menarik, dan memuat pesan moral yang sesuai dengan perkembangan siswa.

5. Unsur budaya Batak Angkola

Dukungan budaya lokal sangat penting untuk membantu pemahaman bacaan siswa. Budaya Batak Angkola diintegrasikan melalui tokoh, latar, nilai kehidupan, kosakata tertentu, adat, tradisi, serta pesan moral yang relevan dengan kehidupan siswa.²⁸ Unsur budaya tersebut tidak hanya menjadi hiasan, tetapi menjadi bagian dari isi cerita yang mendukung pemahaman siswa terhadap bacaan.

6. Tampilan Visual

Tampilan visual dalam produk ini menjadi sebuah hal yang sangat penting. Produk memuat ilustrasi berwarna yang membantu siswa memahami alur cerita, tokoh, latar, dan pesan bacaan.²⁹ Ilustrasi disesuaikan dengan konteks cerita dan karakteristik siswa sekolah dasar.

7. Bahasa

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas 5.

²⁸Elaine B Johnson, *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay* (Thousand Oaks, CA: Corwin Press, 2002), <https://us.corwin.com/books/contextual-teaching-and-learning-9022>.

²⁹ Richard E Mayer and Logan Fiorella, *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (Cambridge University Press, 2021), <https://doi.org/10.1017/9781108894333>.

Kosakata Batak Angkola yang digunakan dalam cerita diberi penjelasan melalui glosarium.

8. Komponen Produk

Produk memuat sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, teks cerita, ilustrasi, glosarium kosakata Batak Angkola, latihan pemahaman bacaan, dan bagian penutup.

9. Latihan Pemahaman Bacaan

Produk dilengkapi latihan pemahaman bacaan yang diarahkan pada indikator literasi membaca, yaitu menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami kosakata, menarik inferensi, menyimpulkan isi bacaan, dan menanggapi isi cerita secara sederhana.

10. Kesesuaian Pembelajaran

Produk disusun untuk mendukung kegiatan literasi membaca di sekolah dasar. Penggunaan produk dapat dilakukan dengan pendampingan guru dalam kegiatan membaca, diskusi isi cerita, dan latihan pemahaman bacaan.

11. Kriteria kualitas produk

Produk diharapkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validitas dinilai oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Praktikalitas dinilai melalui respons guru dan siswa. Efektivitas dilihat melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* literasi membaca siswa.

12. Batas bentuk teknologi

Produk tidak dikembangkan sebagai aplikasi mandiri, video pembelajaran, audio interaktif, permainan edukasi, platform digital kompleks, atau media berbasis augmented reality. Produk dibatasi pada buku cerita digital bergambar dalam bentuk Flip PDF.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar, khususnya melalui buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF.

1. Manfaat teoretis:

a. Kontribusi pada Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar.

Buku cerita digital bergambar ini diharapkan menjadi bahan bacaan yang menyenangkan, mudah dipahami, dan dekat dengan kehidupan siswa. Cerita berbasis budaya Batak Angkola yang disajikan secara visual diharapkan membantu siswa meningkatkan minat membaca, memahami isi cerita, mengenali kosakata lokal, dan menangkap nilai moral yang terdapat dalam bacaan.

b. Penerapan Teori Pembelajaran Multimedia.

Penelitian ini diharapkan memperkuat penerapan konsep pembelajaran multimedia dalam pengembangan bahan bacaan digital sederhana. Konsep pembelajaran multimedia menegaskan bahwa keterpaduan unsur verbal dan visual dapat membantu siswa memahami

materi secara lebih baik.³⁰ Dalam penelitian ini, penerapan teori tersebut dibatasi pada perpaduan teks cerita, ilustrasi, tata letak halaman, glosarium, dan latihan pemahaman bacaan.

c. Pemodelan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Budaya

Penelitian ini diharapkan menjadi model pengembangan bahan ajar digital sederhana berbasis budaya lokal. Buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dapat memberikan gambaran tentang cara mengadaptasi nilai budaya lokal ke dalam bahan bacaan yang menarik, mudah digunakan, dan relevan dengan pembelajaran literasi membaca.

2. Manfaat praktis:

a. Bagi Siswa

Buku cerita digital bergambar ini diharapkan menjadi bahan bacaan yang menyenangkan, mudah dipahami, dan dekat dengan kehidupan siswa. Cerita berbasis budaya Batak Angkola yang disajikan secara visual diharapkan membantu siswa meningkatkan minat membaca, memahami isi cerita, mengenali kosakata lokal, dan menangkap nilai moral yang terdapat dalam bacaan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan alternatif bahan ajar literasi membaca yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 5 sekolah dasar. Buku cerita digital bergambar dapat digunakan sebagai

³⁰Mayer and Fiorella.

bahan pendukung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan kegiatan literasi sekolah.

c. Bagi Sekolah dan Pemerintah Daerah

Penelitian ini diharapkan memperkaya bahan bacaan literasi yang memuat kearifan lokal dan relevan dengan lingkungan budaya siswa. Buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dapat menjadi salah satu sumber bacaan pendukung untuk menguatkan budaya literasi di sekolah.

d. Bagi Orang Tua dan Komunitas

Produk penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bacaan bersama anak di rumah. Kegiatan membaca bersama dapat membantu memperkuat hubungan keluarga sekaligus mengenalkan nilai budaya Batak Angkola kepada anak sejak usia sekolah dasar.

e. Bagi Peneliti dan Pengembang Bahan Ajar

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti dan pengembang bahan ajar yang ingin mengembangkan bahan bacaan digital sederhana berbasis budaya lokal. Pengembangan produk ini dapat menjadi contoh pengembangan bahan bacaan yang memperhatikan kebutuhan siswa, karakteristik budaya, keterbacaan, ilustrasi, glosarium, latihan pemahaman bacaan, serta pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran literasi membaca yang lebih kontekstual, berbasis budaya lokal, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

G. Asumsi dan Batasan Penelitian

Asumsi dan batasan pada penelitian adalah:

1. Asumsi:

Beberapa anggapan yang menjadi landasan berpikir dan arah pengembangan produk, antara lain:

- a. Siswa sekolah dasar, khususnya kelas 5, memiliki kemampuan dasar membaca yang dapat dikembangkan apabila bahan bacaan yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan, kebutuhan belajar, dan konteks budaya mereka.
- b. Buku cerita digital bergambar dalam bentuk Flip PDF diasumsikan memiliki potensi untuk menarik minat membaca siswa karena memadukan teks, ilustrasi, tampilan halaman digital, dan latihan pemahaman bacaan secara sederhana.
- c. Budaya Batak Angkola mengandung nilai edukatif yang dapat diadaptasi ke dalam cerita anak sebagai konteks pembelajaran literasi membaca.
- d. Guru dan siswa di SD Negeri 200117 Padangsidempuan dapat menggunakan perangkat digital sederhana, seperti HP, laptop, komputer, atau tablet, untuk membuka dan membaca buku cerita digital.
- e. Buku cerita digital bergambar berbasis budaya lokal dapat menghadirkan pengalaman membaca yang lebih bermakna karena menghubungkan teks bacaan, ilustrasi, nilai budaya, dan kehidupan sosial siswa.

2. Batasan Penelitian:

Agar penelitian ini fokus dan sesuai dengan sasaran yang hendak dicapai, batasan penelitian ditetapkan sebagai berikut.

a. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF. Produk ini dikembangkan sebagai bahan bacaan pendukung untuk membantu siswa memahami isi cerita, mengenal nilai budaya lokal, serta mengembangkan kemampuan literasi membaca.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan. Data empiris pendahuluan diperoleh dari siswa kelas 5-A yang berjumlah 34 siswa dan guru kelas 5. Pada tahap pengembangan, penelitian juga melibatkan validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

c. Materi Cerita

Materi cerita dibatasi pada cerita rakyat, nilai budaya, dan kehidupan masyarakat Batak Angkola yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 5 sekolah dasar. Cerita memuat pesan moral dan nilai budaya, seperti tanggung jawab, kerja sama, penghormatan kepada orang tua, kepedulian sosial, dan penghargaan terhadap tradisi.

d. Cakupan Literasi Membaca

Cakupan literasi dalam penelitian ini dibatasi pada literasi membaca. Aspek literasi membaca yang dikembangkan meliputi kemampuan menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami kosakata, memahami makna tersirat atau inferensi, menarik kesimpulan, dan menanggapi isi bacaan secara sederhana.

e. Platform dan Teknologi

Produk yang dikembangkan dibatasi pada buku cerita digital bergambar dalam format Flip PDF. Produk dapat dibuka melalui perangkat digital sederhana, seperti HP, laptop, komputer, atau tablet. Produk diutamakan dapat digunakan secara luring setelah file tersimpan pada perangkat, sehingga penggunaannya tidak bergantung sepenuhnya pada jaringan internet.

f. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE*, yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penggunaan model ini dibatasi pada pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF, penilaian validitas produk, penilaian praktikalitas, dan pengujian efektivitas terhadap literasi membaca siswa kelas 5.

g. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 200117 Padangsidempuan. Oleh karena itu, hasil penelitian dibatasi pada konteks

sekolah tersebut. Penerapan produk di sekolah lain memerlukan penyesuaian terhadap karakteristik siswa, guru, kondisi pembelajaran, dan lingkungan budaya setempat.

H. Definisi Istilah

Untuk memperjelas ruang lingkup dan arah penelitian ini, beberapa istilah utama didefinisikan secara operasional berdasarkan konteks penelitian yang dilakukan. Tujuannya adalah agar tidak terjadi ambiguitas dalam pemahaman istilah-istilah penting yang digunakan sepanjang proses pengembangan produk:

1. Literasi Membaca

Literasi membaca adalah kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan, menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami kosakata, menarik inferensi, menyimpulkan isi bacaan, dan menanggapi isi cerita secara sederhana. Dalam penelitian ini, literasi membaca diukur melalui tes pemahaman bacaan yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*.

2. Buku Cerita Digital Bergambar

Buku cerita digital bergambar adalah bahan bacaan berbasis elektronik yang memuat teks cerita, ilustrasi, glosarium, dan latihan pemahaman bacaan. Dalam penelitian ini, buku cerita digital bergambar dikembangkan dalam bentuk Flip PDF agar dapat dibaca melalui perangkat digital sederhana dengan tampilan menyerupai buku.

3. Budaya Batak Angkola

Budaya Batak Angkola adalah nilai-nilai, tradisi, bahasa, cerita, tokoh, latar, dan kehidupan masyarakat Batak Angkola yang diintegrasikan ke dalam isi cerita. Dalam penelitian ini, budaya Batak Angkola digunakan sebagai konteks utama pengembangan cerita anak yang mendukung literasi membaca siswa.

4. Produk

Produk dalam penelitian ini adalah buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola yang dikembangkan dalam bentuk *Flip PDF* dengan judul “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis”

5. Flip PDF

Flip PDF adalah format penyajian buku digital yang menampilkan halaman bacaan menyerupai buku cetak dan dapat dibuka secara digital. Dalam penelitian ini, Flip PDF digunakan sebagai bentuk produk buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola.

6. Model *ADDIE*

Model *ADDIE* adalah model pengembangan yang terdiri atas tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Dalam penelitian ini, *ADDIE* digunakan sebagai prosedur pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF*.

7. Validitas Produk

Validitas produk adalah tingkat kelayakan buku cerita digital bergambar berdasarkan penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Validitas dinilai melalui lembar validasi yang memuat aspek isi, bahasa, tampilan, kesesuaian budaya, dan kelayakan penggunaan produk.

8. Praktikalitas Produk

Praktikalitas produk adalah tingkat kemudahan, keterpakaian, daya tarik, dan kemanfaatan buku cerita digital bergambar berdasarkan respons guru dan siswa setelah produk digunakan dalam pembelajaran.

9. Efektivitas Produk

Efektivitas produk adalah tingkat keberhasilan buku cerita digital bergambar dalam mendukung peningkatan literasi membaca siswa. Efektivitas dilihat melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* literasi membaca siswa setelah penggunaan produk.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran mengenai alur penulisan tesis secara runtut, logis, dan terarah. Penelitian ini terdiri atas lima bab yang saling berkaitan, mulai dari pendahuluan, kajian pustaka, metode pengembangan, hasil penelitian dan pembahasan, hingga penutup.

Bab I Pendahuluan memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk penelitian yang diharapkan, manfaat penelitian, asumsi dan batasan penelitian, definisi operasional, serta sistematika pembahasan. Bab ini memberikan gambaran awal mengenai dasar pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF* untuk literasi membaca siswa kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan.

Bab II Kajian Pustaka memuat kajian teori, penelitian relevan, kerangka konseptual, dan hipotesis penelitian. Kajian teori membahas literasi membaca, buku cerita digital bergambar, keunggulan dan kelemahan buku cerita digital bergambar, kearifan lokal budaya Batak Angkola, serta pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola. Bab ini menjadi dasar teoretis untuk menjelaskan hubungan antara konsep literasi membaca, budaya lokal, kebutuhan pembelajaran, dan produk yang dikembangkan.

Bab III Metode Pengembangan memuat jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, subjek penelitian, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE*, yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Bab ini menjelaskan proses pengembangan produk, validasi ahli, uji praktikalitas, dan uji efektivitas terhadap literasi membaca siswa kelas 5.

Pada Bab IV Hasil penelitian dan Pembahasan memuat penyajian hasil penelitian berdasarkan tahapan pengembangan yang digunakan. Bagian ini menguraikan hasil analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan produk, implementasi produk, dan evaluasi produk. Data hasil validasi ahli, respons guru dan siswa, serta hasil uji efektivitas dibahas dengan mengaitkan temuan penelitian, teori yang relevan, dan penelitian terdahulu.

Kemudian, yang terakhir, pada Bab V memuat simpulan, implikasi, dan saran. Simpulan disusun berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan. Implikasi menjelaskan dampak hasil pengembangan terhadap pembelajaran literasi membaca,

sedangkan saran ditujukan kepada guru, sekolah, peneliti selanjutnya, dan pihak terkait yang ingin mengembangkan bahan bacaan digital berbasis budaya lokal sesuai kebutuhan pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB II KAJIAN PUSTAKA



A. Kajian Teori

1. Konsep Literasi Membaca

a. Pengertian Literasi Membaca

Kemampuan membaca yang baik menjadi landasan penting bagi keberhasilan belajar siswa. Literasi membaca merupakan kemampuan dasar yang berperan penting dalam perkembangan akademik siswa sekolah dasar karena membantu siswa memahami, mengolah, dan menggunakan informasi tertulis dalam kegiatan belajar.¹ Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan kegiatan mengenali huruf, kata, atau kalimat, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menafsirkan, mengolah, dan menggunakan informasi tertulis secara bermakna.² Dalam konteks pendidikan dasar, literasi membaca berhubungan dengan kemampuan memahami isi bacaan, berpikir kritis, dan mengaitkan informasi dalam teks dengan kehidupan sehari-hari.³ Oleh karena itu, literasi membaca menjadi fondasi bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran dan membangun kemampuan berpikir yang lebih terarah.

¹Bayu Rima Aditya et al., "Design Principles of Digital Storytelling for Children: A Design Science Research Case," *Procedia Computer Science* 234 (2024): 1705–13, <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.03.176>.

²Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), *PISA 2022 Assessment and Analytical Framework* (Paris: OECD Publishing, 2023), <https://doi.org/10.1787/dfc0bf9c-en>.

³Mardini G. et al., "A Deep-Learning-Based Grading System (ASAG) for Reading Comprehension Assessment by Using Aphorisms as Open-Answer-Questions."

Kemampuan literasi membaca juga berkaitan dengan mutu pembelajaran. Siswa yang memiliki kemampuan membaca baik cenderung lebih mudah memahami informasi, menangkap gagasan utama, menafsirkan pesan bacaan, dan menyampaikan kembali isi teks secara runtut.⁴ Pada jenjang sekolah dasar, penguatan literasi membaca perlu mendapat perhatian karena sekolah memiliki peran penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang mendukung keterampilan membaca siswa.⁵ Dengan demikian, kemampuan membaca perlu dibangun melalui bahan bacaan yang sesuai dengan usia, tingkat perkembangan bahasa, pengalaman sosial, dan lingkungan budaya siswa.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, literasi membaca menjadi bagian penting karena sebagian besar kegiatan belajar bertumpu pada kemampuan memahami teks. Melalui kegiatan membaca, siswa memperoleh kosakata baru, mengenali struktur kalimat, memahami alur cerita, menangkap pesan moral, dan menilai hubungan antara isi bacaan dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan membaca merupakan proses penyampaian gagasan dari penulis kepada pembaca melalui teks tertulis.⁶ Dengan demikian, membaca bukan kegiatan pasif, melainkan proses aktif yang menuntut siswa menangkap makna, menafsirkan informasi, dan mengolah pesan dalam teks.

⁴Shariful Islam Shakeel, Md Abdullah Al Mamun, and Md Faruque Ahmed Haolader, "Instructional Design with ADDIE and Rapid Prototyping for Blended Learning: Validation and Its Acceptance in the Context of TVET Bangladesh," *Education and Information Technologies* 28, no. 6 (2023): 7601–30, <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11471-0>.

⁵Hamka, "The Role of Principals on Teacher Performance Improvement in a Suburban School."

⁶Eka Sustri Harida, *Basic Reading For EFL University Student* (Merdeka Kreasi Group, 2021).

Penguatan literasi membaca tidak cukup hanya dilakukan melalui peningkatan frekuensi membaca, tetapi juga perlu diarahkan melalui pembelajaran yang terencana dan sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar.⁷ Kualitas bahan bacaan turut menentukan keberhasilan siswa dalam memahami teks. Bahan bacaan yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan latar sosial budaya siswa dapat membantu pembelajaran menjadi lebih dekat dengan dunia anak. Dalam kaitan tersebut, teks yang selaras dengan kehidupan siswa dapat mendukung pemahaman dan minat baca.⁸ Oleh karena itu, bahan bacaan untuk siswa sekolah dasar perlu dirancang bukan hanya dari sisi isi, tetapi juga dari sisi bahasa, tampilan, ilustrasi, dan kedekatannya dengan pengalaman siswa.

Salah satu cara memperkuat literasi membaca adalah menghadirkan unsur budaya lokal ke dalam bahan bacaan. Budaya lokal dapat menjadi jembatan antara teks dan pengalaman siswa karena memuat nilai, tokoh, latar, kebiasaan, serta pesan kehidupan yang dekat dengan lingkungan mereka sehingga membantu proses pembentukan makna terhadap isi bacaan.⁹ Pengintegrasian kearifan lokal dalam literasi dapat membuat pembelajaran

⁷Widyasari, Joko Sutarto, and Rahayu Pristiwati, "Development of Media Based Electronic Book Local Wisdom to Improve Elementary Students' Literacy," *International Journal of Research and Review* 10, no. 4 (2023): 309–14, <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230438>.

⁸Sri Ashara Yuliyanti, Umami Khaerati Syam, and Sujariati, "Improving the Literal Reading Comprehension Using Reading Contextual Internet-Based Instructional Materials," *English Language Teaching Methodology* 4, no. 2 (2024): 171–78, <https://doi.org/10.56983/eltm.v4i2.434>.

⁹Lev S Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978), <https://www.hup.harvard.edu/books/9780674576292>.

lebih sesuai dengan budaya siswa dan memperkaya pengalaman belajar.¹⁰ Bagi siswa kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan, budaya Batak Angkola dapat menjadi konteks bacaan yang relevan karena dekat dengan lingkungan sosial dan budaya mereka.

Dalam penelitian ini, literasi membaca dimaknai sebagai kemampuan siswa kelas 5 dalam memahami teks cerita secara utuh. Kemampuan tersebut mencakup menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami kosakata, menarik inferensi, menyimpulkan isi bacaan, serta menanggapi pesan atau nilai yang terkandung dalam cerita.¹¹ Literasi membaca berperan sebagai kemampuan memahami dan memanfaatkan informasi dalam proses belajar.¹² Dengan demikian, produk yang dikembangkan berupa buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF* diarahkan sebagai bahan bacaan visual, kontekstual, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

b. Aspek-aspek Literasi Membaca

Aspek literasi membaca dalam penelitian ini berhubungan dengan kemampuan siswa memahami isi bacaan secara bertahap. Tahap awal ditandai dengan kemampuan menemukan informasi tersurat dalam teks. Kemampuan ini penting karena menjadi dasar bagi siswa untuk mengenali

¹⁰Asti Gumartifa, Sofendi Sofendi, and Soni Mirizon, "Enhancing English Literacy through Ethnopedagogy: A Focus on Cultural Relevance in Teaching Practices," *Journal of Languages and Language Teaching* 13, no. 1 (January 16, 2025): 294, <https://doi.org/10.33394/joltt.v13i1.12934>.

¹¹ International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA), "PIRLS 2021 Assessment Frameworks," 2023, <https://pirls2021.org/frameworks/>.

¹²Diana Agustri, Suroyo Suroyo, and Ernik Yuliana, "The School Literacy Program: The Parental Role in Improving Literacy Skills on Online Learning of Elementary Students," *International Journal of Elementary Education* 7, no. 4 (December 28, 2023): 555–66, <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i4.61591>.

tokoh, latar, peristiwa, urutan cerita, dan informasi penting yang dinyatakan secara langsung.

Aspek berikutnya adalah kemampuan menentukan ide pokok. Ide pokok membantu siswa memahami inti bacaan dan membedakan informasi utama dari informasi pendukung. Dalam teks cerita, kemampuan ini diperlukan agar siswa tidak hanya mengingat bagian-bagian cerita, tetapi juga memahami arah cerita secara keseluruhan.

Aspek literasi membaca juga mencakup pemahaman kosakata. Kosakata menjadi unsur penting karena pemahaman kata memengaruhi kemampuan siswa menangkap makna kalimat dan isi bacaan. Dalam proses membaca, pembaca perlu menangkap pesan yang disampaikan penulis melalui teks tertulis.¹³ Dalam penelitian ini, pemahaman kosakata menjadi perhatian khusus karena buku cerita digital bergambar memuat kosakata Batak Angkola yang disisipkan secara kontekstual.

Selain memahami informasi tersurat, siswa juga perlu mampu menarik inferensi. Inferensi merupakan kemampuan memahami makna yang tidak dinyatakan secara langsung dalam teks. Pada teks cerita, kemampuan ini tampak ketika siswa dapat menjelaskan alasan tindakan tokoh, memahami akibat suatu peristiwa, menafsirkan pesan moral, atau menghubungkan isi cerita dengan pengalaman sehari-hari.

Kemampuan menyimpulkan isi bacaan menjadi aspek penting berikutnya. Siswa diharapkan mampu menyusun kembali inti cerita secara

¹³Harida, *Basic Reading For EFL University Student*.

ringkas, runtut, dan sesuai dengan isi teks. Dalam konteks buku cerita berbasis budaya Batak Angkola, kemampuan menyimpulkan tidak hanya berkaitan dengan alur cerita, tetapi juga pesan moral dan nilai budaya yang muncul dalam bacaan.

Literasi membaca juga mencakup kemampuan menanggapi isi bacaan secara sederhana sebagai bagian dari pemahaman terhadap informasi, makna, dan isi teks yang dibaca.¹⁴ Tanggapan siswa dapat berupa pendapat terhadap tokoh, pesan cerita, nilai budaya, atau hubungan isi bacaan dengan kehidupan mereka. Aspek-aspek tersebut sejalan dengan arah literasi membaca yang menekankan kemampuan memahami, mengolah, dan memanfaatkan informasi tertulis secara bermakna.¹⁵ Dalam penelitian ini, aspek literasi membaca menjadi dasar penyusunan latihan pemahaman bacaan pada produk dan instrumen tes literasi membaca pada tahap uji efektivitas.

2. Konsep Buku Cerita Digital Bergambar

a. *Flip PDF*

Flip PDF merujuk pada perangkat penyusun buku digital yang mengubah dokumen PDF menjadi *e-book* berbentuk *flipbook*. Dalam buku panduan praktis *Flip PDF Professional* dijelaskan aplikasi ini sebagai sarana pembuatan buku elektronik, modul pembelajaran, dan majalah elektronik

¹⁴Yuliani Rahmawati, Komariah, and Dede Trie Kurniawan, "The Development of Flipbook Based on the ADDIE Model in Science Learning for Elementary School Students," *International Journal of Learning and Instruction* 4, no. 2 (2022): 56, <https://doi.org/10.26418/ijli.v4i2.59356>.

¹⁵Agustri, Suroyo, and Yuliana, "The School Literacy Program: The Parental Role in Improving Literacy Skills on Online Learning of Elementary Students."

berbasis PDF.¹⁶ Pengertian tersebut menempatkan *Flip PDF* sebagai perangkat yang bekerja pada ranah pengemasan dokumen digital, yaitu mengubah bahan bacaan statis menjadi buku elektronik dengan susunan halaman yang lebih menyerupai buku cetak.

Secara konseptual, *Flip PDF* berada dalam rumpun *flipbook* digital, yaitu buku elektronik yang menyajikan halaman bacaan dalam bentuk digital dengan tampilan menyerupai buku cetak. *Flipbook* digital dipahami sebagai media berbentuk buku elektronik yang menyatukan teks, gambar, dan susunan halaman dalam tampilan yang dapat dibaca secara berurutan.¹⁷ Dengan pengertian ini, *Flip PDF* dapat ditempatkan sebagai perangkat yang menjadikan bentuk *flipbook* melalui pengolahan dokumen PDF.

Berdasarkan uraian tersebut, *Flip PDF* dapat dirumuskan sebagai perangkat pengembangan *e-book* yang mengubah dokumen PDF menjadi buku digital berbentuk *flipbook*. Ciri utamanya terletak pada penyajian bahan bacaan dalam susunan halaman digital yang menyerupai buku cetak, sehingga menjadi lebih tersusun.

b. Kelebihan *Flip PDF*

- 1) Mengubah dokumen PDF menjadi *e-book* berbentuk *flipbook* sehingga tampilan bacaan tidak lagi berupa file datar.

¹⁶Isiah Khalifah et al., *Panduan Praktis Pembuatan E-Book Menggunakan Flip PDF Professional* (Bengkulu: Halaman Moecka Publishing, 2020), <https://sinta.kemdiktisaintek.go.id/authors/profile/6160775/?view=books>.

¹⁷ I G A Tirtawati, I M C Wibawa, and P A Dharmayanti, "Development of Problem-Solving-Based Flipbook Learning Media to Improve Science Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students," *Journal of Education Technology* 9, no. 2 (2025), <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/91622>.

- 2) Menyajikan halaman digital yang menyerupai buku cetak.
- 3) Mendukung penyusunan teks, gambar, halaman, dan navigasi dalam satu produk digital.
- 4) Mempermudah penyajian bahan ajar digital karena hasilnya dapat dibaca dalam format *e-book*.

c. Kelemahan *Flip PDF*

- 1) Membutuhkan keterampilan teknis dalam pengoperasiannya.
- 2) Memerlukan perangkat digital untuk membuka hasil produk. E-book berbentuk flipbook tidak dapat digunakan tanpa perangkat seperti komputer, laptop, tablet, telepon pintar, atau proyektor.
- 3) Desain visual yang berlebihan dapat mengganggu fokus membaca. *Flip PDF* memberi ruang bagi gambar, warna, tombol, dan navigasi, tetapi unsur tersebut harus disusun secara proporsional. Jika tidak dikendalikan, tampilan dapat lebih menonjol daripada isi bacaan.

Buku cerita digital bergambar merupakan bahan bacaan yang disajikan dalam format digital dengan memadukan teks cerita, ilustrasi, tata letak visual, dan latihan pemahaman bacaan.¹⁸ Perpaduan tersebut membuat buku cerita digital bergambar tetap berfokus pada kegiatan membaca, bukan pada hiburan visual semata.¹⁹ Buku ini berbeda dari aplikasi pembelajaran, video, game, atau media berbasis *augmented reality* karena fokus utamanya tetap pada kegiatan membaca teks. Dalam penelitian ini, buku cerita digital bergambar dikembangkan dalam

¹⁸Kucirkova, *How and Why to Read and Create Children's Digital Books*.

¹⁹Muhammad Nazimuddin Al Kamil, Rita Eka Izzaty, and Nur Patmawati, "Digital Picture Storybooks, Can Increase Students' Self-Efficacy and Interest in Learning?," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023): 35–45, <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.54457>.

bentuk *Flip PDF* yang menampilkan halaman bacaan menyerupai buku cetak dan dapat dibuka melalui perangkat digital sederhana seperti gawai, laptop, komputer, atau tablet.

Buku cerita digital bergambar memiliki karakteristik utama berupa perpaduan antara teks cerita dan ilustrasi yang perlu disusun dengan memperhatikan alur, tokoh, bahasa, dan kesesuaian visual cerita.²⁰ Susunan tersebut penting agar isi cerita mudah diikuti oleh siswa sekolah dasar. Ilustrasi digunakan untuk membantu siswa memahami tokoh, latar, suasana, peristiwa, dan pesan cerita melalui keterpaduan unsur verbal dan visual.²¹ Dengan demikian, gambar tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi juga membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih konkret.

Secara teoretis, penggunaan teks dan ilustrasi dalam bahan bacaan sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia sederhana. Penyajian informasi melalui unsur verbal dan visual dapat membantu pemahaman apabila keduanya saling mendukung.²² Dalam penelitian ini, prinsip tersebut diterapkan melalui perpaduan teks cerita dan ilustrasi pada buku cerita digital bergambar. Penerapan multimedia yang dimaksud tetap dibatasi pada tampilan bacaan sederhana, bukan pada pengembangan audio, video, animasi, gim, atau aplikasi digital kompleks.

²⁰Apri Damai Sagita Krissandi, *Merancang Buku Cerita Bergambar*, 1st ed. (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2017), [https://repository.usd.ac.id/35927/1/Merancang Buku Cerita Bergambar Anak.pdf](https://repository.usd.ac.id/35927/1/Merancang%20Buku%20Cerita%20Bergambar%20Anak.pdf).

²¹Wen-Chun Chen, "Verbal-Visual Skill-Building and Perceptual Changes in English Presentation," *English for Specific Purposes* 77 (January 2025): 71–85, <https://doi.org/10.1016/j.esp.2024.10.002>.

²²Mayer and Fiorella, *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 2021.

Buku cerita digital bergambar juga memiliki nilai penting apabila dikaitkan dengan budaya lokal. Bahan bacaan yang memuat budaya lokal dapat membantu siswa merasa lebih dekat dengan isi cerita. Dalam penelitian ini, budaya Batak Angkola dihadirkan melalui tokoh, latar, kosakata, nilai moral, kebiasaan, dan pesan kehidupan yang disesuaikan dengan perkembangan siswa kelas 5. Kehadiran unsur budaya tersebut diarahkan agar kegiatan membaca tidak hanya melatih pemahaman teks, tetapi juga mengenalkan nilai budaya lokal secara wajar.

Sebagai bahan bacaan digital sederhana, buku cerita digital bergambar dalam bentuk *Flip PDF* perlu memperhatikan keterbacaan, pengalaman membaca, dan hubungan antara teks, visual, serta konteks belajar siswa.²³ Pertimbangan tersebut diperlukan agar produk tetap mudah digunakan dalam pembelajaran membaca. Keterbacaan berkaitan dengan ukuran huruf, pilihan kata, panjang kalimat, komposisi warna, tata letak halaman, dan kejelasan gambar. Bahasa yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan siswa kelas 5 agar isi cerita dapat dipahami tanpa menimbulkan beban membaca yang berlebihan.

Bahan bacaan digital untuk siswa sekolah dasar perlu memperhatikan kenyamanan membaca, susunan halaman, dan kejelasan visual.²⁴ Kenyamanan tersebut diperlukan agar siswa dapat mengikuti isi bacaan secara lebih terarah tanpa terganggu oleh tampilan halaman. Tampilan visual juga perlu disusun

²³Ken Mizusawa and Tamas Kiss, "Multiliteracies and Student-Created Materials Design," in *Social Justice through Pedagogies of Multiliteracies* (London: Routledge, 2024), 41–58, <https://doi.org/10.4324/9781003438847-4>.

²⁴Stephanie L Day et al., "Choose Your Own Adventure: Interactive E-Books to Improve Word Knowledge and Comprehension Skills," *Journal of Computer Assisted Learning* 41, no. 2 (April 24, 2025), <https://doi.org/10.1111/jcal.70023>.

selaras dengan isi teks agar gambar, warna, dan tata letak tidak hanya menarik secara visual, tetapi benar-benar membantu pemahaman siswa.²⁵ Dengan demikian, desain buku cerita digital bergambar harus memperhatikan hubungan antara teks, ilustrasi, keterbacaan, dan kenyamanan membaca.

Pembelajaran multimedia sederhana dalam penelitian ini dimaknai secara terbatas sebagai pemanfaatan teks cerita dan ilustrasi untuk membantu pemahaman bacaan. Istilah ini tidak dimaksudkan sebagai pengembangan audio, video, animasi, gim, aplikasi, augmented reality, platform daring, atau media digital kompleks. Dengan batasan tersebut, buku cerita digital bergambar dalam bentuk *Flip PDF* pada penelitian ini diposisikan sebagai bahan bacaan sederhana yang dirancang untuk membantu siswa memahami isi cerita, mengenali kosakata, menafsirkan pesan moral, dan mengembangkan literasi membaca melalui teks yang dekat dengan kehidupan mereka.

3. Keunggulan dan Kelemahan Buku Cerita Digital Bergambar

Buku cerita digital bergambar memiliki beberapa keunggulan sebagai bahan bacaan untuk siswa sekolah dasar.

a. Keunggulan Buku Cerita Digital Bergambar:

- 1) Daya tarik visual. Ilustrasi berwarna, tata letak yang rapi, dan tampilan halaman digital dapat membantu siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan membaca.²⁶ Ketertarikan tersebut tetap perlu diarahkan pada

²⁵Wang Yibo et al., "Metabook: A System to Automatically Generate Interactive AR Storybooks to Improve Children's Reading Interest," in *2025 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW)* (IEEE, 2025), 1278–79, <https://doi.org/10.1109/VRW66409.2025.00285>.

²⁶Virginia Clinton-Lisell, Gabrielle Strouse, and Alexia M Langowski, "Children's Engagement during Shared Reading of Ebooks and Paper Books: A Systematic Review," *International*

isi bacaan agar siswa tidak hanya memperhatikan tampilan, tetapi juga memahami cerita yang dibaca.

- 2) Membantu pemahaman isi bacaan. Ilustrasi dalam buku cerita digital bergambar dapat memperjelas tokoh, latar, peristiwa, suasana, dan pesan cerita.²⁷ Dukungan visual tersebut membantu siswa mengaitkan informasi tertulis dengan gambaran konkret, sehingga isi bacaan lebih mudah dipahami oleh siswa kelas 5.
- 3) Praktis digunakan dalam pembelajaran. Buku cerita digital bergambar dalam bentuk *Flip PDF* dapat dibuka melalui perangkat digital sederhana seperti gawai, laptop, komputer, atau tablet. Produk juga dapat digunakan secara luring setelah file tersimpan pada perangkat. Kepraktisan ini penting karena sekolah tidak selalu memiliki akses internet stabil.
- 4) Sesuai dengan kebiasaan belajar digital siswa. Siswa sekolah dasar pada masa kini mulai akrab dengan tampilan digital, sehingga bahan bacaan berbentuk *Flip PDF* dapat menjadi alternatif yang dekat dengan pengalaman mereka. Namun, kedekatan dengan teknologi ini tetap diarahkan pada kegiatan membaca, bukan pada penggunaan fitur hiburan atau aplikasi kompleks.
- 5) Mendukung pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal. Buku cerita digital bergambar dapat memuat tokoh, latar, kosakata, nilai

moral, dan pesan kehidupan yang dekat dengan lingkungan siswa. Teks yang dekat dengan dunia anak dapat mendukung pemahaman dan minat baca.²⁸ Oleh karena itu, budaya Batak Angkola diintegrasikan ke dalam cerita agar siswa dapat memahami teks sekaligus mengenal nilai budaya daerahnya.

a. Kelemahan Buku Cerita Digital Bergambar:

- 1) Membutuhkan perangkat digital. Penggunaan *Flip PDF* memerlukan gawai, laptop, komputer, atau tablet. Jika perangkat terbatas, kegiatan membaca digital perlu diatur melalui pendampingan guru agar tetap dapat berjalan.
- 2) Berpotensi menimbulkan distraksi atau potensi gangguan konsentrasi. Ketika siswa menggunakan perangkat digital, ada kemungkinan perhatian mereka teralihkan pada aplikasi lain yang tidak berkaitan dengan kegiatan membaca. Oleh karena itu, penggunaan produk perlu diarahkan secara terbimbing, terutama pada saat pembelajaran di kelas.
- 3) Bergantung pada kesiapan file dan perangkat. Buku cerita digital bergambar hanya dapat digunakan apabila file dapat dibuka dengan baik dan perangkat berada dalam kondisi siap. Untuk mengurangi kendala tersebut, produk dalam penelitian ini diutamakan dapat digunakan secara luring setelah file tersimpan pada perangkat.

²⁸Yuliyanti, Syam, and Sujariati, "Improving the Literal Reading Comprehension Using Reading Contextual Internet-Based Instructional Materials."

- 4) Memerlukan desain yang memperhatikan keterbacaan layar. Teks yang terlalu kecil, warna yang terlalu mencolok, ilustrasi yang tidak sesuai, atau tata letak yang padat dapat mengganggu kenyamanan membaca dan menambah beban siswa dalam memahami bahan bacaan digital.²⁹ Karena itu, desain halaman perlu dibuat sederhana, seimbang, dan tidak membebani siswa saat membaca. Kenyamanan tampilan juga perlu diperhatikan agar siswa dapat mengikuti isi bacaan secara terarah.³⁰ Selain itu, tampilan visual harus selaras dengan isi teks agar gambar, warna, dan tata letak benar-benar membantu keterpahaman bacaan.³¹ Dengan demikian, desain buku cerita digital bergambar perlu memperhatikan ukuran huruf, kontras warna, jarak antarbaris, kesesuaian gambar, dan kenyamanan siswa saat membaca.

Berdasarkan uraian tersebut, buku cerita digital bergambar memiliki keunggulan pada aspek daya tarik visual, dukungan pemahaman bacaan, kepraktisan penggunaan, kedekatan dengan tampilan digital, dan peluang integrasi budaya lokal. Keterbatasannya terletak pada kebutuhan perangkat, potensi distraksi, kesiapan file, dan keterbacaan layar. Dengan mempertimbangkan keunggulan dan keterbatasan tersebut, buku cerita digital

²⁹Dongyang Liu, "The Effects of Segmentation on Cognitive Load, Vocabulary Learning and Retention, and Reading Comprehension in a Multimedia Learning Environment," *BMC Psychology* 12, no. 1 (2024): 4, <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01489-5>.

³⁰Day et al., "Choose Your Own Adventure: Interactive E-Books to Improve Word Knowledge and Comprehension Skills."

³¹Yibo et al., "Metabook: A System to Automatically Generate Interactive AR Storybooks to Improve Children's Reading Interest."

bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF* perlu dirancang secara sederhana, mudah digunakan, visual, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan literasi membaca siswa kelas 5.

4. Jenis-Jenis *Flip PDF*

a. *Flip PDF* interaktif / *Flip PDF Plus Pro*

Jenis *Flip PDF* yang dilengkapi fitur tambahan seperti video, audio, tautan, gambar, tombol, teks, animasi, dan elemen multimedia lain. Jenis ini cocok jika buku digital tidak hanya berisi teks dan gambar, tetapi juga unsur interaktif.

b. *Flip PDF* korporat / *Flip PDF Plus Corporate*

Jenis *Flip PDF* untuk kebutuhan tim, lembaga, bisnis, katalog, atau publikasi skala lebih besar. Fitur utamanya mencakup lisensi beberapa perangkat, templat lebih banyak, hosting, batch conversion, serta fitur publikasi dan pengelolaan yang lebih luas.

c. *Flip PDF* berbasis offline

Jenis *Flip PDF* yang dapat dibuka tanpa koneksi internet setelah file dipublikasikan dalam format tertentu, seperti EXE untuk Windows, APP untuk Mac, atau APK untuk Android. Jenis ini berguna jika akses internet terbatas.

d. *Flip PDF* berbasis online

Jenis *Flip PDF* yang dipublikasikan secara daring sehingga dapat dibuka melalui tautan, situs web, atau QR kode. Jenis ini cocok untuk

pembelajaran karena guru dan siswa dapat mengakses buku digital melalui peramban tanpa harus mencetak buku.

Jadi untuk produk *PlifPDF* yang digunakan pada penelitian ini adalah *Flip PDF* berbasis *online* dengan fitur bacaan sederhana, arena produk digunakan sebagai buku cerita digital bergambar yang diakses melalui tautan atau QR kode, memuat teks, ilustrasi, glosarium, petunjuk penggunaan, dan latihan pemahaman bacaan.

5. Konsep Materi Kearifan Lokal Budaya Batak Angkola

Budaya lokal merupakan nilai, norma, praktik, kebiasaan, dan ekspresi budaya yang hidup dalam masyarakat serta diwariskan dari generasi ke generasi. Dalam pendidikan dasar, budaya lokal dapat menjadi sumber belajar yang dekat dengan kehidupan siswa.³² Kedekatan tersebut membuat materi bacaan lebih mudah dihubungkan dengan pengalaman sosial dan lingkungan siswa.

Bahan bacaan yang memuat unsur budaya lokal dapat membantu siswa memahami isi pembelajaran secara lebih bermakna karena materi yang dibaca tidak terpisah dari lingkungan sosialnya.³³ Oleh sebab itu, budaya lokal dalam penelitian ini ditempatkan sebagai konteks bacaan yang mendukung pembelajaran literasi membaca, bukan sebagai kajian budaya yang berdiri sendiri.

Budaya Batak Angkola merupakan bagian dari kekayaan budaya masyarakat Tapanuli Selatan dan Kota Padangsidempuan. Budaya ini memuat

³²Kadek Hengki Primayana and I G Agung Jaya Suryawan, "The Influence of Contextual Learning Approach Loaded with Cultural Values on Student Learning Outcomes," *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2022): 61, <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2309>.

³³Moses Ackah Anlimachie et al., "Enacting Culturally Responsive Pedagogy for Rural Schooling in Ghana: A School-Community-Based Enquiry," *Pedagogy, Culture & Society* 33, no. 1 (January 26, 2025): 141–59, <https://doi.org/10.1080/14681366.2023.2205861>.

nilai kehidupan yang tampak dalam hubungan keluarga, bahasa, cerita rakyat, kebiasaan, dan pesan moral masyarakat. Nilai-nilai seperti tanggung jawab, kerja sama, kepedulian sosial, penghormatan kepada orang tua, dan penghargaan terhadap tradisi dapat diadaptasi ke dalam cerita anak.³⁴ Adaptasi tersebut perlu dilakukan secara sederhana agar sesuai dengan perkembangan siswa kelas 5 sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, budaya Batak Angkola tidak dibahas sebagai kajian antropologi yang luas. Budaya Batak Angkola ditempatkan sebagai muatan cerita yang membantu siswa memahami alur, tokoh, kosakata lokal, nilai moral, dan pesan kehidupan. Pengenalan nilai sosial dan identitas budaya melalui pembelajaran dapat membantu siswa memahami keberagaman dan kedekatan budaya dalam pengalaman belajar.³⁵ Dengan demikian, unsur budaya dalam produk tetap diarahkan untuk mendukung pemahaman bacaan.

Budaya Batak Angkola memiliki nilai sosial yang dapat diadaptasi ke dalam cerita anak, seperti penghormatan, tanggung jawab, kebersamaan, dan kepedulian dalam hubungan keluarga maupun masyarakat.³⁶ Nilai tersebut dalam penelitian ini tidak dikaji sebagai struktur adat yang luas, tetapi disederhanakan sebagai muatan cerita yang mendukung pembelajaran membaca. Dalam konteks

³⁴Maulana Arafat Lubis and Arbanur Rasyid, "Implementation of Learning Model of the Angkola Batak Culture Responsive Experience in Digital Era," in *AIP Conference Proceedings*, 2023, 90037, <https://doi.org/10.1063/5.0166498>.

³⁵Shalyse I Iseninger, Horane A Diatta-Holgate, and Pamala V Morris, "Describing Students' Intercultural Competence after Completing a Cultural Diversity Course Online or Face-to-Face," *Teaching & Learning Inquiry* 8, no. 2 (2020): 114–27, <https://doi.org/10.20343/teachlearninqu.8.2.8>.

³⁶Lukman Hakim Siregar, Yasir Maulana Rambe, and Umar Kholil Lubis, "Ensiklopedia Budaya Tappatama (Tapanuli Selatan, Padang Lawas, Tapanuli Utara Dan Mandailing) Berbasis Android Untuk Menumbuhkan Cinta Budaya Bangsa Siswa Sekolah Dasar," *Education and Development* 8, no. 3 (2020): 944–49, <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2110>.

tersebut, nilai hubungan sosial dalam budaya Batak Angkola tampak melalui pola penghormatan, keseimbangan peran, dan tanggung jawab antaranggota masyarakat.³⁷ Pemaknaan ini menjadi dasar agar nilai budaya yang dimasukkan ke dalam cerita tetap relevan dengan kehidupan siswa.

Cerita rakyat, nilai budaya, dan kehidupan masyarakat Batak Angkola dapat diadaptasi menjadi cerita anak dengan penyesuaian bahasa, alur, ilustrasi, kosakata, dan pesan moral. Lingkungan dan konteks lokal dapat menjadi sumber belajar yang membantu siswa menghubungkan isi bacaan dengan pengalaman nyata mereka.³⁸ Karena itu, unsur budaya yang digunakan dalam produk dibatasi pada hal-hal yang relevan dengan kegiatan membaca, seperti tokoh, latar, kebiasaan sosial, kosakata, nilai moral, dan pesan kehidupan.

Penggunaan budaya lokal dalam pembelajaran dapat memperkuat keterlibatan siswa karena isi bacaan lebih dekat dengan pengalaman mereka. Muatan nilai lokal dapat membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih bermakna.³⁹ Kedekatan antara materi pembelajaran dan lingkungan siswa juga tampak ketika budaya lokal digunakan sebagai konteks belajar.⁴⁰ Oleh karena itu, budaya Batak Angkola dalam penelitian ini digunakan sebagai konteks cerita yang mendukung pemahaman siswa terhadap teks.

³⁷Sumper M Harahap and Hamka Hamka, "Investigating the Roles of Philosophy, Culture, Language and Islam in Angkola's Local Wisdom of 'Dalihan Na Tolu,'" *HTS Teologiese Studies / Theological Studies* 79, no. 1 (March 14, 2023), <https://doi.org/10.4102/hts.v79i1.8164>.

³⁸Johnson, *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*.

³⁹Linda Zakiah et al., "Digital Storybook Based on Local Wisdom Representing Students' Cultural Literacy and Citizenship," in *AIP Conference Proceedings*, 2025, 20034, <https://doi.org/10.1063/5.0262031>.

⁴⁰Nurul Istiq'faroh and Fajar Nur Yasin, "Effectiveness of Local Culture Supplement Books in Improving Students' Ecoliteracy in Coastal Areas," *Perspectives of Science and Education* 73, no. 1 (2025): 202–16, <https://doi.org/10.32744/pse.2025.1.13>.

Pembelajaran berbasis budaya lokal tidak hanya mendekatkan siswa dengan isi bacaan, tetapi juga dapat memperkuat nilai karakter melalui cerita yang sesuai dengan kehidupan mereka. Unsur budaya dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi melalui pengalaman yang lebih kontekstual.⁴¹ Nilai lokal juga menjadi bagian penting dalam penguatan pembelajaran.⁴² Dengan demikian, budaya Batak Angkola digunakan sebagai konteks pembelajaran yang memperkaya isi bacaan tanpa menggeser fokus utama penelitian pada literasi membaca.

Aspek budaya Batak Angkola dalam produk ini dinilai melalui ahli materi karena budaya digunakan sebagai muatan cerita dan konteks bacaan. Penilaian ahli materi mencakup kesesuaian isi cerita, nilai budaya yang ditampilkan, pesan moral, dan kesesuaian muatan budaya dengan perkembangan siswa kelas 5. Dengan demikian, penelitian ini tidak memerlukan validator budaya terpisah karena aspek budaya sudah terintegrasi dalam validasi materi.

Berdasarkan uraian tersebut, budaya Batak Angkola tidak ditempatkan sebagai tempelan dekoratif dalam cerita. Budaya digunakan sebagai konteks makna yang membantu siswa memahami tokoh, peristiwa, konflik, pesan moral, dan hubungan isi bacaan dengan kehidupan sehari-hari. Pembahasan budaya Batak Angkola dalam penelitian ini dibatasi pada unsur yang relevan dengan

⁴¹Elima Israilova et al., "Promoting Environmental Literacy and Behavior Change among Individuals and Communities in Digital Era," in *E3S Web of Conferences*, vol. 458, 2023, 6024, <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202345806024>.

⁴²Lubis and Rasyid, "Implementation of Learning Model of the Angkola Batak Culture Responsive Experience in Digital Era."

literasi membaca, yaitu cerita rakyat, kosakata, tokoh, latar, kebiasaan, nilai moral, dan pesan kehidupan.

6. Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola.

Pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan bahan bacaan digital yang sederhana, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan literasi membaca siswa kelas 5 sekolah dasar.⁴³ Arah pengembangan tersebut menempatkan produk sebagai bahan bacaan pendukung yang tetap berfokus pada kegiatan membaca, bukan pada penggunaan teknologi yang kompleks. Produk yang dikembangkan berupa buku cerita digital bergambar dalam bentuk *Flip PDF* yang memadukan teks cerita, ilustrasi, glosarium kosakata Batak Angkola, petunjuk penggunaan, dan latihan pemahaman bacaan.

Pengembangan produk dilakukan melalui model *ADDIE* agar proses penyusunan buku cerita digital bergambar berlangsung sistematis. Tahapan tersebut meliputi analisis kebutuhan, perancangan isi dan tampilan, pengembangan produk awal, implementasi dalam pembelajaran, serta evaluasi terhadap kualitas produk. Dengan penggunaan model *ADDIE*, proses pengembangan dapat diarahkan secara runtut mulai dari kebutuhan empiris sampai pengujian produk.

⁴³Widhi Astuti et al., "Exploring the Potential Development of Digital Modules for Arts and Culture Learning Based on Local Culture: A Mixed-Method Study on Bedhaya Ketawang Dance," *Edelweiss Applied Science and Technology* 8, no. 5 (September 26, 2024): 2327–42, <https://doi.org/10.55214/25768484.v8i5.1986>.

Produk ini dikembangkan untuk membantu siswa memahami isi cerita, menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami kosakata, menarik inferensi, menyimpulkan isi bacaan, serta menanggapi isi cerita secara sederhana. Indikator tersebut menjadi dasar dalam penyusunan cerita, glosarium, dan latihan pemahaman bacaan. Dengan demikian, setiap komponen produk tetap terhubung langsung dengan tujuan literasi membaca siswa kelas 5.

Pengembangan bahan ajar perlu dilakukan secara sistematis agar produk yang dihasilkan memiliki tujuan, isi, penyajian, latihan, dan evaluasi yang jelas.⁴⁴ Prinsip tersebut diterapkan dalam penelitian ini melalui penyusunan petunjuk penggunaan, isi cerita bergambar, glosarium kosakata Batak Angkola, dan latihan pemahaman bacaan. Dengan susunan tersebut, produk tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki arah pembelajaran yang jelas dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

Budaya Batak Angkola digunakan sebagai konteks pemahaman bacaan, bukan sekadar latar cerita. Nilai-nilai seperti tanggung jawab, kerja sama, kepedulian sosial, penghormatan kepada orang tua, dan penghargaan terhadap tradisi diadaptasi ke dalam cerita anak yang sesuai dengan perkembangan siswa kelas 5. Dengan demikian, siswa tidak hanya diarahkan untuk memahami isi bacaan, tetapi juga mengenal nilai budaya lokal yang dekat dengan kehidupan mereka.

⁴⁴Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, 2nd ed. (Yogyakarta: Diva Press, 2011).

Buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola juga perlu memperhatikan kelayakan isi, bahasa, penyajian, tampilan, dan kesesuaian dengan perkembangan siswa.⁴⁵ Kelayakan tersebut penting karena produk harus mampu menampilkan kompetensi yang diharapkan dari siswa melalui bacaan yang sesuai, ilustrasi yang mendukung, dan latihan yang terarah. Oleh karena itu, isi cerita disusun sesuai dengan kemampuan membaca siswa kelas 5, ilustrasi digunakan untuk memperjelas alur cerita, dan bahasa dibuat sederhana, komunikatif, serta sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar.

Produk yang dikembangkan juga memadukan literasi digital dan kearifan lokal dalam satu bahan bacaan sederhana.⁴⁶ Perpaduan tersebut tampak pada penggunaan format *Flip PDF*, ilustrasi digital, glosarium kosakata Batak Angkola, serta latihan pemahaman bacaan yang mengarahkan siswa memahami isi cerita. Dengan demikian, produk tetap relevan dengan kebutuhan pembelajaran membaca sekaligus mengenalkan budaya lokal secara wajar.

Dalam penelitian pengembangan, kualitas produk tidak hanya dilihat dari tersusunnya bahan bacaan, tetapi juga dari kelayakan dan penggunaannya dalam pembelajaran. Tiga aspek utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Validitas diperoleh melalui penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media; praktikalitas diperoleh melalui respons guru dan siswa; sedangkan efektivitas diperoleh melalui perbandingan hasil *pretest* dan

⁴⁵Walter Dick, Lou Carey, and James O Carey, *The Systematic Design of Instruction*, 8th ed. (Florida: Library of Congress Cataloging in Publication Data, 2015).

⁴⁶Munisa et al., "Digital Literacy Based on Local Wisdom in Inclusive Education," *Pionir: Jurnal Pendidikan* 13, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.22373/pjp.v13i1.22058>.

posttest literasi membaca siswa.⁴⁷ Ketiga aspek tersebut digunakan untuk memastikan bahwa produk tidak hanya layak secara teoretis, tetapi juga dapat digunakan dan memberi dampak terhadap literasi membaca siswa.

Aspek budaya Batak Angkola dalam produk tetap menjadi bagian dari validasi materi karena budaya digunakan sebagai muatan cerita dan konteks bacaan. Dengan demikian, penilaian terhadap budaya lokal tidak dilakukan melalui validator budaya terpisah, tetapi terintegrasi dalam penilaian ahli materi. Penilaian tersebut mencakup kesesuaian isi cerita, nilai budaya, pesan moral, dan kesesuaian muatan budaya dengan perkembangan siswa kelas 5.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam penelitian ini diarahkan pada penyusunan bahan bacaan digital sederhana dalam bentuk *Flip PDF* yang memenuhi kriteria validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Produk ini diharapkan dapat mendukung pembelajaran literasi membaca siswa kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan melalui bahan bacaan yang visual, kontekstual, mudah digunakan, dan dekat dengan budaya siswa.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan diperlukan untuk menunjukkan posisi penelitian ini di antara penelitian terdahulu yang berkaitan dengan literasi membaca, bahan bacaan digital, media bergambar, dan budaya lokal. Dalam pembelajaran sekolah dasar, media berbasis budaya lokal telah banyak digunakan untuk mendukung pemahaman bacaan,

⁴⁷Jan van den Akker et al., eds., *Design Approaches and Tools in Education and Training*, 1st ed. (Dordrecht: Springer Science+Business Media, 1999), <https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7>.

meningkatkan minat membaca, dan memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada siswa. Oleh karena itu, penelitian terdahulu perlu ditelaah agar ruang pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF* terlihat lebih jelas.

Visualisasi kearifan lokal Papua dalam buku cerita anak menunjukkan bahwa cerita bergambar dapat digunakan untuk memperkenalkan budaya lokal melalui ilustrasi yang menarik.⁴⁸ Penelitian tersebut relevan karena sama-sama menggunakan cerita bergambar berbasis budaya lokal. Perbedaannya, penelitian ini mengembangkan buku cerita digital bergambar dalam bentuk *Flip PDF* dengan konteks budaya Batak Angkola.

Dalam konteks media literasi dan numerasi berbasis budaya lokal, bahan ajar yang dikembangkan dari kearifan lokal dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.⁴⁹ Penelitian tersebut memiliki kesamaan karena sama-sama menempatkan budaya lokal sebagai dasar pengembangan bahan ajar. Akan tetapi, penelitian ini difokuskan pada literasi membaca siswa kelas 5, bukan pada gabungan literasi dan numerasi.

Pengembangan cerita digital berbasis budaya Bali memperlihatkan bahwa cerita digital dapat membantu siswa mengenal budaya dan nilai-nilai karakter.⁵⁰

⁴⁸Andreas James Darmawan et al., “Visualisasi Kearifan Lokal Papua Dalam Buku Cerita Anak,” in *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM Universitas Aisyiyah Yogyakarta*, vol. 3, 2025, 1239–50, <https://proceeding.unisayogya.ac.id/index.php/prosemnaslppm/article/view/1069>.

⁴⁹Dek Ngurah Laba Laksana, “Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah,” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2024): 12, <https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012>.

⁵⁰I Made Aditya Dharma, “Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Budaya Lokal Bali Untuk Meningkatkan Literasi Budaya-Kewargaan Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Jembrana” (Universitas Pendidikan Ganesha, 2025), <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/23162>.

Temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa media digital dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis budaya lokal. Namun, penelitian ini berbeda karena budaya yang diangkat adalah budaya Batak Angkola, sedangkan produk yang dikembangkan dibatasi pada *Flip PDF* sederhana.

Pada kajian mengenai buku cerita berbasis augmented reality, teknologi dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap budaya lokal.⁵¹ Temuan tersebut menunjukkan adanya peluang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran budaya. Namun, penelitian ini tidak mengarah pada pengembangan augmented reality karena produk yang dikembangkan berupa buku cerita digital bergambar dalam bentuk *Flip PDF* yang lebih sederhana dan realistis digunakan di sekolah dasar.

Komik digital cerita rakyat Batak Toba menunjukkan bahwa media visual dapat digunakan untuk memperkenalkan budaya Batak kepada siswa.⁵² Penelitian tersebut relevan karena sama-sama memanfaatkan unsur budaya Batak dan media visual. Perbedaannya, penelitian ini secara khusus mengangkat budaya Batak Angkola dan diarahkan untuk mendukung literasi membaca siswa kelas 5 melalui buku cerita digital bergambar dalam bentuk *Flip PDF*.

Bahan bacaan digital pada platform literasi anak juga menunjukkan peluang pemanfaatan media digital untuk memperluas akses bacaan.⁵³ Kajian tersebut memperlihatkan bahwa bacaan digital dapat mendukung minat baca anak. Namun,

⁵¹K L Susanti, "Pengembangan Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD" (Universitas Pendidikan Ganesha, 2024), <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/19474>.

⁵²W M Saruksuk and C A Simamora, "Komik Digital Cerita Rakyat Batak Toba Raja Si Opat Ama Dengan Bantuan Aplikasi Next G-Toon," *Indo-MathEdu Journal*, 2024, <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imej/article/view/1561>.

⁵³V Amelia and Y Fitria, "Pemanfaatan Platform Let's Read Dalam Mendukung Kegiatan Literasi Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Pendas)*, 2023, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11631>.

penelitian ini tidak mengembangkan platform daring, melainkan buku cerita digital bergambar dalam bentuk *Flip PDF* yang dapat digunakan secara sederhana oleh guru dan siswa.

Penelitian mengenai cerita digital berbasis nilai sosial dan pop-up book etnis Batak menunjukkan bahwa cerita serta media visual dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman dan karakter siswa. Cerita digital dapat berfungsi sebagai media penguatan karakter.⁵⁴ Penjelasan ini relevan dengan penelitian yang menempatkan cerita sebagai sarana penyampaian pesan moral. Media visual etnis Batak juga dapat menarik minat baca anak.⁵⁵ Akan tetapi, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus mengembangkan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF* untuk literasi membaca siswa kelas 5.

Pengembangan bahan ajar berbasis konteks lokal memperlihatkan peluang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran apabila media yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik.⁵⁶ Dengan dasar tersebut, bahan ajar yang dikembangkan perlu dekat dengan kebutuhan dan konteks siswa. Unsur lokal juga dapat dimanfaatkan untuk membuat pembelajaran lebih dekat dengan pengalaman siswa.⁵⁷ Penelitian ini memiliki perbedaan karena produk yang

⁵⁴L. Zakiah, "Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Sosial Siswa Sekolah Dasar" (Universitas Negeri Jakarta, 2024), <http://repository.unj.ac.id/44356/>.

⁵⁵Ulya Ghifrani Rahmania et al., "Systematic Literature Review: How Important Are Literacy and Numeracy for Students, and How to Improve It?," *Indonesian Journal of Educational Research and Review* 7, no. 2 (2024): 416–29, <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i2.79797>.

⁵⁶Yuyun Elizabeth Patras et al., "Integration of Culturally Responsive Teaching Approach, Local Wisdom, and Gamification in Pancasila Education to Develop Students' Multicultural Competence," *Educational Process International Journal* 14, no. 1 (2025), <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.14.45>.

⁵⁷Nanda Arista Rizki, Achmad Muhtadin, and Petrus Fendiyanto, "Analysis of Mathematics Teacher's Comprehension on Ethnomathematics in the Context of the Kutai Tribe in Terms of Ethnicity and Gender," in *AIP Conference Proceedings*, 2024, 30001, <https://doi.org/10.1063/5.0204418>.

dikembangkan diarahkan secara khusus pada buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF*.

Media pembelajaran berbasis budaya dapat membantu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna ketika bahan ajar disusun sesuai karakteristik siswa dan konteks pembelajaran.⁵⁸ Pernyataan tersebut mendukung perlunya bahan ajar yang tidak terlepas dari lingkungan belajar siswa. Penggunaan konteks budaya juga dapat menjadi penguat pembelajaran.⁵⁹ Akan tetapi, penelitian ini tidak mengembangkan media budaya secara umum, melainkan bahan bacaan digital bergambar yang diarahkan pada indikator literasi membaca siswa kelas 5.

Nilai lokal dapat menjadi dasar pengembangan bahan ajar yang relevan dengan lingkungan peserta didik.⁶⁰ Kajian tersebut menunjukkan bahwa nilai lokal dapat mendekatkan bahan ajar dengan pengalaman belajar siswa. Berbeda dari penelitian tersebut, penelitian ini secara khusus menggabungkan budaya Batak Angkola, bentuk produk *Flip PDF*, dan latihan pemahaman bacaan untuk mendukung literasi membaca siswa kelas 5.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, media berbasis budaya lokal memiliki potensi dalam mendukung literasi, pemahaman budaya, dan pembentukan karakter siswa sekolah dasar. Namun, penelitian yang secara khusus menggabungkan konteks budaya Batak Angkola, bentuk produk *Flip PDF*, dan indikator literasi

⁵⁸Putri Lintang Utami et al., "Bibliometric Analysis of Implementation Indonesian Local Wisdom in Physics Learning during 1986–2023," in *AIP Conference Proceedings*, 2024, 60050, <https://doi.org/10.1063/5.0210761>.

⁵⁹Maria Florida Ferando et al., "Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Media Penguatan Literasi Bahasa Indonesia," *Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris* 3, no. 1 (2025): 301–16, <https://doi.org/10.61132/fonologi.v3i1.1486>.

⁶⁰Dandy Ashghor Dawudi, Udjang Pairin, and Titik Indarti, "Implementasi Konten Digital Berbasis Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Jenjang SMA," *Journal of Education Research* 5, no. 2 (June 28, 2024): 2363–70, <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1042>.

membaca siswa kelas 5 masih belum banyak ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengisi ruang tersebut melalui pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF*.

Dengan demikian, posisi penelitian ini terletak pada tiga aspek utama, yaitu penggunaan budaya Batak Angkola sebagai konteks bacaan, pengembangan produk dalam bentuk *Flip PDF* sederhana, dan keterarahan produk pada indikator literasi membaca siswa kelas 5. Ketiga aspek tersebut membedakan penelitian ini dari penelitian terdahulu yang lebih banyak mengangkat budaya lokal lain, menggunakan teknologi yang lebih kompleks, atau belum secara khusus menargetkan indikator literasi membaca kelas 5.

Untuk memperjelas posisi masing-masing penelitian terdahulu terhadap penelitian ini, uraian penelitian relevan tersebut diringkaskan dalam tabel berikut.

Tabel 2. 1 Analisis Penelitian Terdahulu

No	Peneliti/Tahun	Fokus Penelitian Terdahulu	Keterkaitan dengan Penelitian Ini	Perbedaan dengan Penelitian Ini
1	Darmawan et al. (2025)	Buku cerita anak berbasis kearifan lokal Papua	Sama-sama menggunakan cerita bergambar berbasis budaya lokal	Belum mengangkat budaya Batak Angkola dan belum difokuskan pada <i>Flip PDF</i>
2	Laksana (2024)	Media literasi dan numerasi berbasis budaya lokal	Sama-sama memanfaatkan budaya lokal dalam pembelajaran	Fokus penelitian terdahulu mencakup literasi dan numerasi, sedangkan penelitian ini fokus pada literasi membaca
3	Dharma (2025)	Cerita digital berbasis budaya Bali	Sama-sama menggunakan cerita digital untuk mengenalkan budaya lokal	Konteks budaya berbeda dan belum membahas budaya Batak Angkola
4	Susanti (2024)	Buku cerita berbasis	Sama-sama mengembangkan	Teknologi yang digunakan lebih

No	Peneliti/Tahun	Fokus Penelitian Terdahulu	Keterkaitan dengan Penelitian Ini	Perbedaan dengan Penelitian Ini
		augmented reality untuk literasi budaya	media berbasis budaya lokal	kompleks, sedangkan penelitian ini menggunakan <i>Flip PDF</i> sederhana
5	Saruksuk dan Simamora (2024)	Komik digital cerita rakyat Batak Toba	Sama-sama menggunakan budaya Batak dan media visual	Budaya yang dikaji adalah Batak Toba, bukan Batak Angkola
6	Amelia dan Fitria (2023)	Platform Let's Read untuk literasi anak	Sama-sama mendukung literasi melalui bahan bacaan digital	Penelitian ini tidak mengembangkan platform daring, tetapi buku cerita digital bergambar dalam bentuk <i>Flip PDF</i>
7	Zakiah (2024)	Cerita digital berbasis nilai sosial	Sama-sama menggunakan cerita untuk membangun pemahaman dan karakter siswa	Belum secara khusus mengarah pada literasi membaca berbasis budaya Batak Angkola
8	Rahmania et al. (2024)	Pop-up book etnis Batak	Sama-sama menggunakan media visual berbasis budaya Batak	Produk masih berbentuk cetak, sedangkan penelitian ini berbentuk <i>Flip PDF</i>
9	Rizki et al. (2024)	Bahan ajar atau media berbasis konteks lokal	Sama-sama memanfaatkan konteks lokal dalam pembelajaran	Belum secara khusus mengembangkan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk <i>Flip PDF</i>
10	Ferando et al. (2025)	Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya atau konteks lokal	Sama-sama berorientasi pada pengembangan bahan ajar atau media pembelajaran	Produk dan konteks budaya berbeda dengan penelitian ini
11	Dawudi et al. (2024)	Bahan ajar atau media berbasis nilai lokal	Sama-sama menekankan keterkaitan bahan ajar dengan lingkungan siswa	Belum mengarah pada <i>Flip PDF</i> berbasis budaya Batak Angkola untuk literasi membaca kelas 5

Berdasarkan telaah terhadap penelitian terdahulu, ditemukan beberapa kesenjangan yang menjadi dasar penelitian ini. Kesenjangan tersebut perlu

dirumuskan secara ringkas agar posisi penelitian ini terlihat lebih jelas dibandingkan penelitian sebelumnya. Ringkasan gap penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. 2 Ringkasan Tabel Gap Penelitian

No.	Gap Penelitian	Deskripsi Kesenjangan
1	Keterbatasan fokus budaya Batak Angkola	Penelitian terdahulu telah mengembangkan bahan bacaan berbasis budaya lokal seperti Papua, Bali, Batak Toba, dan budaya daerah lain, tetapi belum secara khusus menempatkan budaya Batak Angkola sebagai konteks utama buku cerita digital bergambar untuk literasi membaca siswa sekolah dasar.
2	Keterbatasan format produk sederhana	Beberapa penelitian menggunakan platform digital, komik digital, pop-up book, atau augmented reality, sedangkan penelitian ini mengembangkan buku cerita digital bergambar dalam bentuk Flip PDF yang lebih sederhana, mudah dibuka, dan realistis digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar.
3	Keterbatasan sasaran kemampuan literasi membaca kelas 5	Penelitian terdahulu belum secara khusus mengarahkan produk pada indikator literasi membaca siswa kelas 5, yaitu menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami kosakata, menarik inferensi, menyimpulkan isi bacaan, dan menanggapi isi cerita secara sederhana.
4	Keterbatasan keterterapan media dalam konteks sekolah dasar	Sebagian media digital terdahulu memerlukan perangkat, jaringan, atau dukungan teknologi tertentu, sedangkan sekolah dasar membutuhkan bahan bacaan digital yang sederhana, dapat digunakan guru, dan sesuai dengan kondisi pembelajaran terbatas.
5	Keterbatasan pengujian produk secara utuh	Penelitian sejenis belum banyak menguji produk dalam satu rangkaian lengkap yang mencakup validitas ahli, praktikalitas guru dan siswa, serta efektivitas melalui <i>pretest-posttest</i> dan <i>N-Gain</i> .

Berdasarkan gap tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF* yang diarahkan secara khusus untuk literasi membaca siswa kelas 5. Produk ini tidak hanya berbeda dari sisi konteks budaya, tetapi juga dari sisi format produk, sasaran indikator literasi membaca, keterterapan dalam pembelajaran, dan pengujian kualitas produk. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan karena mengisi ruang yang belum banyak disentuh oleh penelitian terdahulu, yaitu pengembangan bahan bacaan

digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola yang diuji melalui validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian ini disusun berdasarkan hubungan antara masalah literasi membaca, kebutuhan bahan bacaan digital, budaya Batak Angkola, pengembangan produk, dan hasil yang diharapkan. Penelitian ini berangkat dari kondisi bahwa siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan masih membutuhkan bahan bacaan yang menarik, visual, kontekstual, dan dekat dengan lingkungan budaya mereka. Oleh karena itu, pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF* dipilih sebagai alternatif bahan bacaan untuk mendukung literasi membaca.

Produk yang dikembangkan memadukan teks cerita, ilustrasi, glosarium kosakata Batak Angkola, petunjuk penggunaan, dan latihan pemahaman bacaan. Komponen tersebut diarahkan untuk membantu siswa memahami isi cerita, menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami kosakata, menarik inferensi, menyimpulkan isi bacaan, dan menanggapi isi cerita secara sederhana. Dengan demikian, produk tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan digital, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran literasi membaca berbasis budaya lokal.

Pengembangan produk dilakukan melalui model *ADDIE* yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Tahap *analysis* digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa. Tahap *design* digunakan untuk merancang struktur isi, tampilan, ilustrasi, glosarium, dan latihan pemahaman bacaan. Tahap *Development* digunakan untuk mengembangkan produk awal dan

melakukan validasi ahli. Tahap *implementation* digunakan untuk menerapkan produk dalam pembelajaran secara terbatas. Tahap *evaluation* digunakan untuk menilai efektivitas produk melalui hasil *pretest*, *posttest*, uji statistik, dan *N-Gain*.

Kualitas produk dalam penelitian ini dilihat melalui tiga kriteria utama, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Validitas diperoleh melalui penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Praktikalitas diperoleh melalui penilaian guru praktisi, dan respons siswa. Efektivitas diperoleh melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* literasi membaca siswa. Ketiga kriteria tersebut digunakan untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan layak, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan literasi membaca siswa.

Dengan demikian, kerangka konseptual penelitian ini menunjukkan bahwa kebutuhan literasi membaca siswa menjadi dasar pengembangan produk. Produk dikembangkan melalui model *ADDIE*, divalidasi oleh ahli, diimplementasikan secara terbatas, dan dievaluasi efektivitasnya. Hasil akhir yang diharapkan adalah buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF* yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan.

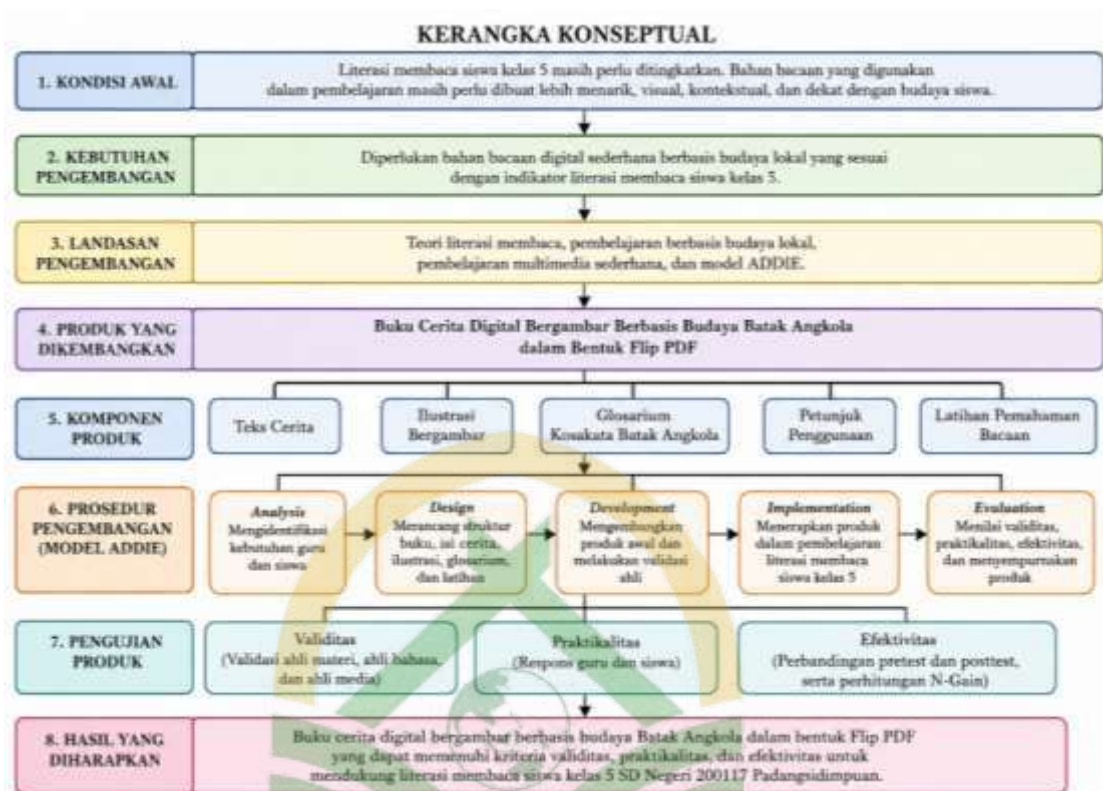
Agar hubungan antara model *ADDIE* dan langkah pengembangan produk dapat terlihat lebih sistematis, penjabaran tiap tahap *ADDIE* dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. 3 Kerangka Pengembangan Produk Berdasarkan Model *ADDIE*

Tahap <i>ADDIE</i>	Penjabaran dalam Penelitian
<i>Analysis</i>	Mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap bahan bacaan literasi membaca yang menarik, sederhana, visual, digital, dan sesuai dengan budaya Batak Angkola. Data diperoleh melalui <i>need analysis</i>

Tahap <i>ADDIE</i>	Penjabaran dalam Penelitian
	siswa, <i>need analysis</i> guru, wawancara guru praktisi, dan observasi awal pembelajaran membaca.
Design	Merancang struktur buku cerita digital bergambar, isi cerita, alur cerita, ilustrasi, glosarium kosakata Batak Angkola, petunjuk penggunaan, tampilan <i>Flip PDF</i> , dan latihan pemahaman bacaan berdasarkan indikator literasi membaca.
Development	Mengembangkan produk awal buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk <i>Flip PDF</i> berjudul “ <i>Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis</i> ”, kemudian melakukan validasi kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media serta merevisi produk berdasarkan saran validator.
Implementation	Menerapkan produk dalam pembelajaran literasi membaca melalui implementasi terbatas pada 34 siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan. Pada tahap ini dilakukan penggunaan produk dalam pembelajaran, penilaian praktikalitas guru praktisi, dan pengisian angket respons siswa.
Evaluation	Menganalisis efektivitas produk melalui hasil <i>pretest-posttest</i> , uji normalitas, <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> sesuai hasil distribusi data, dan <i>N-Gain</i> . Tahap ini juga digunakan untuk menyusun revisi akhir dengan mempertimbangkan hasil validasi ahli, praktikalitas guru praktisi, respons siswa, hasil tes literasi membaca, dan dokumentasi pendukung.

Berdasarkan Tabel 2.3, pengembangan produk dilakukan secara bertahap melalui model *ADDIE*. Tahap *analysis* menjadi dasar kebutuhan pengembangan, tahap *design* mengarahkan rancangan isi dan tampilan produk, tahap *development* menghasilkan produk awal yang divalidasi dan direvisi, tahap *implementation* menunjukkan keterpakaian produk dalam pembelajaran terbatas, sedangkan tahap *evaluation* digunakan untuk menilai efektivitas produk dan menyusun revisi akhir berdasarkan keseluruhan data validasi, praktikalitas, respons siswa, hasil tes literasi membaca, dan dokumentasi pendukung. Dengan alur tersebut, buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF* dikembangkan secara sistematis untuk mendukung literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan. Untuk itu dapat disusun kerangka konseptual pengembangan media pembelajaran dalam bentuk berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

Alur kerangka konseptual penelitian ini dimulai dari kondisi awal pembelajaran, yaitu masih perlunya peningkatan literasi membaca siswa dan keterbatasan bahan bacaan yang kontekstual. Kondisi tersebut menimbulkan kebutuhan akan bahan bacaan digital sederhana yang sesuai dengan budaya siswa. Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini menggunakan model *ADDIE* untuk mengembangkan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF*.

Produk dikembangkan dengan memperhatikan teori literasi membaca, pembelajaran berbasis budaya lokal, dan pembelajaran multimedia sederhana melalui integrasi teks cerita dan ilustrasi. Selanjutnya, produk diuji melalui validasi ahli, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Hasil akhir yang diharapkan adalah buku cerita digital

bergambar yang dapat memenuhi kriteria validitas, praktikalitas, dan efektivitas setelah melalui tahapan pengembangan dan pengujian.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian dan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development*, hipotesis dalam penelitian ini difokuskan pada efektivitas penggunaan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF* terhadap literasi membaca siswa kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan.

Pengujian efektivitas dilakukan melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* literasi membaca siswa. Dengan demikian, hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut.

1. H_0 (Hipotesis Nol):

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan sebelum dan sesudah menggunakan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF*.

2. H_1 (Hipotesis Alternatif):

Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan sebelum dan sesudah menggunakan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF*.

Selain pengujian hipotesis statistik, keberhasilan pengembangan produk juga dilihat dari aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Produk dinyatakan valid

apabila hasil penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media minimal berada pada kategori valid. Produk dinyatakan praktis apabila hasil praktikalitas guru praktisi minimal berada pada kategori praktis dan respons siswa minimal berada pada kategori positif. Efektivitas produk dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, serta adanya peningkatan literasi membaca siswa berdasarkan kategori *N-Gain*.

Agar bentuk pengujian produk lebih jelas, hubungan antara jenis pengujian, data yang digunakan, dan teknik analisis diringkas pada tabel berikut.

Tabel 2. 4 Bentuk Operasional Pengujian Produk

Jenis Pengujian	Data yang Digunakan	Teknik Analisis
Validitas produk	Lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media	Statistik deskriptif berupa skor, persentase, rata-rata, dan kategori validitas
Praktikalitas produk	Angket praktikalitas guru praktisi dan angket respons siswa	Statistik deskriptif berupa skor, persentase, rata-rata, kategori praktikalitas, dan respons siswa
Efektivitas produk	Skor <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> literasi membaca siswa	Uji normalitas <i>Shapiro-Wilk</i> , uji t berpasangan atau Wilcoxon sesuai distribusi data, serta <i>N-Gain</i> untuk melihat kategori peningkatan literasi membaca

Berdasarkan bentuk operasional pengujian tersebut, kualitas buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF* dinilai melalui tiga aspek utama, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli, praktikalitas digunakan untuk mengetahui kemudahan dan keterpakaian produk oleh guru dan siswa, sedangkan efektivitas digunakan untuk mengetahui peningkatan literasi membaca siswa kelas 5-A setelah menggunakan produk.

Dengan demikian, hipotesis penelitian ini menjadi dasar untuk menguji efektivitas produk melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian tersebut digunakan untuk menentukan apakah buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF* dapat mendukung peningkatan literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Jenis penelitian ini digunakan karena tujuan utama penelitian adalah mengembangkan produk pendidikan berupa buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF*. Penelitian pengembangan diarahkan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakannya sebelum digunakan dalam pembelajaran.¹ Produk yang dikembangkan diarahkan untuk mendukung literasi membaca siswa kelas 5 SD melalui cerita, ilustrasi, kosakata daerah, glosarium, dan latihan pemahaman bacaan.

Produk yang dikembangkan dinilai melalui validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Pengembangan produk pendidikan perlu memperhatikan kelayakan isi, bahasa, media, keterpakaian, dan dampaknya terhadap tujuan pembelajaran.² Dalam penelitian ini, ketiga aspek tersebut digunakan untuk menentukan kualitas buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, observasi awal, komentar validator, masukan guru praktisi, respons terbuka siswa, dokumentasi, dan catatan revisi. Data kuantitatif diperoleh dari

¹Abbie H Brown and Timothy D Green, *The Essentials of Instructional Design: Connecting Fundamental Principles with Process and Practice*, 5th ed. (New York: Routledge, 2024), <https://doi.org/10.4324/9781003404835>.

²Suparni and F Nasution, *Panduan Praktis Penelitian Dan Pengembangan Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Yayasan Berkah Litera Jaya, 2025), <https://repo.uinsyahada.ac.id/1595/>.

skor *need analysis*, validasi ahli, validasi instrumen, praktikalitas guru, respons siswa, *pretest*, *posttest*, uji statistik, dan *N-Gain*.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE*. Model ini terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model *ADDIE* digunakan karena memiliki alur sistematis dalam merancang, mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi produk pembelajaran.³ Alur tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola.

Tahap *Analysis* digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa. Tahap *Design* digunakan untuk merancang struktur buku, cerita, ilustrasi, glosarium, petunjuk penggunaan, latihan pemahaman bacaan, dan instrumen penelitian. Tahap *Development* digunakan untuk mengembangkan produk awal, melakukan validasi ahli, memvalidasi instrumen, dan merevisi produk. Tahap *Implementation* digunakan untuk menerapkan produk secara terbatas pada 34 siswa kelas 5-A. Tahap *evaluation* digunakan untuk menilai validitas, praktikalitas, efektivitas, dan menyusun revisi akhir produk.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan mengikuti lima tahap *ADDIE*, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahap disesuaikan dengan karakteristik produk yang dikembangkan, yaitu buku cerita digital bergambar

³Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Boston, MA: Springer US, 2009), <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.

berbentuk *Flip PDF* berjudul “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” berbasis budaya Batak Angkola.

Rincian prosedur pengembangan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 1 Prosedur Pengembangan Berdasarkan Model ADDIE

Tahap ADDIE	Fokus Kegiatan	Pelaksanaan dalam Penelitian
Analysis	Analisis kebutuhan	Mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa, kondisi bahan bacaan, kemampuan awal literasi membaca, serta peluang budaya Batak Angkola sebagai konteks cerita
Design	Perancangan produk	Merancang struktur buku, alur cerita, ilustrasi, glosarium, petunjuk penggunaan, latihan pemahaman, sintaks pembelajaran literasi, dan instrumen penelitian
Development	Pengembangan dan validasi	Mengembangkan produk awal berbentuk <i>Flip PDF</i> , melakukan validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, validasi instrumen melalui expert judgment, serta merevisi produk dan instrumen berdasarkan masukan validator
Implementation	Implementasi terbatas	Menggunakan produk pada 34 siswa kelas 5-A melalui <i>pretest</i> , pembelajaran menggunakan produk, angket respons siswa, angket praktikalitas guru praktisi, dan <i>posttest</i>
Evaluation	Evaluasi dan revisi	Menganalisis validitas, praktikalitas, efektivitas, <i>N-Gain</i> , masukan pengguna, dokumentasi, dan catatan revisi untuk menyempurnakan produk akhir

Tabel 3.1 menunjukkan alur pengembangan produk mulai dari analisis kebutuhan sampai evaluasi. Tahapan tersebut digunakan agar proses pengembangan, validasi, implementasi terbatas, dan revisi produk berjalan runtut.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap *Analysis*, peneliti mengumpulkan data awal untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran literasi membaca, kebutuhan bahan bacaan digital, minat siswa terhadap cerita bergambar, serta peluang integrasi budaya Batak Angkola dalam bahan bacaan.

Data pada tahap ini diperoleh melalui kuesioner *need analysis* siswa, kuesioner *need analysis* guru, wawancara guru praktisi, dan observasi awal pembelajaran membaca. Kuesioner *need analysis* siswa digunakan untuk mengetahui minat membaca, pengalaman siswa terhadap bahan bacaan digital, ketertarikan terhadap cerita bergambar, serta kebutuhan terhadap bahan bacaan berbasis budaya Batak Angkola. Kuesioner *need analysis* guru digunakan untuk mengetahui kondisi pembelajaran membaca, ketersediaan bahan bacaan, kendala pembelajaran, dan kebutuhan guru terhadap bahan bacaan digital bergambar.

Wawancara guru praktisi dilakukan untuk menggali informasi yang lebih mendalam tentang pelaksanaan pembelajaran membaca di kelas. Observasi awal digunakan untuk melihat bahan bacaan yang digunakan, keterlibatan siswa dalam membaca, penggunaan media pembelajaran, dan kebutuhan pengembangan produk. Hasil tahap *Analysis* menjadi dasar perancangan produk, tetapi pada tahap ini nama produk final belum digunakan karena produk belum dirancang dan dikembangkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *Design* dilakukan untuk merancang produk sebelum dikembangkan menjadi *Flip PDF*. Rancangan produk meliputi struktur isi buku, alur cerita, tokoh, latar, nilai budaya Batak Angkola, ilustrasi, glosarium, petunjuk penggunaan, latihan pemahaman bacaan, sintaks pembelajaran literasi, dan instrumen penelitian.

Cerita dirancang menggunakan bahasa sederhana, alur runtut, tokoh yang dekat dengan dunia anak, serta nilai budaya Batak Angkola yang sesuai dengan kebutuhan literasi membaca. Bahan ajar berbasis budaya lokal dapat mendekatkan bacaan dengan pengalaman sosial siswa. Keterhubungan antara bahan ajar dan budaya lokal ini tampak pada pembelajaran yang memanfaatkan pengalaman budaya sebagai sumber pemaknaan.⁴ Dalam penelitian ini, budaya Batak Angkola ditempatkan sebagai konteks bacaan, bukan sebagai pembahasan adat yang luas.

Nilai budaya dalam cerita dipilih secara selektif agar sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar. Cerita tetap diarahkan sebagai bahan bacaan literasi, sehingga muatan nilai tidak disajikan secara normatif dan berlebihan. Agar pesan budaya tetap wajar di dalam cerita, penguatan nilai yang sesuai dengan perkembangan anak akan menjadi dasar dalam penyusunan isi.⁵ Oleh karena itu, nilai budaya Batak Angkola diarahkan untuk memperkaya makna bacaan dan mendukung pemahaman siswa.

Ilustrasi dirancang untuk memperjelas tokoh, latar, peristiwa, dan suasana cerita. Pada bahan bacaan bergambar, unsur visual harus mendukung teks agar siswa lebih mudah memahami isi bacaan. Prinsip keterpaduan verbal dan visual menjadi dasar penting dalam rancangan ini karena keterkaitan antara

⁴Hana Intang, Sulfasyah, and Idawati, "The Effectiveness of Local Culture-Based Teaching Materials for Reading Comprehension Assisted by Adobe Flash CS6 for Fifth Grade Students in Elementary School," *Indonesian Values and Character Education Journal* 6, no. 2 (2024): 134–42, <https://doi.org/10.23887/ivcej.v6i2.67613>.

⁵Hamka, "The Role of Principals on Teacher Performance Improvement in a Suburban School."

teks dan gambar dapat membantu pemahaman.⁶ Dengan demikian, ilustrasi tidak berfungsi sebagai hiasan, tetapi sebagai bagian dari pengalaman membaca.

Produk disajikan dalam bentuk *Flip PDF* agar bahan bacaan lebih mudah digunakan dalam pembelajaran. Penyajian digital memberi peluang bagi bahan ajar untuk digunakan secara lebih praktis di kelas maupun saat siswa membaca secara mandiri. Dalam hubungan dengan fleksibilitas penggunaan bahan belajar, lingkungan digital menunjukkan dukungan akses yang lebih luwes dan sangat membantu.⁷ Dalam penelitian ini, fleksibilitas tersebut dibatasi pada penggunaan *Flip PDF* sebagai bentuk penyajian buku cerita digital.

Perancangan tampilan produk memperhatikan kejelasan halaman, keteraturan ilustrasi, dan kenyamanan siswa ketika membaca. Tampilan visual yang jelas membantu siswa mengikuti isi cerita tanpa terganggu tata letak yang rumit. Pertimbangan desain yang menekankan keterbacaan dan kejelasan visual, digunakan untuk menjaga kualitas tampilan produk.⁸ Dengan demikian, desain halaman diarahkan agar mendukung teks, ilustrasi, dan navigasi bacaan.

Pemanfaatan teknologi dalam produk ditempatkan secara proporsional.

Produk tidak diarahkan menjadi platform pembelajaran kompleks, melainkan

⁶Richard E Mayer, "Ten Research-Based Principles of Multimedia Learning," in *Web-Based Learning*, 1st ed. (Routledge, 2006), 371–90.

⁷Dario Pizzul et al., "Evaluating the Impact of a Peer-Education Digital Literacy Course on Older Adults' Digital Skills and Wellbeing: A Mixed-Methods Study Protocol," *Frontiers in Sociology* 9 (2024), <https://doi.org/10.3389/fsoc.2024.1432607>.

⁸Victor Nikhil Antony and Chien-Ming Huang, "ID.8: Co-Creating Visual Stories with Generative AI," *ACM Transactions on Interactive Intelligent Systems* 14, no. 3 (September 30, 2024): 1–29, <https://doi.org/10.1145/3672277>.

bahan bacaan digital yang sederhana dan mudah digunakan. Penggunaan teknologi perlu tetap terikat pada konteks pengguna dan tujuan pembelajaran yang menekankan pentingnya kesesuaian teknologi dengan kebutuhan belajar.⁹ Oleh karena itu, teknologi dalam produk ini berfungsi sebagai media penyajian bacaan.

Rancangan kegiatan membaca disusun agar pembelajaran tetap terarah dari awal sampai akhir. Kegiatan membaca membutuhkan alur yang jelas, mulai dari pengenalan bacaan, pemahaman isi, sampai evaluasi. Dalam pengelolaan kegiatan belajar, harus dibuat desain pembelajaran yang terstruktur.¹⁰ Pada penelitian ini, struktur tersebut diwujudkan melalui petunjuk penggunaan, cerita, glosarium, latihan pemahaman, dan tindak lanjut pembelajaran.

Produk juga dirancang agar pengalaman digital siswa dan konteks budaya dapat saling mendukung. Kedekatan bahan bacaan dengan identitas budaya membantu siswa merasa lebih dekat dengan teks yang dibaca. Dalam hubungan antara literasi digital dan identitas budaya, konteks budaya dapat memperkuat keterlibatan pengguna dengan bahan bacaan.¹¹ Pada penelitian

⁹Shih-Yeh Chen, "To Explore the Impact of Augmented Reality Digital Picture Books in Environmental Education Courses on Environmental Attitudes and Environmental Behaviors of Children from Different Cultures," *Frontiers in Psychology* 13 (December 7, 2022), <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1063659>.

¹⁰Di Zhou et al., "Enhancing Positive Emotions and Creativity in Visual Storytelling: The Effect of Multimedia Transformation of Drawings," *Education and Information Technologies*, 2025, <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13534-4>.

¹¹ Lujiang Zhou, Hafiz Muhammad Shafique, and Khurshid Ahmad, "The Development and Implementation of Strategies for Promoting Cultural Literacy Among University Students in the Digital Environment," *Information Development*, January 29, 2025, <https://doi.org/10.1177/02666669251314835>.

ini, hubungan tersebut dibatasi pada penggunaan budaya Batak Angkola sebagai konteks cerita.

Latihan pemahaman bacaan disusun berdasarkan indikator literasi membaca, yaitu menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami kosakata, menarik inferensi, menyimpulkan isi bacaan, dan menanggapi isi cerita secara sederhana. Pada tahap ini, peneliti juga menyusun kuesioner *need analysis*, pedoman wawancara, pedoman observasi awal, lembar validasi, angket praktikalitas, angket respons siswa, tes literasi membaca, pedoman penskoran, dan dokumentasi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap *Development* dilakukan dengan mewujudkan rancangan produk menjadi buku cerita digital berbentuk *Flip PDF*. Produk awal kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, sedangkan guru praktisi memberikan masukan mengenai keterpakaian produk dalam pembelajaran.

Ahli materi menilai kesesuaian isi cerita, indikator literasi membaca, muatan budaya Batak Angkola, latihan pemahaman, glosarium, dan kesesuaian produk dengan siswa. Ahli bahasa menilai keterbacaan, pilihan kata, struktur kalimat, ejaan, gaya bahasa, dan kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa. Ahli media menilai tampilan visual, tata letak, ilustrasi, navigasi, penyajian media, dan kemudahan penggunaan *Flip PDF*. Guru praktisi menilai keterpakaian produk dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian dikonsultasikan dan divalidasi melalui *expert judgment* sebelum digunakan. Validasi instrumen dilakukan dengan

memperhatikan kesesuaian indikator, kejelasan butir, keterbacaan, relevansi dengan tujuan penelitian, penyajian instrumen, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa.¹² Validitas produk dan validitas instrumen diposisikan berbeda; validitas produk diperoleh dari penilaian ahli terhadap produk, sedangkan validitas instrumen diperoleh dari penilaian ahli terhadap alat pengumpulan data.

Keterbacaan teks cerita diperhatikan sebagai bagian dari validasi bahasa. Penilaian keterbacaan dilakukan oleh ahli bahasa dengan memperhatikan pilihan kata, panjang kalimat, struktur kalimat, koherensi paragraf, ketepatan ejaan, dan kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa.¹³ Penilaian ini memastikan teks cerita dapat dipahami oleh siswa sebagai sasaran pengguna produk.

Tes literasi membaca divalidasi dari aspek isi untuk memastikan kesesuaian butir soal dengan indikator literasi membaca, kejelasan bahasa, tingkat keterbacaan, dan kesesuaian soal dengan kemampuan siswa. Kelayakan tes didasarkan pada validitas isi, kesesuaian kisi-kisi, kejelasan pedoman penskoran, dan revisi berdasarkan masukan validator.

¹² Suparni and Nasution, *Panduan Praktis Penelitian Dan Pengembangan Di Bidang Pendidikan*.

¹³ Kurikulum Badan Standar dan Asesmen Pendidikan, “Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Nomor 039/H/P/2022 Tentang Pedoman Penilaian Buku Pendidikan” (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022), <https://www.ikapi.org/wp-content/uploads/2022/08/Peraturan-kabadan-tentang-pedoman-penilaian-NOMOR-039HP2022.pdf>.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap Implementasi dilakukan setelah produk memperoleh penilaian dari validator dan direvisi sesuai saran. Produk yang telah direvisi digunakan dalam pembelajaran literasi membaca pada 34 siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan Tahun Pelajaran 2025/2026.

Uji coba produk dilakukan melalui satu tahap implementasi terbatas. Penelitian ini tidak menggunakan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, atau uji coba lapangan luas karena fokus penelitian diarahkan pada validasi ahli, revisi berdasarkan masukan validator dan guru praktisi, serta pengujian kepraktisan, dan efektivitas produk pada sasaran pengguna yang telah ditentukan. Untuk meminimalkan kendala implementasi, produk terlebih dahulu divalidasi dari aspek materi, bahasa, dan media, kemudian direvisi sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Berikut disajikan sintaks pembelajaran literasi menggunakan buku cerita digital berbentuk *Flip PDF*.

Tabel 3. 2 Sintaks Pembelajaran Literasi Menggunakan Buku Cerita

Tahap Pembelajaran	Fokus Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Fokus Literasi
Pendahuluan	Orientasi dan apersepsi	Mengaitkan cerita dengan pengalaman siswa	Menjawab pertanyaan awal	Aktivasi pengetahuan awal
Inti 1	Membaca terarah	Membimbing siswa membaca dan mengamati ilustrasi	Membaca teks serta mengenali tokoh dan latar	Informasi tersurat
Inti 2	Eksplorasi isi cerita	Mengajukan pertanyaan berbasis teks	Menemukan peristiwa penting dan ide pokok	Pemahaman literal

Tahap Pembelajaran	Fokus Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Fokus Literasi
Inti 3	Pemahaman kosakata	Mengarahkan penggunaan glosarium	Menemukan makna kosakata	Pemahaman kosakata
Inti 4	Analisis tindakan tokoh	Membimbing hubungan sebab-akibat	Menjelaskan alasan tindakan tokoh	Inferensi
Inti 5	Integrasi nilai budaya	Mengarahkan nilai budaya dalam cerita	Mengaitkan nilai budaya dengan isi teks	Pemahaman tersirat
Inti 6	Sintesis bacaan	Memfasilitasi simpulan	Menyimpulkan isi cerita	Sintesis informasi
Penutup	Refleksi literasi	Mengajukan pertanyaan reflektif	Menyampaikan tanggapan dan pesan cerita	Respons sederhana
Evaluasi	Asesmen	Memberikan tugas atau tes	Mengerjakan tes literasi membaca	Evaluasi pemahaman

Pertemuan pertama difokuskan pada pengenalan produk, aktivasi pengetahuan awal, membaca bagian awal cerita, pengenalan tokoh, latar, dan informasi tersurat. Pertemuan kedua difokuskan pada membaca lanjutan, pemahaman kosakata, inferensi, nilai budaya Batak Angkola, penyimpulan isi cerita, refleksi, dan *posttest* literasi membaca. Rincian struktur pertemuan disajikan pada lampiran perangkat pembelajaran.

Sebelum menggunakan produk, siswa diberikan *pretest* literasi membaca. Setelah itu, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan buku cerita digital berbentuk *Flip PDF*. Dalam pembelajaran membaca terstruktur, guru berperan membantu siswa memahami bacaan, menggunakan glosarium, dan mengikuti alur kegiatan membaca.¹⁴ Karena itu, guru praktisi mendampingi siswa selama kegiatan membaca dan latihan pemahaman bacaan.

¹⁴Inga Linde and Linda Daniela, "Teachers' Insights into the Efficacy of the 'Reading Circle' Project Using English Language Teaching Graded Readers," *Education Sciences* 15, no. 1 (2025): 91, <https://doi.org/10.3390/educsci15010091>.

Setelah pembelajaran, siswa diberikan *posttest* dan mengisi angket respons, sedangkan guru praktisi mengisi angket praktikalitas.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menelaah kualitas dan keberhasilan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, berbagai data dikumpulkan untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, efektivitas, serta peningkatan kemampuan literasi membaca siswa. Evaluasi juga mempertimbangkan masukan dari pengguna selama uji coba, dokumentasi kegiatan, temuan yang memerlukan perbaikan, dan hasil revisi sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Penilaian terhadap validitas produk melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Kepraktisan produk ditinjau melalui penilaian guru praktisi serta tanggapan siswa setelah menggunakan produk. Untuk melihat efektivitasnya, hasil *pretest* dan *posttest* literasi membaca siswa dibandingkan..

Analisis efektivitas dilakukan melalui uji normalitas, uji t berpasangan atau Wilcoxon sesuai distribusi data, serta *N-Gain* untuk mengetahui kategori peningkatan literasi membaca siswa.¹⁵ Hasil evaluasi digunakan untuk menentukan apakah buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Selain itu, hasil evaluasi menjadi dasar revisi akhir agar produk lebih layak digunakan sebagai bahan bacaan digital dalam pembelajaran literasi membaca.

¹⁵Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Padangsidimpun: Repository UIN Syahada Padangsidimpun, 2022), [https://repo.uinsyahada.ac.id/1045/1/Repo Metopel %281%29.pdf](https://repo.uinsyahada.ac.id/1045/1/Repo%20Metopel%281%29.pdf).

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam penelitian ini berbentuk implementasi terbatas. Istilah ini digunakan karena produk diterapkan pada satu kelas sasaran, yaitu 34 siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan. Penelitian ini tidak menggunakan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, atau uji coba lapangan luas karena fokus penelitian diarahkan pada validasi ahli, revisi produk, penilaian praktikalitas, dan pengujian efektivitas produk pada sasaran pengguna yang telah ditentukan.

Implementasi terbatas dilakukan setelah produk memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, kemudian direvisi berdasarkan saran validator. Produk yang telah direvisi digunakan dalam pembelajaran literasi membaca dengan pendampingan guru praktisi. Secara umum, uji coba produk dalam penelitian ini diarahkan pada tiga bentuk pengujian, yaitu uji validitas produk, uji praktikalitas produk, dan uji efektivitas produk.

1. Uji Validitas Produk

Uji validitas produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF* sebelum digunakan dalam pembelajaran.

a. Subjek Uji Validitas

Produk awal berupa buku cerita digital bergambar berbentuk *Flip PDF* disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan, indikator literasi membaca, dan muatan budaya Batak Angkola.

b. Validator yang dilibatkan terdiri atas:

- 1) ahli materi;
- 2) ahli bahasa;
- 3) ahli media.

c. Langkah Uji Validitas

- 1) Produk awal disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan, indikator literasi membaca, dan muatan budaya Batak Angkola.
- 2) Produk diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk dinilai kelayakannya.
- 3) Ahli materi menilai kesesuaian isi cerita, indikator literasi membaca, muatan budaya Batak Angkola, pesan moral, dan latihan pemahaman bacaan.
- 4) Ahli bahasa menilai keterbacaan, kejelasan kalimat, pilihan kata, kesesuaian bahasa dengan siswa kelas 5, dan penggunaan kosakata Batak Angkola dalam glosarium.
- 5) Ahli media menilai tampilan visual, tata letak halaman, ilustrasi, navigasi *Flip PDF*, keterpaduan teks dan gambar, serta kemudahan penggunaan produk.
- 6) Hasil penilaian ahli dianalisis untuk menentukan tingkat validitas produk.
- 7) Saran validator digunakan sebagai dasar revisi sebelum produk digunakan pada tahap implementasi terbatas.

d. Instrumen validitas mencakup:

- 1) Lembar validasi ahli materi, untuk menilai kelayakan isi cerita, muatan budaya, indikator literasi membaca, pesan moral, dan latihan pemahaman bacaan.
- 2) Lembar validasi ahli bahasa, untuk menilai keterbacaan, kejelasan bahasa, ketepatan pilihan kata, dan kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa kelas 5.
- 3) Lembar validasi ahli media, untuk menilai tampilan visual, ilustrasi, tata letak, navigasi *Flip PDF*, dan kemudahan penggunaan produk.

e. Kriteria validitas

Produk dinyatakan valid apabila hasil penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media masing-masing minimal berada pada kategori valid.

2. Uji Praktikalitas Produk

Uji praktikalitas produk dilakukan untuk mengetahui sejauh mana buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF* mudah digunakan, menarik, bermanfaat, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran literasi membaca di kelas.

a. Subjek uji praktikalitas:

Guru praktisi dan siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan.

b. Jumlah siswa:

34 siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan.

c. Langkah uji praktikalitas:

- 1) Guru praktisi diberi penjelasan singkat mengenai isi, tujuan, dan cara penggunaan buku cerita digital bergambar berbentuk *Flip PDF*.
- 2) Produk digunakan dalam pembelajaran literasi membaca dengan pendampingan guru praktisi.
- 3) Siswa membaca cerita, menggunakan glosarium kosakata Batak Angkola, mendiskusikan isi cerita, dan mengerjakan latihan pemahaman bacaan.
- 4) Guru praktisi mengisi angket praktikalitas untuk menilai kemudahan penggunaan, keterpakaian, kesesuaian produk dengan pembelajaran, dan manfaat produk bagi literasi membaca.
- 5) Siswa mengisi angket respons untuk menilai tampilan produk, isi cerita, ilustrasi, kemudahan membaca, glosarium, dan latihan pemahaman bacaan.

d. Instrumen praktikalitas mencakup:

- 1) Angket praktikalitas guru praktisi, untuk menilai kemudahan penggunaan, kesesuaian produk dengan pembelajaran, keterpakaian, dan manfaat produk dalam kegiatan literasi membaca.
- 2) Angket respons siswa, untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap tampilan, isi cerita, ilustrasi, glosarium, kemudahan membaca, dan latihan pemahaman bacaan.

e. Kriteria praktikalitas

Produk dinyatakan praktis apabila hasil praktikalitas guru praktisi minimal berada pada kategori praktis dan hasil respons siswa minimal berada pada kategori positif.

3. Uji Efektifitas Produk

Uji efektivitas produk dilakukan untuk mengetahui peningkatan literasi membaca siswa setelah menggunakan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk *Flip PDF*.

a. Metode evaluasi: *One group pretest-posttest design*

b. Langkah uji efektifitas:

- 1) Siswa diberikan *pretest* literasi membaca sebelum menggunakan produk.
- 2) Buku cerita digital bergambar berbentuk *Flip PDF* digunakan dalam pembelajaran literasi membaca dengan pendampingan guru praktisi.
- 3) Siswa membaca cerita, memahami glosarium kosakata Batak Angkola, mendiskusikan isi cerita, dan mengerjakan latihan pemahaman bacaan.
- 4) Siswa diberikan *posttest* literasi membaca setelah pembelajaran menggunakan produk.
- 5) Nilai *pretest* dan *posttest* dibandingkan untuk mengetahui peningkatan literasi membaca siswa.
- 6) Data dianalisis melalui uji normalitas, uji t berpasangan atau Wilcoxon sesuai distribusi data, serta *N-Gain* untuk melihat tingkat peningkatan kemampuan literasi membaca.

c. Instrumen efektivitas mencakup:

- 1) Soal *pretest* literasi membaca, untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan produk.
- 2) Soal *posttest* literasi membaca, untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan produk.

3) Format rekap nilai *pretest-posttest* dan *N-Gain*, untuk melihat peningkatan literasi membaca siswa setelah penggunaan produk.

d. Kriteria efektifitas

Produk dinyatakan efektif apabila terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* berdasarkan uji t berpasangan atau *Wilcoxon Signed Rank Test*, serta rata-rata *N-Gain* minimal berada pada kategori sedang.

Tabel 3. 3 Desain Uji Efektivitas Produk

Tahap	Keterangan
O ₁	<i>Pretest</i> literasi membaca sebelum penggunaan produk
X	Pembelajaran menggunakan buku cerita digital berbentuk <i>Flip PDF</i>
O ₂	<i>Posttest</i> literasi membaca setelah penggunaan produk

Uji efektivitas ini diarahkan pada indikator literasi membaca, yaitu menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami kosakata, menarik inferensi, menyimpulkan isi bacaan, dan menanggapi isi cerita secara sederhana.

E. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 34 siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive* dengan mempertimbangkan hasil observasi awal, kebutuhan pembelajaran literasi membaca, kesesuaian karakteristik siswa dengan produk yang dikembangkan, rekomendasi guru praktisi, dan kedekatan siswa dengan konteks budaya Batak Angkola. Pemilihan subjek secara bertujuan digunakan agar data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan penelitian.¹⁶ Dengan demikian, kelas 5-A dipilih karena menjadi sasaran langsung implementasi terbatas produk yang dikembangkan.

¹⁶Jack Fraenkel, Norman Wallen, and Helen Hyun, *How to Design and Evaluate Research in Education*, 10th ed. (McGraw-Hill Education, 1993).

Selain siswa, penelitian ini juga melibatkan guru praktisi dan validator ahli. Guru praktisi berperan sebagai pemberi informasi kebutuhan pembelajaran, pendamping implementasi terbatas, dan penilai kepraktisan produk. Validator ahli berperan menilai kelayakan produk dari aspek materi, bahasa, dan media. Rincian pihak yang terlibat dalam penelitian disajikan pada tabel berikut. Rincian pihak yang terlibat dalam penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 4 Pihak yang Terlibat dalam Penelitian

No.	Pihak yang Terlibat	Jumlah	Peran
1	Siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan	34 siswa	Subjek implementasi terbatas, pengisi kuesioner <i>Need Analysis</i> , peserta <i>pretest-posttest</i> , dan pengisi angket respons siswa
2	Sumiati Rambe, S.Pd.	1 orang	Guru praktisi, pemberi informasi kebutuhan pembelajaran, pendamping implementasi, dan penilai kepraktisan produk
3	Dr. Erna Ikawati, M.Pd.	1 orang	Validator ahli materi
4	Dr. H. Akhiril Pane, M.Pd.	1 orang	Validator ahli bahasa
5	Dr. Anita Adinda, M.Pd.	1 orang	Validator ahli media

Tabel 3.4 menunjukkan pembagian peran setiap pihak dalam penelitian, mulai dari subjek, guru praktisi, validator, hingga peneliti.

F. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, observasi awal, komentar validator, masukan guru praktisi, respons terbuka siswa, dokumentasi, dan catatan revisi produk. Data ini digunakan untuk memahami kebutuhan, masukan, dan dasar revisi produk.

Data kuantitatif diperoleh dari skor *need analysis*, validasi ahli, validasi instrumen, praktikalitas guru praktisi, respons siswa, *pretest*, *posttest*, uji statistik, dan

N-Gain. Data ini digunakan untuk menilai kebutuhan, validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk secara terukur.

Jenis data penelitian disajikan pada tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Jenis Data Penelitian

No.	Jenis Data	Sumber Data	Bentuk Data	Fungsi Data
1	Data kebutuhan	Siswa kelas 5-A, guru praktisi, observasi awal	Skor, persentase, hasil wawancara, dan catatan observasi	Dasar pengembangan produk
2	Data validitas produk	Ahli materi, ahli bahasa, ahli media	Skor, persentase, kategori, komentar, dan saran	Menilai kelayakan produk
3	Data validitas instrumen	Validator instrumen	Skor, persentase, kategori, komentar, dan saran	Menilai kelayakan instrumen sebelum digunakan
4	Data praktikalitas	Guru praktisi dan siswa	Skor, persentase, kategori, respons, dan saran	Menilai kemudahan dan keterpakaian produk
5	Data efektivitas	Siswa kelas 5-A	Nilai <i>pretest</i> , nilai <i>posttest</i> , uji statistik, dan <i>N-Gain</i>	Menilai peningkatan literasi membaca
6	Data dokumentasi dan revisi produk	Proses penelitian dan produk	Foto, catatan revisi, tangkapan layar, dan dokumen pendukung	Memperkuat bukti pelaksanaan dan penyempurnaan produk

Tabel 3.5 menunjukkan bahwa data kualitatif dan kuantitatif digunakan secara saling melengkapi dalam proses pengembangan dan penilaian produk.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data disusun sesuai kebutuhan pada setiap tahap pengembangan *ADDIE*. Instrumen digunakan untuk memperoleh data kebutuhan awal, validitas produk, validitas instrumen, praktikalitas, respons siswa, efektivitas,

dokumentasi, dan revisi produk. Instrumen penelitian perlu disesuaikan dengan tujuan pengukuran agar data yang diperoleh relevan dengan masalah penelitian.¹⁷ Instrumen tersebut digunakan untuk menjaga keterarahan proses pengumpulan data.

Instrumen penelitian disajikan pada Tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Instrumen Pengumpulan Data

No.	Instrumen	Sumber Data	Tujuan Penggunaan
1	Kuesioner <i>Need Analysis</i> siswa	34 siswa kelas 5-A	Menggali kebutuhan siswa terhadap bahan bacaan digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola untuk literasi membaca
2	Kuesioner <i>Need Analysis</i> guru	Guru praktisi	Menggali kebutuhan guru terhadap bahan bacaan pendukung pembelajaran literasi membaca
3	Pedoman wawancara semi-terstruktur	Guru praktisi	Memperoleh informasi mendalam mengenai kondisi pembelajaran, kendala membaca, kebutuhan bahan bacaan, dan potensi penggunaan budaya Batak Angkola dalam pembelajaran membaca
4	Pedoman observasi awal pembelajaran membaca	Proses pembelajaran awal	Mengamati kondisi awal pembelajaran membaca, bahan bacaan yang digunakan, keterlibatan siswa, dan kebutuhan pengembangan produk
5	Lembar validasi ahli materi	Ahli materi	Menilai kelayakan isi cerita, indikator literasi membaca, muatan budaya Batak Angkola, glosarium, nilai moral, dan latihan pemahaman bacaan
6	Lembar validasi ahli bahasa	Ahli bahasa	Menilai keterbacaan, pilihan kata, struktur kalimat, ejaan, kosakata Batak Angkola, glosarium, instruksi, dan kesesuaian bahasa dengan siswa kelas 5-A
7	Lembar validasi ahli media	Ahli media	Menilai tampilan visual, ilustrasi, tata letak, keterbacaan halaman, navigasi, dan kelayakan media dalam bentuk <i>Flip PDF</i>
8	Lembar validasi instrumen penelitian	Validator instrumen	Menilai kelayakan setiap instrumen sebelum digunakan dalam pengumpulan data penelitian
9	Angket praktikalitas guru praktisi	Guru praktisi	Menilai kepraktisan penggunaan produk dalam pembelajaran literasi membaca

¹⁷ Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*.

No.	Instrumen	Sumber Data	Tujuan Penggunaan
10	Angket respons siswa	34 siswa kelas 5-A	Mengetahui respons siswa terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, pemahaman bacaan, daya tarik produk, dan pengalaman menggunakan buku cerita digital
11	Tes literasi membaca	34 siswa kelas 5-A	Mengukur kemampuan literasi membaca sebelum dan sesudah penggunaan produk
12	Kunci jawaban dan pedoman penskoran tes	Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	Menjadi pedoman koreksi dan pemberian skor tes literasi membaca
13	Format rekap nilai <i>pretest-posttest</i>	Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> siswa	Merekap nilai literasi membaca sebelum dan sesudah penggunaan produk
14	Format analisis <i>N-Gain</i>	Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> siswa	Menghitung peningkatan literasi membaca siswa setelah penggunaan produk
15	Pedoman interpretasi capaian indikator literasi membaca	Hasil tes berdasarkan indikator	Mengetahui capaian siswa pada indikator menemukan informasi tersurat, ide pokok, kosakata, inferensi, simpulan, dan tanggapan sederhana terhadap isi bacaan
16	Format revisi produk	Masukan ahli, guru praktisi, respons siswa, dan temuan implementasi	Mencatat perbaikan produk berdasarkan hasil validasi, praktikalitas, respons siswa, dan implementasi terbatas
17	Pedoman dokumentasi penelitian	Proses penelitian dan produk	Mendukung bukti pelaksanaan penelitian, penggunaan produk, validasi, revisi, implementasi terbatas, evaluasi, dan penyempurnaan produk akhir

Tabel 3.6 menunjukkan instrumen yang digunakan pada setiap kebutuhan data.

Kuesioner, wawancara, dan observasi awal digunakan pada tahap *Analysis*. Lembar validasi dan validasi instrumen digunakan pada tahap *Development*. Angket praktikalitas, angket respons siswa, tes literasi membaca, dokumentasi, dan format revisi digunakan pada tahap *Implementation* dan *Evaluation*.

Tes literasi membaca berbentuk 20 soal pilihan ganda yang digunakan sebagai *pretest* dan *posttest*. Setiap jawaban benar diberi skor 5, sedangkan jawaban salah,

tidak dijawab, atau memilih lebih dari satu jawaban diberi skor 0. Skor maksimal tes adalah 100. Tes disusun berdasarkan indikator literasi membaca, yaitu menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami kosakata, menarik inferensi, menyimpulkan isi bacaan, dan menanggapi isi cerita secara sederhana.

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk menunjukkan proses pengembangan, validasi, revisi, implementasi terbatas, evaluasi, dan penyempurnaan produk akhir.

Berikut hasil validasi instrumen yang sudah didapatkan dari validator:

1. Validasi Instrumen Ahli Materi

Tabel 3. 7 Validasi Instrumen Ahli Materi

Keterangan	Skor
Skor yang diperoleh	59
Skor maksimum	75
Persentase	79%
Kriteria	Valid (Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran)

$$\text{Perhitungan: } P = 59/75 \times 100\% = 79\%$$

Berdasarkan hasil tersebut, instrumen ahli materi berada pada kategori valid dan layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Perbaikan dilakukan pada beberapa butir yang berkaitan dengan glosarium dan latihan pemahaman bacaan agar indikator penilaian lebih mudah dipahami validator.

2. Validasi Instrumen Ahli Bahasa

Berikut tabel hasil validasi instrumen bahasa.

Tabel 3. 8 Validasi Instrumen Ahli Bahasa

Keterangan	Skor
Skor yang diperoleh	62
Skor maksimum	75
Persentase	82,67%
Kriteria	Sangat Valid

Perhitungan: $P = 62/75 \times 100\% = 82,67\%$

Berdasarkan hasil tersebut, instrumen bahasa berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi. Namun, validator menyarankan agar butir penilaian lebih memperjelas ketepatan penggunaan bahasa Indonesia pada isi buku cerita sesuai kaidah kebahasaan dan tingkat perkembangan siswa kelas 5 SD.

3. Validasi Instrumen Media

Tabel 3. 9 Validasi Instrumen Media

Keterangan	Skor
Skor yang diperoleh	66
Skor maksimum	80
Persentase	83%
Kriteria	Sangat Valid

Perhitungan: $P = 66/80 \times 100\% = 83\%$

Berdasarkan hasil tersebut, instrumen media berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi. Namun, validator menyarankan agar butir navigasi *Flip PDF* menyebut tombol berikutnya, kembali, *zoom*, dan daftar isi secara lebih jelas.

4. Validasi Instrumen Respon Siswa

Tabel 3. 10 Validasi Instrumen Respon Siswa

Keterangan	Skor
Skor yang diperoleh	87
Skor maksimum	100
Persentase	87%
Kriteria	Sangat Valid

Perhitungan: $P = 87/100 \times 100\% = 87\%$

Berdasarkan hasil tersebut, instrumen respon siswa berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi. Namun, validator menyarankan Pada butir

angket respons siswa, istilah “*Flip PDF*” dan “produk digital” perlu diberi contoh sederhana, seperti buku cerita di layar, agar mudah dipahami siswa kelas 5-A.

5. Validasi Instrumen Praktisi Pendidikan

Tabel 3. 11 Validasi Instrumen Praktisi Pendidikan

Keterangan	Skor
Skor yang diperoleh	66
Skor maksimum	80
Persentase	83%
Kriteria	Sangat Valid

Perhitungan: $P = 66/80 \times 100\% = 83\%$

Berdasarkan hasil tersebut, instrumen praktisi pendidikan berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi. Namun, validator menyarankan agar butir 8 memisahkan penilaian tampilan *Flip PDF* dan kemudahan penggunaan produk. Butir 13 juga perlu dipadatkan agar tidak memuat dua fokus penilaian sekaligus.

6. Validasi Instrumen Tes/Soal

Tabel 3. 12 Validasi Instrumen Tes/Soal

Keterangan	Skor
Skor yang diperoleh	128
Skor maksimum	150
Persentase	85%
Kriteria	Sangat Valid

Perhitungan: $P = 128/150 \times 100\% = 85\%$

Berdasarkan hasil tersebut, instrumen tes/soal berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi. Namun, validator menyarankan agar pengecoh pada beberapa soal inferensi dibuat lebih seimbang dengan jawaban benar. Kalimat pada soal simpulan juga perlu dipadatkan agar tidak terlalu panjang bagi siswa kelas 5-A.

Sebaran indikator tes literasi membaca disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 13 Sebaran Indikator Tes Literasi Membaca

No.	Indikator Literasi Membaca	Nomor Soal	Jumlah Soal	Skor Maksimal
1	Menemukan informasi tersurat	1, 2, 3, 4	4	20
2	Menentukan ide pokok	5, 6, 7	3	15
3	Memahami kosakata	8, 9, 10	3	15
4	Menarik inferensi	11, 12, 13, 14	4	20
5	Menyimpulkan isi bacaan	15, 16, 17	3	15
6	Menanggapi isi cerita secara sederhana	18, 19, 20	3	15
	Jumlah	1–20	20	100

Validasi instrumen dilakukan melalui *expert judgment* untuk menilai kesesuaian indikator, kejelasan butir, keterbacaan, relevansi tujuan, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Instrumen yang telah diperiksa digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Berikut hasil validasi instrumen penelitian yang sudah dinilai oleh ahli:

Tabel 3. 14 Hasil Validasi Instrumen Penelitian

No.	Instrumen yang Divalidasi	Validator Instrumen	Aspek yang Dinilai	Kategori
1	Kuesioner <i>need analysis</i> siswa	Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.	Kesesuaian indikator, kejelasan butir, keterbacaan, dan relevansi tujuan	Valid
2	Kuesioner <i>need analysis</i> guru	Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.	Kesesuaian indikator, kejelasan butir, keterbacaan, dan relevansi tujuan	Valid
3	Lembar validasi ahli materi	Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.	Kesesuaian indikator, kejelasan pernyataan, dan kelayakan instrumen	Valid
4	Lembar validasi ahli bahasa	Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.	Keterbacaan, kejelasan butir, dan relevansi aspek bahasa	Valid
5	Lembar validasi ahli media	Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.	Kesesuaian indikator media, penyajian, dan kejelasan butir	Valid
6	Angket praktikalitas guru	Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.	Kesesuaian indikator, keterbacaan, dan kejelasan respons	Valid

No.	Instrumen yang Divalidasi	Validator Instrumen	Aspek yang Dinilai	Kategori
7	Angket respons siswa	Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.	Keterbacaan, kesesuaian bahasa siswa, dan kejelasan pilihan jawaban	Valid
8	Tes literasi membaca	Dr. Erna Ikawati, M.Pd.	Kesesuaian soal dengan indikator literasi membaca, teks bacaan, opsi jawaban, dan kunci jawaban	Valid

Berdasarkan hasil validasi tersebut, instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data disusun sesuai tahapan *ADDIE* dan kebutuhan pembuktian kelayakan produk. Teknik yang digunakan meliputi kuesioner, wawancara, observasi awal, validasi ahli, validasi instrumen, angket praktikalitas, angket respons siswa, tes literasi membaca, dokumentasi, dan pencatatan revisi produk.

Pengumpulan data dilakukan setelah memperoleh izin dari pihak sekolah dan didampingi guru praktisi. Identitas siswa tidak ditampilkan secara terbuka, tetapi disajikan menggunakan kode. Seluruh data digunakan untuk kepentingan penelitian dan pengembangan produk.

1. Teknik Pengumpulan Data pada Tahap Analisis Kebutuhan

Pada tahap *Analysis*, data dikumpulkan untuk mengetahui kebutuhan awal siswa dan guru terhadap bahan bacaan digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui kuesioner *need analysis* siswa, kuesioner *need analysis* guru, wawancara semi-terstruktur, dan observasi awal pembelajaran membaca.

Kuesioner *need analysis* siswa diberikan kepada 34 siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan, sedangkan kuesioner *need analysis* guru diberikan kepada guru praktisi. Kedua kuesioner tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran kebutuhan terhadap bahan bacaan digital bergambar, kedekatan isi bacaan dengan budaya lokal, kemudahan penggunaan, serta kebutuhan latihan pemahaman bacaan.

Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru praktisi untuk memperdalam informasi tentang kondisi pembelajaran literasi membaca, kesulitan siswa memahami bacaan, ketersediaan bahan bacaan, dan peluang penggunaan bahan bacaan digital berbasis budaya Batak Angkola. Observasi awal dilakukan untuk melihat secara langsung kegiatan membaca di kelas 5-A, keterlibatan siswa, bahan bacaan yang digunakan, keberadaan unsur visual, muatan budaya lokal, serta kebutuhan latihan pemahaman bacaan. Data pada tahap ini menjadi dasar dalam menyusun rancangan awal produk.

2. Teknik Pengumpulan Data untuk Menilai Validitas Produk dan Instrumen

Data validitas dikumpulkan pada tahap *Development* untuk mengetahui kelayakan buku cerita digital bergambar berbentuk *Flip PDF* sebelum digunakan dalam implementasi terbatas. Produk yang divalidasi adalah buku cerita digital bergambar berjudul “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis”. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sesuai bidang penilaiannya.

Ahli materi menilai kesesuaian isi cerita dengan tujuan literasi membaca, indikator pemahaman bacaan, muatan budaya Batak Angkola, glosarium, dan latihan pemahaman. Ahli bahasa menilai keterbacaan, pilihan kata, struktur kalimat, kejelasan makna, penggunaan kosakata Batak Angkola, dan kesesuaian bahasa dengan tingkat

perkembangan siswa kelas 5-A. Ahli media menilai tampilan visual, ilustrasi, tata letak, keterbacaan halaman, navigasi *Flip PDF*, dan kemudahan penggunaan produk.

Selain validasi produk, validasi instrumen juga dilakukan melalui expert judgment sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data. Instrumen yang divalidasi meliputi kuesioner *need analysis*, lembar validasi ahli, angket praktikalitas guru praktisi, angket respons siswa, dan tes literasi membaca. Data validasi berupa skor penilaian, kritik, saran, dan komentar validator. Skor digunakan untuk menentukan kategori validitas, sedangkan masukan validator digunakan sebagai dasar revisi produk dan instrumen.

3. Teknik Pengumpulan Data untuk Menilai Praktikalitas Produk

Data praktikalitas diperoleh melalui angket praktikalitas guru praktisi dan angket respons siswa. Angket praktikalitas diberikan kepada guru praktisi setelah produk digunakan, sedangkan angket respons siswa diberikan kepada 34 siswa kelas 5-A setelah pembelajaran menggunakan produk.

4. Teknik Pengumpulan Data untuk Menilai Efektivitas Produk

Data efektivitas diperoleh melalui tes literasi membaca dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum siswa menggunakan produk, sedangkan *posttest* diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan buku cerita digital bergambar berbentuk *Flip PDF*.

Data *pretest* dan *posttest* dianalisis melalui deskripsi nilai, uji normalitas data selisih *posttest-pretest*, uji t berpasangan atau *Wilcoxon Signed Rank Test* sesuai distribusi data, dan perhitungan *N-Gain*.

5. Dokumentasi dan Pencatatan Revisi Produk

Dokumentasi dikumpulkan untuk memperkuat bukti pelaksanaan penelitian. Data revisi produk diperoleh dari komentar ahli, masukan guru praktisi, respons siswa, dan temuan selama implementasi terbatas. Catatan revisi digunakan untuk menunjukkan perubahan produk dari produk awal sampai produk akhir.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan jenis data, sumber data, tujuan pengumpulan data, dan kriteria kualitas produk dalam penelitian pengembangan. Data yang diperoleh terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk memahami kebutuhan pengembangan, masukan validator, saran guru praktisi, respons terbuka siswa, catatan revisi produk, dan dokumentasi. Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat kebutuhan, validitas produk, validitas instrumen, praktikalitas, hasil tes literasi membaca, perbedaan nilai *pretest-posttest*, serta peningkatan kemampuan literasi membaca melalui *N-Gain*.

Data kualitatif dianalisis secara deskriptif dengan membaca seluruh data, mengelompokkan informasi berdasarkan tema, memilih temuan yang relevan, menyajikan hasil secara naratif, dan menarik kesimpulan sesuai kebutuhan pengembangan produk. Pengelompokan tema diperlukan agar data dari wawancara guru praktisi, observasi awal, komentar validator, saran guru praktisi, respons terbuka siswa, catatan revisi, dan dokumentasi dapat dibaca secara teratur.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data analisis kebutuhan,

validitas produk, validitas instrumen, praktikalitas guru praktisi, respons siswa, hasil tes literasi membaca, capaian indikator literasi membaca, *N-Gain*, dan sebaran kategori *N-Gain*. Statistik inferensial digunakan untuk menguji perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Pemilihan teknik analisis disesuaikan dengan jenis data dan tujuan pengujian, sejalan dengan prinsip analisis kuantitatif dalam penelitian pendidikan yang dibahas.¹⁸ Dengan demikian, setiap data dalam penelitian ini dianalisis sesuai dengan fungsi dan karakteristiknya.

Data kualitatif dan kuantitatif disintesis secara terbatas. Hasil kuantitatif berupa persentase kebutuhan, validitas, praktikalitas, hasil uji perbedaan *pretest-posttest*, *N-Gain*, sebaran kategori *N-Gain*, dan capaian indikator literasi membaca dibandingkan dengan data kualitatif berupa komentar validator, wawancara guru praktisi, respons terbuka siswa, catatan revisi produk, dan dokumentasi.

1. Analisis Data *Need Analysis*

Data kebutuhan diperoleh dari kuesioner *need analysis* siswa, kuesioner *need analysis* guru, wawancara guru praktisi, dan observasi awal. Kuesioner *need analysis* siswa dan guru menggunakan skala 1–4 dengan 10 butir pernyataan, sehingga skor minimum adalah 10 dan skor maksimal adalah 40.

Analisis kebutuhan tidak diarahkan pada penilaian produk final, tetapi pada kebutuhan awal terhadap bahan bacaan digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola.

¹⁸Louis Cohen, Lawrence Manion, and Keith Morrison, *Research Methods in Education* (London: Routledge, 2017), <https://doi.org/10.4324/9781315456539>.

Angket kebutuhan menggunakan skala empat tingkat. Skor yang lebih tinggi menunjukkan kebutuhan yang semakin kuat terhadap pengembangan bahan bacaan digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola. Pada tahap ini, analisis kebutuhan belum diarahkan pada judul produk final, tetapi pada kebutuhan siswa dan guru terhadap bahan bacaan digital bergambar berbasis budaya lokal. Tahap *Analysis* dalam model *ADDIE* penting karena menjadi dasar awal pengembangan produk. Pada tahap ini, kebutuhan pengguna, kondisi lapangan, dan konteks pembelajaran dianalisis agar produk yang dirancang benar-benar sesuai dengan kebutuhan penelitian..

Rumus persentase *Need Analysis* adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase kebutuhan
 $\sum X$ = jumlah skor yang diperoleh
 $\sum X_i$ = jumlah skor maksimal

Karena angket kebutuhan siswa dan guru terdiri atas 10 butir dengan skor 1 sampai 4, skor minimum yang mungkin diperoleh adalah 10 dan skor maksimal adalah 40. Dengan demikian, kategori analisis kebutuhan disesuaikan dengan rentang skor 10–40.

Agar hasil analisis kebutuhan dapat ditafsirkan secara jelas, kriteria kebutuhan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 15 Kriteria Need Analysis

Rentang Skor	Persentase	Kategori	Keterangan
34–40	81%–100%	Kebutuhan sangat tinggi	Pengembangan bahan bacaan digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola sangat diperlukan
26–33	61%–80%	Kebutuhan tinggi	Pengembangan bahan bacaan digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola diperlukan
18–25	41%–60%	Kebutuhan sedang	Pengembangan bahan bacaan digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola diperlukan dengan penyesuaian
10–17	25%–40%	Kebutuhan rendah	Pengembangan bahan bacaan digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola perlu ditinjau berdasarkan data pendukung

Hasil analisis kebutuhan digunakan sebagai pijakan awal dalam merancang isi cerita, tampilan visual, glosarium kosakata Batak Angkola, petunjuk penggunaan, dan latihan pemahaman bacaan. Data terbuka dari angket, wawancara, dan observasi awal dianalisis secara deskriptif untuk memperkuat hasil kuantitatif kebutuhan.

2. Analisis Validitas Produk

Validitas produk dianalisis berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ahli materi menilai kesesuaian isi cerita, indikator literasi membaca, muatan budaya Batak Angkola, glosarium, nilai moral, dan latihan pemahaman bacaan. Ahli bahasa menilai keterbacaan, ketepatan kalimat, kesesuaian kosakata, kejelasan instruksi, dan kesesuaian bahasa dengan siswa kelas 5-A. Ahli media menilai tampilan visual, ilustrasi, tata letak, keterbacaan halaman, navigasi sederhana, dan kemudahan penggunaan produk dalam bentuk *Flip PDF*.

Validitas produk penting dilakukan karena penelitian pengembangan tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga harus memastikan kelayakannya sebelum digunakan dalam pembelajaran. Konsep kualitas produk pengembangan digunakan sebagai penguat bahwa produk pendidikan perlu ditinjau dari kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas.¹⁹ Dengan demikian, validasi ahli menjadi tahap penting sebelum produk diimplementasikan secara terbatas.

Lembar validasi produk menggunakan skala 1 sampai 5, yaitu 5 = sangat layak, 4 = layak, 3 = cukup layak, 2 = kurang layak, dan 1 = tidak layak. Rumus persentase validitas produk adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase validitas produk
 $\sum X$ = jumlah skor yang diperoleh
 $\sum X_i$ = jumlah skor maksimal

Hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dihitung masing-masing. Setelah itu, hasil validasi dirata-ratakan untuk memperoleh gambaran umum validitas produk. Sebagaimana dihitung dengan rumus berikut:

$$\bar{P} = \frac{P_1 + P_2 + P_3}{3}$$

¹⁹van den Akker et al., *Design Approaches and Tools in Education and Training*.

Keterangan:

- $\bar{P}$ = rata-rata persentase validitas produk
 P_1 = persentase validasi ahli materi
 P_2 = persentase validasi ahli bahasa
 P_3 = persentase validasi ahli media

Kategori validitas produk mengikuti kategori yang digunakan dalam lembar validasi ahli pada lampiran penelitian.

Tabel 3. 16 *Kriteria Validitas Produk*

Persentase	Kategori	Keterangan
81%–100%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi atau dengan revisi sangat kecil
61%–80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
41%–60%	Cukup valid	Perlu revisi sebelum digunakan
21%–40%	Kurang valid	Perlu revisi besar
1%–20%	Tidak valid	Tidak layak digunakan

Produk dinyatakan layak digunakan apabila hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media minimal berada pada kategori valid. Saran validator digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum implementasi terbatas.

3. Analisis Validitas Instrumen

Validitas instrumen dianalisis melalui *expert judgment*. Instrumen yang divalidasi meliputi angket kebutuhan, lembar validasi ahli, angket praktikalitas, angket respons siswa, dan tes literasi membaca. Hasil validasi instrumen dianalisis menggunakan persentase dan kategori, bukan menggunakan *Aiken's V*.

Lembar validasi instrumen menggunakan skala 1 sampai 5, yaitu 5 = sangat layak, 4 = layak, 3 = cukup layak, 2 = kurang layak, dan 1 = tidak layak. Rumus persentase validitas instrumen adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase validitas instrumen
 $\sum X$ = jumlah skor yang diperoleh
 $\sum X_i$ = jumlah skor maksimal

Lembar validasi instrumen menggunakan skala 1–5, yaitu 5 untuk sangat layak, 4 untuk layak, 3 untuk cukup layak, 2 untuk kurang layak, dan 1 untuk tidak layak. Oleh karena itu, persentase minimum yang mungkin diperoleh adalah 20%, sedangkan persentase maksimum adalah 100%.

Tabel 3. 17 Kriteria Validitas Instrumen

Persentase	Kategori	Keterangan
81%–100%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi atau dengan revisi sangat kecil
61%–80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
41%–60%	Cukup valid	Perlu revisi sebelum digunakan
21%–40%	Kurang valid	Perlu revisi besar
1%–20%	Tidak valid	Tidak layak digunakan

Instrumen dinyatakan layak digunakan apabila minimal berada pada kategori valid. Saran validator instrumen digunakan untuk memperbaiki redaksi, keterbacaan, kesesuaian indikator, dan kejelasan petunjuk pengisian.

4. Analisis Praktikalitas Produk

Praktikalitas produk dianalisis berdasarkan angket praktikalitas guru praktisi dan angket respons siswa. Analisis ini digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, keterpakaian, daya tarik, kejelasan petunjuk, tampilan, dan manfaat produk dalam pembelajaran.

Angket praktikalitas guru praktisi dan angket respons siswa menggunakan skala 1 sampai 5. Rumus persentase praktikalitas adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase praktikalitas
 $\sum X$ = jumlah skor yang diperoleh
 $\sum X_i$ = jumlah skor maksimal

Pada angket respons siswa, butir negatif dianalisis menggunakan skor balik. Skor balik dilakukan agar jawaban pada butir negatif tetap searah dengan hasil penilaian respons siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, semakin tinggi skor akhir menunjukkan respons siswa yang semakin positif terhadap kepraktisan produk.

Tabel 3. 18 Kriteria Praktikalitas Produk

Persentase	Kategori	Keterangan
81%–100%	Sangat praktis	Produk sangat mudah digunakan dan sangat sesuai dengan pembelajaran
61%–80%	Praktis	Produk mudah digunakan dan sesuai dengan pembelajaran
41%–60%	Cukup praktis	Produk cukup mudah digunakan, tetapi masih memerlukan perbaikan
21%–40%	Kurang praktis	Produk sulit digunakan dan memerlukan revisi besar
1%–20%	Tidak praktis	Produk tidak praktis digunakan dalam pembelajaran

Produk dinyatakan praktis apabila hasil praktikalitas guru praktisi minimal berada pada kategori praktis dan hasil respons siswa minimal berada pada kategori positif.

5. Analisis Hasil Tes Literasi Membaca

Tes literasi membaca dianalisis berdasarkan jumlah jawaban benar pada *pretest* dan *posttest*. Tes berbentuk 20 soal pilihan ganda. Setiap jawaban benar diberi skor 5, sedangkan jawaban salah, tidak dijawab, atau memilih lebih dari satu jawaban diberi skor 0. Dengan demikian, skor maksimal yang dapat diperoleh siswa adalah 100. Penskoran ini digunakan agar hasil *pretest* dan *posttest* dapat dibandingkan secara konsisten.

Rumus nilai tes adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = JB \times 5$$

Keterangan:

N = Nilai tes literasi membaca
 JB = jumlah jawaban benar
 5 = skor untuk setiap jawaban benar

Karena tes terdiri atas 20 soal pilihan ganda, skor maksimal tes adalah sebagai berikut.

$$N_{\text{maksimal}} = 20 \times 5 = 100$$

Tabel 3. 19 Kategori Kemampuan Literasi Membaca

Rentang Nilai	Kategori
81–100	Sangat Tinggi
61–80	Tinggi
41–60	Sedang
21–40	Rendah
0–20	Sangat rendah

Hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan untuk mengetahui perubahan kemampuan literasi membaca siswa setelah penggunaan produk. Analisis deskriptif dilakukan dengan melihat nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan kategori kemampuan literasi membaca. Selain itu, data *pretest*

dan *posttest* juga dianalisis secara statistik untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil tes.

Selain nilai total, hasil tes dianalisis berdasarkan capaian indikator literasi membaca. Indikator yang dianalisis meliputi kemampuan menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami kosakata, menarik inferensi, menyimpulkan isi bacaan, dan menanggapi isi cerita secara sederhana. Analisis capaian indikator digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui aspek literasi membaca yang mengalami peningkatan. Analisis ini tidak menggunakan rubrik uraian karena tes literasi membaca dalam penelitian ini berbentuk 20 soal pilihan ganda.

Rumus capaian indikator literasi membaca adalah sebagai berikut.

$$Pi = \frac{\sum S_i}{\sum S_{i\text{maks}}} \times 100\%$$

Keterangan:

- Pi = Persentase capaian indikator literasi membaca
 $\sum S_i$ = Jumlah skor yang diperoleh pada indikator tertentu
 $\sum S_{i\text{maks}}$ = Jumlah skor maksimal pada indikator tertentu

Tabel 3. 20 Kategori Capaian Indikator Literasi Membaca

Persentase	Kategori	Keterangan
81%–100%	Sangat baik	Siswa sangat mampu menguasai indikator literasi membaca
61%–80%	Baik	Siswa mampu menguasai indikator literasi membaca dengan baik
41%–60%	Cukup	Siswa cukup mampu menguasai indikator, tetapi masih memerlukan penguatan
21%–40%	Kurang	Siswa kurang mampu menguasai indikator literasi membaca
0%–20%	Sangat kurang	Siswa belum mampu menguasai indikator literasi membaca

Hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan untuk mengetahui perubahan kemampuan literasi membaca siswa setelah penggunaan produk. Selain

melihat perubahan nilai secara deskriptif, data *pretest* dan *posttest* dianalisis secara statistik untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil tes.

6. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan teknik uji perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Dasar pemilihan uji lanjut adalah data selisih *posttest-pretest*. Jika data selisih berdistribusi normal, analisis menggunakan uji t berpasangan. Jika data selisih tidak berdistribusi normal, analisis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Skor selisih diperoleh dengan rumus berikut.

$$D = S_{posttest} - S_{pretest}$$

Keterangan:

D = Selisih nilai
 $S_{posttest}$ = Nilai *posttest*
 $S_{pretest}$ = Nilai *pretest*

Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 21 Kriteria Uji Normalitas

Nilai Signifikansi	Keputusan
Sig. > 0,05	Data selisih berdistribusi normal
Sig. ≤ 0,05	Data selisih tidak berdistribusi normal

Apabila data selisih nilai *posttest* dan *pretest* berdistribusi normal, analisis efektivitas dilanjutkan dengan uji t berpasangan. Apabila data selisih tidak berdistribusi normal, analisis dilanjutkan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*.

7. Uji Efektivitas *Pretest* dan *Posttest*

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan literasi membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk. Jika data selisih *posttest-pretest* berdistribusi normal, analisis menggunakan uji *t* berpasangan. Jika data selisih tidak berdistribusi normal, analisis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Rumus uji *t* berpasangan adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{S_D}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t = nilai *t* hitung
 $\bar{D}$ = Rata-rata selisih nilai *posttest* dan *pretest*
 S_D = Simpangan baku selisih nilai
 n = jumlah subjek

Dalam penelitian ini, jumlah subjek yang mengikuti implementasi terbatas adalah: $n = 34$

Tabel 3. 22 Kriteria Uji Efektivitas

Nilai Signifikansi	Keputusan
Sig. $\leq 0,05$	Terdapat perbedaan signifikan antara nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>
Sig. $> 0,05$	Tidak terdapat perbedaan signifikan antara nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>

Produk dinyatakan menunjukkan perbedaan hasil literasi membaca apabila nilai signifikansi uji *t* berpasangan atau *Wilcoxon Signed Rank Test* kurang dari 0,05.

8. Analisis *N-Gain*

N-Gain digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan kemampuan literasi membaca setelah penggunaan produk. Gain ternormalisasi digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan siswa secara proporsional dari kondisi awal menuju hasil akhir pembelajaran.²⁰ Oleh karena itu, *N-Gain* dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kategori peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan produk pembelajaran.

Rumus *N-Gain* adalah sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimal} - S_{pretest}}$$

Keterangan:

$S_{posttest}$ = Nilai *posttest*
 $S_{pretest}$ = Nilai *pretest*
 $S_{maksimal}$ = Skor maksimal, yaitu 100
 $N-Gain$ = Nilai peningkatan kemampuan literasi membaca

Rumus rata-rata *N-Gain* adalah sebagai berikut.

$$\overline{N - Gain} = \frac{\sum N - Gain}{n}$$

Keterangan:

$\overline{N - Gain}$ = Rata-rata *N-Gain* kelas
 $\sum N - Gain$ = Jumlah *N-Gain* seluruh siswa yang dapat dihitung
 n = Jumlah siswa yang memiliki data *N-Gain* yang dapat dihitung

²⁰Richard R Hake, "Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses," *American Journal of Physics* 66, no. 1 (January 1, 1998): 64–74, <https://doi.org/10.1119/1.18809>.

Tabel 3. 23 Kriteria *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Selain rata-rata *N-Gain*, jumlah siswa pada setiap kategori *N-Gain* dihitung untuk melihat sebaran peningkatan kemampuan literasi membaca. Persentase siswa pada setiap kategori *N-Gain* dihitung dengan rumus berikut.

$$P_{kategori} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$P_{kategori}$ = Persentase siswa pada kategori *N-Gain* tertentu
 f = Jumlah siswa pada kategori *N-Gain* tertentu
 n = Jumlah seluruh siswa yang memiliki data *N-Gain* yang dapat dihitung

Jika terdapat siswa dengan nilai *pretest* 100, *N-Gain* siswa tersebut dicatat secara khusus karena tidak memiliki ruang peningkatan. Jika *N-Gain* bernilai negatif, hasil tersebut tetap dicatat sebagai penurunan capaian. Dengan demikian, analisis *N-Gain* tidak hanya menunjukkan peningkatan rata-rata, tetapi juga memperlihatkan sebaran capaian siswa setelah penggunaan produk.

Uji *t* berpasangan atau *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*, sedangkan *N-Gain* digunakan untuk mengetahui kategori peningkatan literasi membaca. Produk dinyatakan efektif apabila terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* serta rata-rata *N-Gain* minimal berada pada kategori sedang.

9. Analisis Revisi Produk

Revisi produk dianalisis secara deskriptif berdasarkan komentar ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru praktisi, respons terbuka siswa, hasil tes literasi membaca, dan dokumentasi penelitian. Analisis ini digunakan untuk menentukan bagian produk yang perlu diperbaiki, seperti isi cerita, bahasa, ilustrasi, glosarium, latihan pemahaman bacaan, navigasi *Flip PDF*, dan keterpakaian produk dalam pembelajaran.

10. Sintesis dan Kriteria Keberhasilan Penelitian

Sintesis data dilakukan dengan menghubungkan hasil analisis kebutuhan, validitas produk, validitas instrumen, praktikalitas, hasil *pretest-posttest*, capaian indikator literasi membaca, *N-Gain*, komentar validator, respons terbuka siswa, catatan revisi, dan dokumentasi.

Produk dinyatakan valid apabila hasil penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media minimal berada pada kategori valid. Produk dinyatakan praktis apabila hasil praktikalitas guru praktisi minimal berada pada kategori praktis dan hasil respons siswa minimal berada pada kategori positif. Produk dinyatakan efektif apabila terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* serta rata-rata *N-Gain* minimal berada pada kategori sedang. Kesimpulan efektivitas dibatasi pada implementasi terbatas terhadap 34 siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis

a. Analisis Kurikulum dan Materi

Analisis kurikulum dilakukan dengan menelaah Kurikulum Merdeka Fase C pada elemen membaca dan memirsa. Pada elemen tersebut, peserta didik diarahkan untuk membaca, memahami informasi, mengenali kosakata, menemukan ide pokok, menafsirkan makna, serta memahami nilai dalam teks sastra maupun teks audiovisual.¹ Acuan kurikulum ini menjadi dasar penentuan indikator literasi membaca dalam pengembangan produk.

Capaian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran membaca di kelas 5 SD tidak cukup diarahkan pada kelancaran mengenali kata. Siswa juga perlu dibimbing untuk memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, mengenali hubungan antarperistiwa, memahami kosakata, menarik simpulan, dan menanggapi pesan cerita. Oleh karena itu, indikator literasi membaca dalam penelitian ini diarahkan pada kemampuan menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami kosakata, menarik inferensi, menyimpulkan isi bacaan, dan menanggapi isi cerita secara sederhana.

Analisis materi menunjukkan bahwa bahan bacaan untuk siswa kelas 5 perlu disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami, alur cerita yang jelas,

¹ Kemendikdasmen, "CP/ATP," 2025, <https://guru.kemendikdasmen.go.id/>.

dukungan ilustrasi, dan konteks yang dekat dengan kehidupan siswa. Kebutuhan tersebut menjadi dasar pemilihan cerita rakyat Batak Angkola sebagai isi utama produk. Buku cerita digital bergambar kemudian diposisikan sebagai bahan bacaan pendukung yang menghubungkan tuntutan literasi membaca dengan konteks budaya lokal siswa.

b. Hasil *Need Analysis* Siswa

Need analysis siswa dilakukan kepada 34 siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kebutuhan siswa terhadap bahan bacaan pendukung literasi membaca. Data yang dihimpun berkaitan dengan ketertarikan siswa terhadap bacaan bergambar, kebutuhan bahan bacaan digital, kemudahan penggunaan media, kedekatan isi bacaan dengan lingkungan siswa, serta kebutuhan terhadap kosakata daerah dan glosarium.

Tabel 4. 1 Ringkasan Hasil *Need Analysis* Siswa

Komponen	Hasil
Jumlah responden	34 siswa
Skor terendah	13
Skor tertinggi	38
Rata-rata skor	28,82
Rata-rata persentase	72,06%
Kecenderungan hasil	Kebutuhan tinggi

Berdasarkan Tabel 4.1, hasil *need analysis* siswa menunjukkan rata-rata skor sebesar 28,82 dengan rata-rata persentase 72,06%. Persentase tersebut menunjukkan kecenderungan kebutuhan tinggi. Temuan ini memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa membutuhkan bahan bacaan pendukung yang lebih menarik, mudah dipahami, memiliki dukungan visual, dan sesuai dengan karakteristik mereka sebagai siswa sekolah dasar.

Kebutuhan siswa terhadap bacaan digital bergambar berkaitan dengan karakteristik pembelajaran membaca anak yang masih memerlukan dukungan visual. Buku digital anak perlu memperhatikan kualitas tampilan, keterbacaan, kemudahan akses, dan kesesuaian konten dengan usia pembaca.² Dalam penelitian ini, kebutuhan tersebut diterjemahkan ke dalam rancangan produk yang memadukan teks cerita, ilustrasi, glosarium, petunjuk penggunaan, dan latihan pemahaman bacaan.

Sebaran skor siswa menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap pengembangan produk tidak hanya muncul pada satu kelompok siswa. Distribusi skor *need analysis* siswa disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Distribusi Skor Need Analysis Siswa

Rentang Skor	Jumlah Siswa
Skor 13	1 siswa
Skor 15	1 siswa
Skor 18–25	5 siswa
Skor 26–33	19 siswa
Skor 34–38	8 siswa
Total	34 siswa

Berdasarkan Tabel 4.2, sebagian besar siswa berada pada rentang skor 26–33, yaitu sebanyak 19 siswa. Selain itu, 8 siswa berada pada rentang skor 34–38. Sebaran ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kecenderungan membutuhkan bahan bacaan baru yang dapat mendukung kegiatan literasi membaca.

²Petra Vackova, Anna Cermakova Lindroos, and Natalia Ingebretsen Kucirkova, *Children's Digital Books: Development, Testing and Dissemination of Quality Criteria* (Stavanger: UiS Scholarly Publishing Services, 2023), <https://doi.org/10.31265/USPS.268>.

Data siswa juga menunjukkan bahwa kebutuhan bahan bacaan tidak hanya berkaitan dengan bentuk digital, tetapi juga dengan isi dan cara penyajiannya. Siswa membutuhkan bacaan yang memiliki tampilan menarik, bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka, dan isi yang dekat dengan lingkungan sosialnya. Oleh sebab itu, hasil *need analysis* siswa menjadi dasar awal bahwa produk perlu memperhatikan unsur visual, keterbacaan teks, kedekatan budaya, dan latihan pemahaman bacaan.

c. Hasil *Need Analysis* Guru

Need analysis guru dilakukan kepada guru praktisi, yaitu Sumiati Rambe, S.Pd., guru kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh penilaian awal dari guru mengenai kebutuhan bahan bacaan pendukung literasi membaca, kondisi bahan bacaan yang tersedia, dan relevansi budaya Batak Angkola sebagai konteks bacaan siswa. Data guru diperlukan karena guru memahami kondisi pembelajaran membaca di kelas secara langsung.

Tabel 4. 3 Hasil *Need Analysis* Guru

Komponen	Hasil
Responden	Sumiati Rambe, S.Pd.
Jabatan	Guru kelas 5-A
Skor yang diperoleh	36
Skor maksimal	40
Persentase	90%
Kategori	Sangat membutuhkan

Berdasarkan Tabel 4.3, guru praktisi memperoleh skor 36 dari skor maksimal 40 dengan persentase 90%. Hasil tersebut berada pada kategori sangat membutuhkan. Data ini menunjukkan bahwa dari sudut pandang guru,

pengembangan bahan bacaan pendukung literasi membaca sangat diperlukan untuk membantu pembelajaran di kelas 5-A.

Kebutuhan guru berkaitan dengan keterbatasan bahan bacaan yang menarik, bergambar, kontekstual, dan dekat dengan pengalaman siswa. Desain pembelajaran yang baik perlu diawali dengan analisis kebutuhan agar produk yang dikembangkan sesuai dengan pengguna, tujuan, materi, dan konteks pembelajaran.³ Dalam penelitian ini, hasil *need analysis* guru menjadi dasar untuk merancang bahan bacaan yang dapat digunakan guru dalam kegiatan literasi membaca.

Guru juga membutuhkan bahan bacaan yang dilengkapi petunjuk penggunaan, glosarium, dan latihan pemahaman bacaan. Kebutuhan ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan tidak cukup hanya menyajikan teks cerita, tetapi juga harus membantu guru mengarahkan kegiatan membaca secara lebih terstruktur. Dengan demikian, hasil *need analysis* guru memperkuat data siswa bahwa pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola layak dilanjutkan ke tahap desain produk.

d. Hasil Wawancara Guru Praktisi

Wawancara guru praktisi dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai kondisi pembelajaran literasi membaca di kelas 5-A. Wawancara difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran membaca,

³Brown and Green, *The Essentials of Instructional Design: Connecting Fundamental Principles with Process and Practice*.

bahan bacaan yang digunakan, kesulitan siswa memahami bacaan, kebutuhan terhadap bahan bacaan digital, dan peluang pemanfaatan budaya Batak Angkola sebagai konteks cerita. Data wawancara digunakan untuk melengkapi hasil *need analysis* siswa dan guru.

Tabel 4. 4 Ringkasan Hasil Wawancara Guru Praktisi

Aspek	Ringkasan Temuan
Kondisi pembelajaran membaca	Pembelajaran membaca sudah dilaksanakan melalui buku paket dan teks tambahan, tetapi masih membutuhkan bahan bacaan yang lebih menarik dan kontekstual.
Minat dan keterlibatan siswa	Minat siswa beragam; siswa lebih tertarik ketika bacaan dekat dengan pengalaman mereka dan didukung gambar.
Kesulitan memahami bacaan	Sebagian siswa masih kesulitan menemukan ide pokok, memahami kosakata, mengurutkan informasi penting, dan menarik simpulan.
Ketersediaan bahan bacaan	Bahan bacaan berbasis budaya Batak Angkola masih terbatas dan belum tersedia secara memadai dalam pembelajaran.
Kebutuhan bahan bacaan digital	Guru menilai bahan bacaan digital bergambar dapat digunakan sebagai pendukung literasi membaca dengan pendampingan guru.
Komponen yang dibutuhkan	Produk perlu memuat cerita lokal, ilustrasi, glosarium kosakata Batak Angkola, petunjuk penggunaan, dan latihan pemahaman bacaan.

Berdasarkan Tabel 4.4, pembelajaran membaca di kelas 5-A sudah dilaksanakan melalui buku paket dan teks tambahan. Namun, guru menyampaikan bahwa bahan bacaan yang digunakan belum sepenuhnya menarik minat siswa dan belum secara khusus memuat budaya Batak Angkola. Kondisi ini menunjukkan adanya ruang pengembangan bahan bacaan yang lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa.

Guru juga menyampaikan bahwa siswa masih membutuhkan bimbingan dalam menemukan ide pokok, memahami kosakata, mengurutkan informasi penting, dan menarik simpulan. Pemahaman bacaan pada siswa

sekolah dasar berkaitan dengan penguasaan kosakata, kemampuan memahami struktur teks, dan kemampuan menghubungkan informasi dalam bacaan.⁴ Karena itu, cerita yang dikembangkan dalam penelitian ini perlu dilengkapi glosarium dan latihan pemahaman bacaan yang membantu siswa membaca secara lebih terarah.

Hasil wawancara turut menegaskan pentingnya konteks budaya Batak Angkola dalam bahan bacaan. Guru dapat mengaitkan cerita dengan pengalaman siswa, tetapi keterkaitan itu akan lebih kuat apabila didukung oleh bahan bacaan yang memang memuat cerita, istilah, nilai, dan latar budaya lokal. Dalam penelitian ini, budaya Batak Angkola digunakan sebagai konteks cerita agar siswa membaca teks yang dekat dengan lingkungan sosialnya.

e. Hasil Observasi Awal Pembelajaran Membaca

Observasi awal dilakukan untuk melihat kondisi nyata pembelajaran membaca di kelas 5-A. Observasi difokuskan pada kegiatan membaca, keterlibatan siswa, pemahaman bacaan, bahan bacaan yang digunakan, ketersediaan unsur visual, muatan budaya Batak Angkola, dan peluang penggunaan bahan bacaan digital. Data observasi digunakan untuk memperoleh gambaran langsung sebelum produk dikembangkan.

Tabel 4. 5 Ringkasan Hasil Observasi Awal Pembelajaran Membaca

Aspek Observasi	Ringkasan Temuan
Kegiatan membaca	Kegiatan membaca sudah dilakukan dalam pembelajaran dengan bimbingan guru.

⁴Margaret J. Snowling, Charles Hulme, and Kate Nation, *The Science of Reading: A Handbook*, ed. Margaret J Snowling, Charles Hulme, and Kate Nation, 2nd ed. (John Wiley & Sons Ltd., 2022), <https://doi.org/10.1002/9781119705116>.

Aspek Observasi	Ringkasan Temuan
Keterlibatan siswa	Keterlibatan siswa belum merata; sebagian siswa aktif, sedangkan sebagian lainnya masih pasif dan membutuhkan arahan.
Pemahaman bacaan	Siswa relatif mampu menemukan informasi tersurat, tetapi masih kesulitan menentukan ide pokok, memahami kosakata, dan menarik simpulan.
Bahan bacaan	Bahan bacaan masih didominasi buku paket dan teks tambahan.
Unsur visual	Ilustrasi dalam bahan bacaan masih terbatas, padahal siswa lebih tertarik ketika pembelajaran didukung gambar.
Budaya Batak Angkola	Bahan bacaan belum secara khusus memuat cerita, istilah, nilai, atau konteks budaya Batak Angkola.
Kebutuhan bahan digital	Penggunaan bahan bacaan digital memungkinkan dilakukan melalui laptop, proyektor, atau perangkat lain dengan pendampingan guru.

Berdasarkan Tabel 4.5, kegiatan membaca sudah menjadi bagian dari pembelajaran, tetapi keterlibatan siswa belum merata. Sebagian siswa tampak aktif ketika guru memberi arahan, sedangkan sebagian lainnya masih pasif dan membutuhkan bimbingan. Temuan ini menunjukkan bahwa bahan bacaan yang digunakan perlu dibuat lebih menarik agar siswa terdorong untuk terlibat dalam kegiatan membaca.

Observasi juga menunjukkan bahwa bahan bacaan masih didominasi buku paket dan teks tambahan. Ilustrasi yang tersedia masih terbatas, padahal siswa lebih tertarik ketika pembelajaran didukung gambar dan contoh konkret. Penggunaan buku bergambar dapat membantu siswa memahami isi cerita karena visual memberi dukungan terhadap pemahaman tokoh, latar, peristiwa, dan alur bacaan.⁵ Oleh sebab itu, rancangan produk dalam

⁵ Liu, "The Effects of Segmentation on Cognitive Load, Vocabulary Learning and Retention, and Reading Comprehension in a Multimedia Learning Environment."

penelitian ini perlu menjaga keseimbangan antara teks cerita, ilustrasi, dan ruang baca yang nyaman.

Dari sisi muatan budaya, bahan bacaan yang digunakan belum secara khusus memuat cerita, istilah, nilai, atau konteks budaya Batak Angkola. Kondisi ini menjadi dasar penting untuk menghadirkan bacaan yang lebih dekat dengan kehidupan siswa. Budaya lokal dalam bahan bacaan dapat memperkaya konteks pemahaman karena siswa berhadapan dengan cerita, nilai, dan kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sosialnya.

Observasi awal juga menunjukkan adanya peluang penggunaan bahan bacaan digital. Siswa dapat diarahkan menggunakan bahan bacaan digital dengan pendampingan guru, terutama jika produk memiliki petunjuk penggunaan yang jelas. Dengan demikian, observasi awal memperkuat kebutuhan pengembangan buku cerita digital bergambar berbentuk *Flip PDF* yang mudah dibuka, mudah dibaca, dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran literasi membaca di kelas.

f. Sintesis Kebutuhan Pengembangan Produk

Hasil tahap analisis menunjukkan adanya kesesuaian antara data siswa, guru, wawancara, dan observasi awal. *Need analysis* siswa memperoleh rata-rata persentase 72,06% dengan kecenderungan kebutuhan tinggi, sedangkan *need analysis* guru memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat membutuhkan. Kedua data tersebut menunjukkan bahwa pengembangan bahan bacaan pendukung literasi membaca memang diperlukan dalam konteks kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan.

Temuan wawancara dan observasi awal memperjelas bentuk kebutuhan tersebut. Guru membutuhkan bahan bacaan yang menarik, bergambar, kontekstual, dan mudah digunakan, sedangkan siswa membutuhkan bacaan yang membantu mereka memahami isi cerita secara lebih jelas. Produk bacaan digital untuk anak perlu menggabungkan kualitas isi, keterbacaan, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan agar dapat mendukung pengalaman membaca.⁶ Dalam penelitian ini, unsur tersebut diterjemahkan ke dalam cerita lokal, ilustrasi berwarna, glosarium, petunjuk penggunaan, dan latihan pemahaman bacaan.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, produk yang dikembangkan perlu dirancang sebagai bahan bacaan digital yang mendukung indikator literasi membaca. Produk perlu memuat cerita lokal, ilustrasi yang membantu pemahaman, bahasa yang sesuai dengan siswa kelas 5-A, glosarium kosakata Batak Angkola, serta latihan pemahaman bacaan yang terarah. Dengan rancangan seperti itu, bahan bacaan yang dikembangkan tidak hanya menjadi bacaan digital, tetapi juga menjadi bahan ajar pendukung yang membantu proses pembelajaran membaca.

Tahap analisis memberikan dasar empiris untuk melanjutkan penelitian ke tahap desain produk. Buku cerita digital bergambar berbentuk *Flip PDF* berjudul “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” dirancang

⁶Vackova, Cermakova Lindroos, and Kucirkova, *Children's Digital Books: Development, Testing and Dissemination of Quality Criteria*.

sebagai bahan bacaan pendukung literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan.

2. Tahap Desain Produk

Tahap desain produk dilakukan setelah tahap analisis kebutuhan selesai. Pada tahap ini, hasil *need analysis* siswa, *need analysis* guru, wawancara guru praktisi, dan observasi awal digunakan sebagai dasar dalam menyusun rancangan awal buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola. Rancangan produk diarahkan untuk menjawab kebutuhan bahan bacaan yang menarik, bergambar, kontekstual, mudah digunakan, dan sesuai dengan kemampuan literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan.

Produk yang dirancang diberi judul “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis”. Judul tersebut dipilih karena memuat cerita berbasis budaya Batak Angkola, nilai kekerabatan, nilai adat, pesan moral, serta pengenalan asal-usul marga Lubis. Rancangan produk tidak hanya diarahkan untuk menyajikan cerita, tetapi juga membantu siswa memahami tokoh, alur, latar, kosakata budaya, pesan cerita, dan nilai lokal yang terdapat dalam bacaan.



Gambar 4. 1 Sampul Produk

Sampul produk dirancang sebagai bagian awal yang memperkenalkan identitas buku kepada siswa. Sampul memuat judul cerita, ilustrasi bernuansa budaya Batak Angkola, dan identitas produk sebagai buku cerita digital bergambar berbentuk *Flip PDF*. Bagian ini penting karena tampilan awal buku dapat memengaruhi kesiapan dan ketertarikan siswa sebelum memasuki isi bacaan.

Secara umum, rancangan struktur produk dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 6 Rancangan Struktur Buku Cerita Digital

No.	Bagian Produk	Rancangan Operasional Produk
1	Sampul produk	Sampul dirancang dengan judul “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis”, ilustrasi utama bernuansa Batak Angkola, serta identitas buku cerita digital bergambar berbentuk <i>Flip PDF</i> . Tampilan sampul diarahkan agar siswa sejak awal mengenali bahwa bacaan yang

No.	Bagian Produk	Rancangan Operasional Produk
		digunakan berkaitan dengan cerita lokal dan asal-usul marga Lubis.
2	Petunjuk penggunaan <i>Flip PDF</i>	Petunjuk penggunaan disusun secara singkat agar guru dan siswa dapat membuka, membaca, membalik halaman, memperbesar tampilan, serta mengikuti isi buku melalui perangkat digital sederhana. Bagian ini dirancang untuk membantu siswa kelas 5-A menggunakan produk tanpa prosedur teknis yang rumit.
3	Pengenalan tokoh	Pengenalan tokoh memuat tokoh utama dan tokoh pendukung dalam cerita, seperti Daeng Malela, Dayang Surto, Langkitang, Baitang, Putri Lenggana, Sutan Bugis, Sutan Borayun, dan tokoh lain yang mendukung alur cerita. Bagian ini dirancang untuk membantu siswa memahami hubungan tokoh sebelum membaca cerita utama.
4	Latar cerita	Latar cerita dirancang dengan menampilkan suasana huta, Huta Tonga, lingkungan masyarakat Batak Angkola, kehidupan keluarga, kegiatan adat, serta suasana perjalanan tokoh. Latar tersebut dipilih agar siswa dapat menghubungkan isi bacaan dengan konteks budaya lokal yang dekat dengan kehidupan masyarakat Padangsidimpuan.
5	Cerita utama	Cerita utama memuat alur “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” yang dikembangkan menjadi bacaan anak. Alur cerita disusun secara runtut mulai dari asal-usul tokoh, peristiwa penting, konflik keluarga, perjalanan tokoh, nilai adat, hingga pesan moral tentang asal-usul marga Lubis.
6	Muatan budaya Batak Angkola	Muatan budaya dimasukkan melalui kosakata, nilai adat, hubungan kekerabatan, sebutan keluarga, tradisi, dan pesan moral. Istilah seperti pande bosi/tukang topa, pahompu, mambuat boru, marripe, marharangan, undan, adaboru, pahan-pahanan, pinompar, mangaranto, maradat, boru tulang, tulang, huta, dan marga Lubis digunakan secara kontekstual dalam cerita.
7	Ilustrasi cerita	Ilustrasi dirancang untuk menggambarkan tokoh, latar, suasana, peristiwa penting, dan konflik cerita. Gambar tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi membantu siswa memahami alur, mengenali tokoh, membayangkan latar budaya, dan menangkap pesan cerita secara lebih mudah.
8	Glosarium kosakata Batak Angkola	Glosarium memuat istilah Batak Angkola yang muncul dalam cerita beserta penjelasan singkatnya. Bagian ini dirancang agar siswa dapat memahami kosakata budaya tanpa kehilangan alur membaca, terutama ketika

No.	Bagian Produk	Rancangan Operasional Produk
		menemukan istilah yang belum biasa mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari.
9	Latihan pemahaman bacaan	Latihan pemahaman bacaan diarahkan pada indikator literasi membaca, yaitu menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami kosakata, menarik inferensi, menyimpulkan isi bacaan, dan menanggapi isi cerita secara sederhana. Latihan ini ditempatkan sebagai penguatan setelah siswa membaca cerita, bukan sebagai tes utama efektivitas penelitian.
10	Tampilan dan navigasi	Tampilan produk dirancang dengan memperhatikan keterbacaan teks, ukuran huruf, keseimbangan ilustrasi dan narasi, pemilihan warna, serta kemudahan membalik halaman pada format <i>Flip PDF</i> . Navigasi dibuat sederhana agar produk dapat digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran literasi membaca tanpa hambatan teknis yang berarti.
11	Akses produk	Produk disiapkan dalam bentuk tautan dan <i>QR Code</i> agar guru serta siswa dapat membuka buku cerita digital secara mudah. Akses ini dirancang untuk mendukung penggunaan produk pada implementasi terbatas di kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan.
12	Keterkaitan dengan pembelajaran literasi membaca	Seluruh bagian produk diarahkan untuk mendukung pembelajaran literasi membaca melalui kegiatan membaca terarah, pengamatan ilustrasi, pemahaman kosakata, penarikan inferensi, penyimpulan isi cerita, dan tanggapan sederhana terhadap pesan budaya dalam cerita.

Berdasarkan Tabel 4.6, buku cerita digital dirancang dengan beberapa bagian utama, yaitu sampul produk, petunjuk penggunaan *Flip PDF*, pengantar cerita, isi cerita, ilustrasi, glosarium, nilai budaya, latihan pemahaman bacaan, dan penutup. Struktur ini disusun agar siswa dapat menggunakan produk secara bertahap, mulai dari mengenal buku, membaca cerita, memahami istilah budaya, sampai mengerjakan latihan pemahaman bacaan. Dengan susunan tersebut, produk tidak hanya berfungsi sebagai bacaan digital, tetapi juga sebagai bahan ajar pendukung literasi membaca.

Rancangan struktur produk disusun berdasarkan hubungan antara kebutuhan pengguna, tujuan pembelajaran, isi bacaan, media penyajian, dan evaluasi pemahaman. Desain instruksional perlu menghubungkan kebutuhan peserta didik, tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi agar produk pembelajaran memiliki arah yang jelas.⁷ Dalam penelitian ini, prinsip tersebut diterapkan dengan mengubah hasil analisis kebutuhan menjadi komponen produk yang dapat digunakan siswa dan guru dalam pembelajaran membaca.

Bagian pembuka dirancang untuk membantu siswa mengenali produk dan memahami cara penggunaannya. Petunjuk penggunaan *Flip PDF* disediakan agar siswa mengetahui cara membuka halaman, membaca urutan cerita, menggunakan tombol navigasi, dan mengakses bagian latihan. Petunjuk tersebut diperlukan karena produk berbentuk digital harus tetap mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Bagian isi utama memuat cerita “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” yang disajikan melalui narasi, dialog, ilustrasi, kosakata budaya, dan glosarium. Cerita dirancang agar tetap berangkat dari sumber cerita lokal, tetapi disajikan dengan bahasa yang lebih sesuai untuk siswa kelas 5-A. Penyederhanaan bahasa dilakukan tanpa menghilangkan alur, tokoh, latar, nilai adat, dan pesan moral yang menjadi kekuatan cerita.

Muatan budaya Batak Angkola dimasukkan melalui tokoh, latar, hubungan kekerabatan, adat, istilah lokal, dan pesan moral. Unsur budaya

⁷Brown and Green, *The Essentials of Instructional Design: Connecting Fundamental Principles with Process and Practice*.

tidak ditempatkan sebagai pelengkap semata, tetapi menjadi konteks yang membantu siswa memahami isi cerita. Melalui cara ini, siswa membaca teks yang dekat dengan lingkungan sosialnya sekaligus mengenali kembali kosakata dan nilai budaya yang terdapat dalam masyarakat Batak Angkola.

Istilah budaya yang digunakan dalam produk antara lain *pande bosi* atau tukang topa, *pahompu*, *mambuat boru*, *marripe*, *marharangan*, *undan*, *adaboru*, *pahan-pahanan*, *pinompar*, *mangaranto*, Huta Tonga, Namora Pande Bosi, *maradat*, *bisuk*, *bujing-bujing*, *boru tulang*, *tulang*, *huta*, dan marga Lubis. Istilah tersebut dirancang untuk muncul secara kontekstual dalam cerita. Glosarium disediakan agar siswa dapat memahami makna kosakata budaya tanpa harus keluar dari alur bacaan.

Tampilan produk dirancang dalam bentuk *Flip PDF* agar menyerupai buku digital yang dapat dibuka halaman demi halaman. Rancangan tampilan memperhatikan ukuran huruf, keterbacaan teks, keseimbangan gambar dan tulisan, pemilihan warna, ruang kosong, serta kemudahan navigasi. Buku digital anak perlu memperhatikan kualitas visual, keterbacaan, aksesibilitas, dan kesesuaian konten dengan usia pembaca.⁸ Prinsip tersebut digunakan agar produk dapat dibaca dengan nyaman oleh siswa kelas 5-A.

Ilustrasi dalam produk dirancang berdasarkan tokoh, latar, suasana, dan peristiwa penting dalam cerita. Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai penghias halaman, tetapi juga membantu siswa memahami tokoh, tempat,

⁸Vackova, Cermakova Lindroos, and Kucirkova, *Children's Digital Books: Development, Testing and Dissemination of Quality Criteria*.

urutan peristiwa, dan suasana cerita. Penelitian tentang buku bergambar menunjukkan bahwa dukungan visual dapat membantu pemahaman cerita karena gambar memberi petunjuk terhadap tokoh, latar, dan alur bacaan.⁹ Oleh sebab itu, setiap ilustrasi dalam produk ditempatkan sesuai kebutuhan cerita dan tidak berdiri terpisah dari teks.

Komposisi teks dan gambar juga diperhatikan agar halaman tidak terlalu padat. Teks cerita disusun dalam paragraf yang tidak terlalu panjang, sedangkan ilustrasi ditempatkan pada bagian yang dapat memperjelas peristiwa. Penataan ini diperlukan agar siswa dapat membaca dengan nyaman dan tidak kehilangan fokus ketika berpindah dari satu halaman ke halaman berikutnya.

Latihan pemahaman bacaan dirancang sebagai bagian pendukung setelah siswa membaca cerita. Latihan tersebut memuat pertanyaan tentang tokoh, latar, peristiwa penting, makna istilah budaya, urutan cerita, pesan moral, dan nilai budaya. Fitur dalam buku digital anak perlu mendukung pemahaman bacaan, bukan sekadar menambah tampilan atau gerak visual.¹⁰ Dalam produk ini, latihan pemahaman ditempatkan untuk membantu siswa meninjau kembali isi bacaan secara terarah.

Latihan pemahaman dalam buku cerita digital tidak diposisikan sebagai tes utama efektivitas. Pengukuran efektivitas tetap dilakukan melalui

⁹Liu, "The Effects of Segmentation on Cognitive Load, Vocabulary Learning and Retention, and Reading Comprehension in a Multimedia Learning Environment."

¹⁰Xuan Li and Adriana G. Bus, "Efficacy of Digital Picture Book Enhancements Grounded in Multimedia Learning Principles: Dependent on Age?," *Learning and Instruction* 85 (June 2023): 1–9, <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2023.101749>.

pretest dan *posttest* pada tahap evaluasi. Dengan demikian, latihan dalam produk berfungsi sebagai kegiatan pendukung pembelajaran, sedangkan data efektivitas diperoleh melalui instrumen tes literasi membaca yang telah disiapkan secara terpisah.

Selain struktur isi, tampilan, muatan budaya, dan latihan pemahaman, tahap desain juga menghasilkan rancangan *storyboard* produk. *Storyboard* digunakan sebagai pedoman untuk menentukan urutan halaman, letak teks, posisi ilustrasi, letak glosarium, dan bagian latihan sebelum produk dikembangkan menjadi *Flip PDF*. Rincian *storyboard*, rancangan visual, dan susunan halaman lengkap ditempatkan pada lampiran agar uraian Bab IV tetap fokus pada hasil utama penelitian.

Tahap desain menghasilkan rancangan awal buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk *Flip PDF* berjudul “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis”. Rancangan ini menjadi dasar bagi tahap pengembangan produk, yaitu pembuatan produk awal, penyusunan tampilan digital, pengemasan dalam bentuk *Flip PDF*, serta validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

3. Tahap Pengembangan Produk

Tahap pengembangan produk dilakukan berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap desain. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berjudul “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” dalam bentuk *Flip PDF*. Produk awal dikembangkan dengan memperhatikan struktur isi, alur cerita, ilustrasi,

glosarium, petunjuk penggunaan, latihan pemahaman bacaan, dan tampilan halaman digital.

Pengembangan produk diarahkan untuk mengubah rancangan awal menjadi produk yang dapat dibaca dan digunakan dalam pembelajaran. Proses pengembangan bahan ajar digital perlu memperhatikan kesesuaian tujuan pembelajaran, karakteristik pengguna, kualitas tampilan, dan evaluasi keterpakaian produk.¹¹ Dalam penelitian ini, prinsip tersebut diterapkan melalui pengembangan cerita, penyusunan halaman, pemilihan ilustrasi, penyajian glosarium, dan pengemasan produk dalam bentuk *Flip PDF*.

Proses pengembangan produk awal disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 7 Proses Pengembangan Produk Awal

No.	Tahap Pengembangan	Kegiatan Utama	Hasil
1	Penentuan sumber cerita	Mengambil cerita dari buku <i>Legenda Marga di Sumatera Utara</i> halaman 82–96	Sumber cerita dasar
2	Pengetikan ulang cerita	Mengetik ulang cerita agar dapat diolah menjadi naskah digital	Naskah dasar
3	Pengembangan naskah	Menyusun struktur cerita, narasi, dialog, dan panduan ilustrasi berdasarkan sumber cerita dan kebutuhan literasi membaca siswa.	Naskah cerita anak digital bergambar
4	Pembuatan ilustrasi	Membuat, memilih, dan menyesuaikan ilustrasi tokoh serta ilustrasi pendukung sesuai storyboard.	Ilustrasi cerita
5	Penataan desain	Menyusun teks, gambar, glosarium, nilai budaya, dan latihan di Canva	Desain buku cerita digital
6	Pengemasan produk	Membuat flipbook melalui Heyzine Flipbooks	Produk awal berbentuk Flip PDF
7	Penyediaan akses	Membagikan tautan dan <i>QR Code</i> produk	Produk dapat diakses guru dan siswa

¹¹ Brown and Green, *The Essentials of Instructional Design: Connecting Fundamental Principles with Process and Practice*.

Berdasarkan Tabel 4.7, pengembangan produk awal dilakukan melalui beberapa kegiatan, yaitu penyusunan isi cerita, pemilihan kosakata budaya, pembuatan ilustrasi, penyusunan glosarium, penyusunan latihan pemahaman bacaan, penataan halaman, dan pengemasan produk dalam bentuk *Flip PDF*. Setiap kegiatan dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan literasi membaca siswa kelas 5-A.

Isi cerita dikembangkan dari cerita “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” dengan tetap mempertahankan tokoh, alur, latar, pesan moral, dan unsur budaya Batak Angkola. Bahasa cerita disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa kelas 5 SD agar lebih mudah dipahami. Penyesuaian tersebut dilakukan tanpa menghilangkan nilai budaya, adat, dan kekerabatan yang menjadi kekuatan utama cerita.

Ilustrasi dikembangkan untuk memperjelas tokoh, latar, suasana, dan peristiwa penting dalam cerita. Ilustrasi ditempatkan pada bagian yang mendukung pemahaman isi bacaan, bukan sekadar sebagai hiasan halaman. Buku digital anak perlu dirancang dengan memperhatikan hubungan antara kualitas visual, keterbacaan, kemudahan akses, dan kesesuaian konten dengan usia pembaca.¹² Oleh karena itu, ilustrasi dalam produk dikembangkan agar membantu siswa mengikuti alur cerita secara lebih mudah.

Glosarium disusun untuk menjelaskan kosakata Batak Angkola yang terdapat dalam cerita. Istilah seperti *pande bosi*, *pahompu*, *mambuat boru*,

¹²Vackova, Cermakova Lindroos, and Kucirkova, *Children's Digital Books: Development, Testing and Dissemination of Quality Criteria*.

marripe, marharangan, undan, adaboru, pahan-pahanan, pinompar, mangaranto, maradat, bisuk, bujing-bujing, boru tulang, tulang, dan huta disajikan agar siswa memahami makna kosakata budaya yang muncul dalam bacaan. Pemahaman bacaan berkaitan erat dengan penguasaan kosakata dan kemampuan menghubungkan informasi dalam teks (Snowling et al., 2022). Oleh karena itu, glosarium dalam produk berfungsi sebagai jembatan antara kosakata budaya dan pemahaman isi cerita.

Latihan pemahaman bacaan dikembangkan berdasarkan indikator literasi membaca. Indikator tersebut meliputi menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami kosakata, menarik inferensi, menyimpulkan isi bacaan, dan menanggapi isi cerita secara sederhana. Latihan ini ditempatkan sebagai bagian pendukung agar siswa dapat meninjau kembali isi cerita setelah membaca.

Perbandingan antara desain awal dan hasil pengembangan produk disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 8 Perbandingan Desain Awal dan Hasil Pengembangan Produk

No.	Desain Awal	Pengembangan	Keterangan
1	Sumber cerita ditetapkan dari cerita lokal asal-usul marga Lubis.	Cerita diambil dari buku <i>Legenda Marga di Sumatera Utara</i> halaman 82–96.	Menjadi dasar naskah produk.
2	Cerita sumber disiapkan untuk diolah menjadi naskah digital.	Cerita diketik ulang.	Menghasilkan naskah dasar.
3	Naskah dirancang sebagai cerita anak digital bergambar.	Naskah dikembangkan menjadi narasi, dialog, alur cerita, dan panduan ilustrasi.	Menjadi naskah produk awal.
4	Ilustrasi dirancang mengikuti isi cerita dan storyboard.	Ilustrasi tokoh dan ilustrasi pendukung dibuat, dipilih, dan disesuaikan.	Menjadi unsur visual produk.

No.	Desain Awal	Pengembangan	Keterangan
5	Produk dirancang memuat teks, gambar, glosarium, nilai budaya, dan latihan.	Komponen tersebut ditata di Canva.	Menjadi desain halaman buku cerita digital.
6	Produk dirancang berbentuk buku digital.	Desain dikemas melalui Heyzine Flipbooks.	Menjadi flipbook digital.
7	Produk dirancang mudah diakses guru dan siswa.	Tautan dan <i>QR Code</i> disediakan.	Menjadi akses produk.

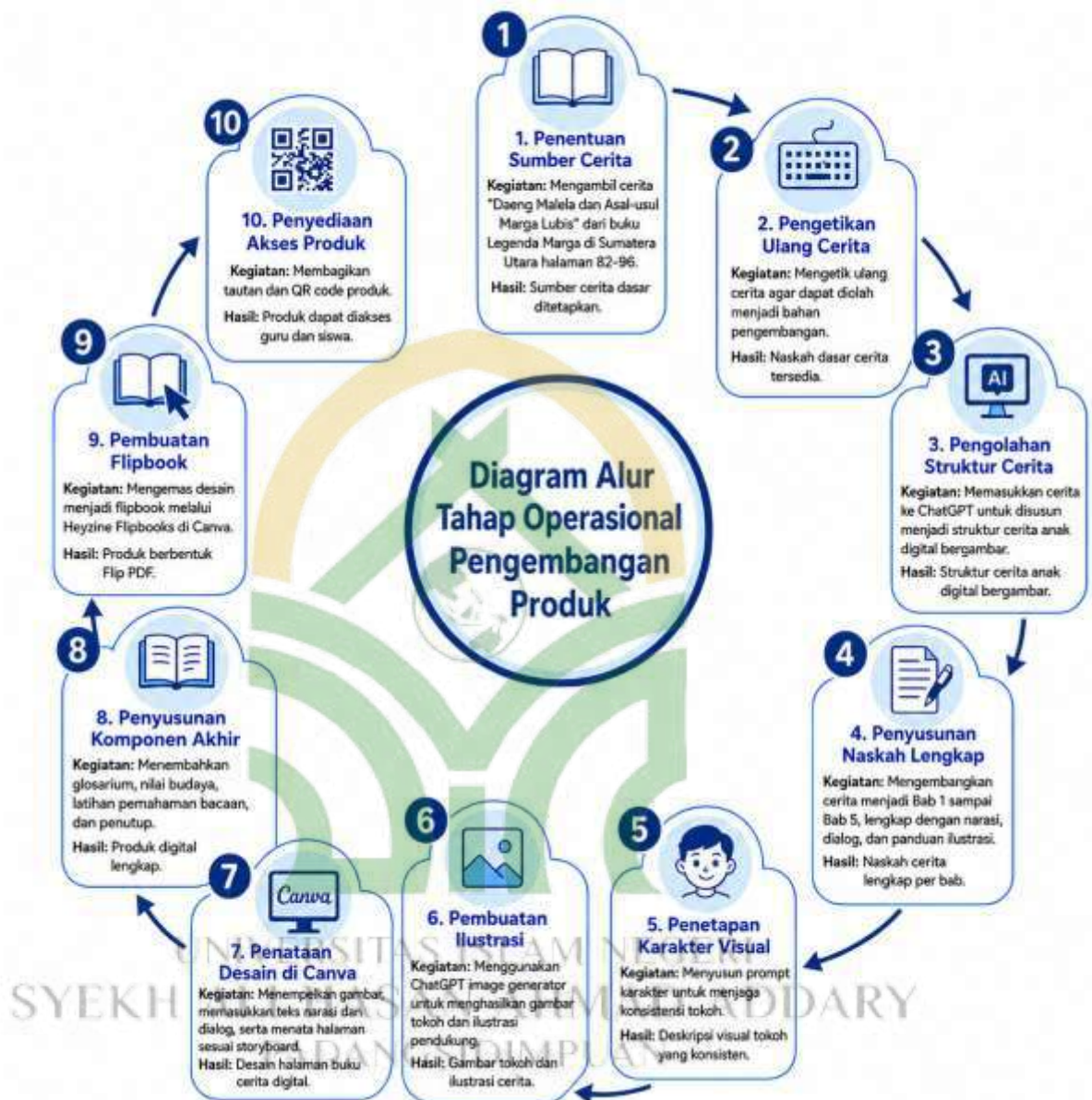
Berdasarkan Tabel 4.8, rancangan awal yang sebelumnya masih berupa konsep isi dan susunan halaman telah dikembangkan menjadi produk awal berbentuk *Flip PDF*. Perubahan tersebut tampak pada penyusunan cerita yang lebih runtut, penambahan ilustrasi, penyediaan glosarium, penyusunan latihan pemahaman bacaan, dan penataan tampilan halaman. Hasil pengembangan ini menjadi dasar untuk memasuki tahap validasi ahli.

Perubahan dari desain awal menjadi produk awal menunjukkan bahwa hasil rancangan tidak berhenti pada susunan konsep. Komponen produk dikembangkan menjadi halaman bacaan digital yang memadukan teks, ilustrasi, glosarium, latihan, dan navigasi. Buku digital anak yang baik perlu menunjukkan kesesuaian antara tujuan, isi, desain tampilan, dan pengalaman membaca yang ramah anak.¹³ Dengan demikian, hasil pengembangan produk awal menjadi dasar yang layak untuk memasuki tahap validasi ahli.

Alur pengembangan produk disajikan pada gambar berikut.

¹³Vackova, Cermakova Lindroos, and Kucirkova.

Diagram Alur Tahap Pengembangan Produk



Gambar 4. 2 Diagram Alur Tahap Pengembangan Produk

Gambar 4.2 menunjukkan bahwa pengembangan produk tidak dilakukan secara langsung menuju implementasi, tetapi melalui proses penyusunan produk awal, validasi ahli, revisi, dan penyempurnaan. Alur ini penting karena produk pengembangan harus melalui penilaian kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, tahap

pengembangan menjadi penghubung antara rancangan produk dan implementasi terbatas di kelas.

Setelah produk awal selesai dikembangkan, validasi dilakukan oleh tiga ahli sesuai bidang keahliannya. Validator yang terlibat adalah Dr. Erna Ikawati, M.Pd. sebagai ahli materi, Dr. H. Akhiril Pane, M.Pd. sebagai ahli bahasa, dan Dr. Anita Adinda, M.Pd. sebagai ahli media. Validasi bertujuan memperoleh penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap kelayakan isi, bahasa, dan tampilan media.

a. Hasil Validasi Produk

1) Angket Validasi Ahli Materi

Tabel 4. 9 Validasi Ahli Materi

Keterangan	Skor
Skor yang diperoleh	81
Skor maksimal	100
Persentase	81%
kriteria	Layak

Perhitungan: $P = 81/100 \times 100\% = 81\%$

Berdasarkan Tabel 4.9, hasil validasi ahli materi memperoleh skor 81 dari skor maksimal 100 dengan persentase 81%. Nilai 81% menunjukkan bahwa isi cerita, muatan budaya Batak Angkola, nilai moral, glosarium, dan latihan pemahaman bacaan telah dinilai layak dari aspek materi. Kelayakan materi penting karena bahan bacaan harus mendukung kemampuan siswa memahami informasi, kosakata, alur, dan pesan cerita. Kajian tentang membaca menempatkan kosakata dan pemahaman isi

sebagai unsur penting dalam perkembangan literasi membaca.¹⁴ Dalam produk ini, penilaian ahli materi memperkuat bahwa isi cerita sudah sesuai untuk digunakan sebagai bahan bacaan pendukung literasi membaca.

Meskipun berada pada kategori sangat valid, ahli materi tetap memberikan saran perbaikan. Glosarium kosakata Batak Angkola perlu diperjelas agar lebih mudah dipahami siswa, sedangkan latihan pemahaman bacaan perlu disesuaikan kembali dengan indikator literasi membaca. Saran ini menunjukkan bahwa validasi materi tidak hanya menilai kelayakan isi, tetapi juga membantu menyempurnakan keterhubungan antara cerita, kosakata budaya, dan tujuan literasi membaca.

2) Angket Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4. 10 Validasi Ahli Bahasa

Keterangan	Skor
Skor yang diperoleh	79
Skor maksimal	100
Persentase kriteria	79%
	Layak

Perhitungan: $P = 79/100 \times 100\% = 79\%$

Berdasarkan Tabel 4.10, hasil validasi ahli bahasa memperoleh skor 79 dari skor maksimal 100 dengan persentase 79%. Hasil tersebut berada pada kategori valid. Data ini menunjukkan bahwa bahasa dalam produk sudah layak digunakan, tetapi masih memerlukan penyempurnaan agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa kelas 5 SD.

¹⁴Snowling, Hulme, and Nation, *The Science of Reading: A Handbook*.

Ahli bahasa menyarankan agar kalimat yang terlalu panjang dipersingkat supaya lebih mudah dipahami siswa. Ejaan, tanda baca, huruf kapital, glosarium, dan bahasa pada latihan pemahaman bacaan juga perlu disempurnakan. Masukan ini penting karena keterbacaan bahasa menentukan kemudahan siswa dalam memahami cerita, terutama ketika teks memuat istilah budaya Batak Angkola.

3) Angket Validasi Ahli Media

Tabel 4. 11 Validasi Ahli Media

Keterangan	Skor
Skor yang diperoleh	80
Skor maksimal	100
Persentase kriteria	80%
	Layak

Perhitungan: $P = 80/100 \times 100\% = 80\%$

Berdasarkan Tabel 4.11, hasil validasi ahli media memperoleh skor 80 dari skor maksimal 100 dengan persentase 80%. Nilai 80% menunjukkan bahwa tampilan visual, ilustrasi, tata letak, dan penyajian media sudah layak digunakan, tetapi masih perlu penyempurnaan pada beberapa bagian. Produk berbentuk *Flip PDF* menuntut tampilan yang mudah dibaca, navigasi yang jelas, dan komposisi visual yang tidak mengganggu pemahaman. Kualitas buku digital anak perlu memperhatikan aksesibilitas, keterbacaan, interaktivitas yang relevan, dan desain yang ramah pembaca anak.¹⁵ Dengan dasar itu, revisi media

¹⁵Vackova, Cermakova Lindroos, and Kucirkova, *Children's Digital Books: Development, Testing and Dissemination of Quality Criteria*.

diarahkan pada petunjuk penggunaan, konsistensi warna, ikon, ukuran huruf, dan kenyamanan membaca halaman digital.

Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

No.	Validator	Aspek Validasi	Persentase	Kategori
1	Dr. Erna Ikawati, M.Pd.	Materi	81%	Sangat valid
2	Dr. H. Akhiril Pane, M.Pd.	Bahasa	79%	Valid
3	Dr. Anita Adinda, M.Pd.	Media	80%	Valid
Rata-rata			80%	Valid

Berdasarkan Tabel 4.12, aspek materi memperoleh persentase 81% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa memperoleh persentase 79% dengan kategori valid, dan aspek media memperoleh persentase 80% dengan kategori valid. Rata-rata hasil validasi dari ketiga ahli adalah 80% dengan kategori valid. Hasil ini menunjukkan bahwa buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk *Flip PDF* berjudul “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” layak digunakan dalam pembelajaran literasi membaca setelah direvisi sesuai saran validator.

Validasi ahli materi memperoleh persentase tertinggi karena isi cerita, muatan budaya Batak Angkola, nilai moral, dan kesesuaian produk dengan literasi membaca sudah dinilai sangat valid. Validasi ahli bahasa dan ahli media berada pada kategori valid, sehingga produk tetap perlu disempurnakan pada aspek keterbacaan, pilihan kata, tata letak, ilustrasi, warna, ukuran huruf, dan kemudahan navigasi *Flip PDF*. Dengan demikian, produk tidak digunakan secara langsung setelah validasi, tetapi direvisi terlebih dahulu sebelum masuk ke tahap implementasi terbatas.

Validasi produk menunjukkan bahwa kelayakan produk tidak hanya ditentukan oleh skor rata-rata, tetapi juga oleh tindak lanjut terhadap saran validator. Penilaian ahli dalam penelitian pengembangan digunakan untuk memperbaiki produk sebelum diterapkan kepada pengguna sasaran.¹⁶ Dalam penelitian ini, masukan ahli menjadi dasar penyempurnaan isi, bahasa, tampilan, dan navigasi produk.

4) Validasi Tes Soal

Tabel 4. 13 Validasi Tes Soal

Keterangan	Skor
Skor yang diperoleh	128
Skor maksimal	150
Persentase kriteria	85%
	Sangat Valid

Perhitungan: $P = 128/150 \times 100\% = 85\%$

Berdasarkan Tabel 4.13, validasi tes soal memperoleh skor 128 dari skor maksimal 150 dengan persentase 85%. Hasil tersebut berada pada kategori sangat valid. Data ini menunjukkan bahwa instrumen tes literasi membaca sesuai dengan indikator literasi membaca, karakteristik siswa kelas 5-A, bentuk soal pilihan ganda, serta tujuan pengukuran efektivitas produk.

Meskipun berada pada kategori sangat valid, validator tetap memberikan saran perbaikan. Pengecoh pada beberapa soal inferensi perlu dibuat lebih seimbang dengan jawaban benar, sedangkan kalimat pada soal simpulan perlu dipadatkan agar tidak terlalu panjang bagi siswa. Saran

¹⁶Suparni and Nasution, Panduan Praktis Penelitian Dan Pengembangan Di Bidang Pendidikan.

tersebut digunakan untuk memperbaiki instrumen tes sebelum digunakan pada tahap evaluasi.

b. Ringkasan Revisi Produk

Ringkasan revisi produk berdasarkan saran validator disajikan pada tabel berikut

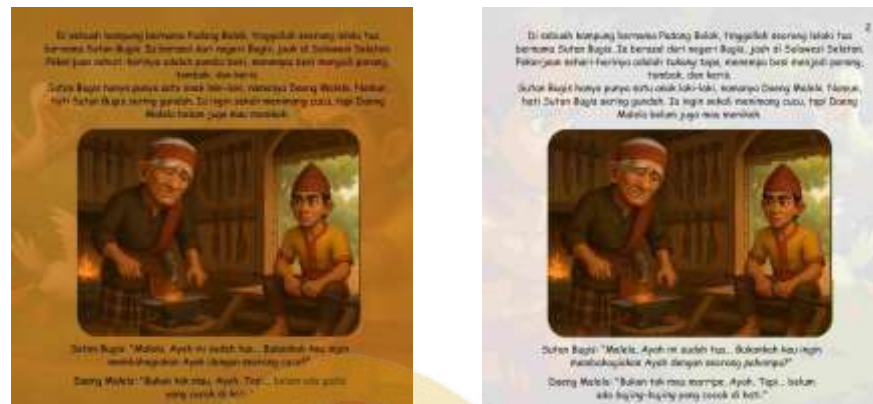
Tabel 4. 14 Revisi Produk Berdasarkan Saran Validator

No.	Validator	Saran Perbaikan	Tindak Lanjut Revisi
1	Ahli materi	Glosarium kosakata Batak Angkola perlu diperjelas agar lebih mudah dipahami siswa. Latihan pemahaman bacaan perlu disesuaikan lagi dengan indikator literasi membaca.	Peneliti memperjelas makna kosakata Batak Angkola pada bagian glosarium dengan bahasa yang lebih sederhana dan kontekstual. Latihan pemahaman bacaan juga disesuaikan kembali dengan indikator literasi membaca, terutama pada aspek menemukan informasi, memahami makna, menafsirkan isi bacaan, dan menyimpulkan pesan cerita.
2	Ahli bahasa	Beberapa kalimat panjang perlu dipersingkat agar lebih mudah dipahami siswa. Ejaan, tanda baca, huruf kapital, glosarium, dan bahasa latihan perlu disempurnakan.	Peneliti mempersingkat kalimat yang terlalu panjang, memperbaiki ejaan, tanda baca, huruf kapital, dan pilihan kata. Bahasa pada glosarium serta latihan pemahaman bacaan juga disempurnakan agar lebih jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas 5-A.
3	Ahli media	Tata letak halaman sudah cukup rapi, tetapi beberapa bagian perlu dibuat lebih longgar agar nyaman dibaca siswa. Navigasi dan petunjuk penggunaan perlu diperjelas agar guru dan siswa lebih mudah menggunakan produk. Kualitas warna, ikon, dan keterbacaan teks perlu diseragamkan agar tampilan media lebih konsisten.	Peneliti menata ulang beberapa halaman agar ruang antara teks, gambar, dan elemen visual lebih longgar. Petunjuk penggunaan dan navigasi diperjelas agar guru dan siswa lebih mudah membuka serta menggunakan produk. Warna, ikon, ukuran huruf, dan keterbacaan teks juga diseragamkan agar tampilan media lebih konsisten dan nyaman dibaca.

Berdasarkan Tabel 4.14, revisi produk dilakukan pada aspek materi, bahasa, dan media. Pada aspek materi, revisi diarahkan pada penjelasan glosarium kosakata Batak Angkola dan penyesuaian latihan pemahaman bacaan dengan indikator literasi membaca. Pada aspek bahasa, revisi diarahkan pada penyederhanaan kalimat panjang, perbaikan ejaan, tanda baca, huruf kapital, glosarium, dan bahasa latihan. Pada aspek media, revisi diarahkan pada petunjuk penggunaan, warna, ikon, keterbacaan teks, tata letak, dan konsistensi tampilan.

Revisi tersebut menunjukkan bahwa hasil validasi tidak berhenti pada pemberian skor. Setiap saran validator digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki produk sebelum digunakan dalam implementasi terbatas. Dengan cara ini, produk yang masuk ke tahap implementasi bukan lagi produk awal, tetapi produk yang telah mengalami perbaikan sesuai masukan ahli.

Untuk memperjelas tindak lanjut revisi, perbandingan tampilan produk sebelum dan sesudah revisi perlu disajikan pada gambar berikut.

*Sebelum**Sesudah*

Gambar 4. 3 Perbandingan Produk Sebelum dan Sesudah Revisi

Berdasarkan Gambar 4.3, perbaikan produk dilakukan pada bagian yang memperoleh masukan dari validator. Revisi mencakup penyempurnaan glosarium, penyesuaian latihan dengan indikator literasi membaca, pemadatan kalimat, perbaikan ejaan dan tanda baca, penataan ulang tampilan halaman, penyelarasan warna, serta penegasan petunjuk penggunaan Flip PDF. Perbandingan sebelum dan sesudah revisi membantu menunjukkan bahwa saran validator benar-benar ditindaklanjuti dalam pengembangan produk.

Hasil tahap pengembangan menunjukkan bahwa produk telah melalui proses penyusunan, validasi, dan revisi sebelum digunakan dalam pembelajaran. Buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk Flip PDF dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli, tetapi tetap disempurnakan sesuai masukan validator. Produk hasil revisi inilah yang digunakan pada tahap implementasi terbatas kepada 34 siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah produk buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dinyatakan valid oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Produk yang telah direvisi berdasarkan saran validator kemudian digunakan dalam implementasi terbatas pada siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui keterpakaian produk dalam pembelajaran, praktikalitas produk menurut guru praktisi, respons siswa setelah menggunakan produk, dengan menggunakan buku cerita digital berbentuk Flip PDF.

Tahap implementasi tidak dimaksudkan sebagai uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, atau uji coba lapangan luas. Implementasi dilakukan secara terbatas pada subjek penelitian yang telah ditetapkan, yaitu 34 siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan. Produk yang digunakan adalah buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk Flip PDF berjudul "*Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis*".

a. Pelaksanaan implementasi terbatas

Pelaksanaan implementasi terbatas dilakukan dalam kegiatan pembelajaran literasi membaca. Guru praktisi terlebih dahulu memperkenalkan produk kepada siswa, menjelaskan tujuan penggunaan buku cerita digital, serta menunjukkan cara mengakses produk melalui tautan dan QR kode. Setelah itu, siswa diarahkan untuk membuka produk, membaca cerita, mengamati ilustrasi, memahami glosarium kosakata Batak Angkola, dan mengerjakan latihan pemahaman bacaan yang terdapat dalam produk.

Pelaksanaan produk di kelas menjadi tahap penting karena rancangan yang telah divalidasi perlu dilihat keterpakaianya dalam situasi pembelajaran. Tahap implementasi dalam desain instruksional berfungsi untuk menjalankan produk yang telah dirancang, mengamati penggunaannya, dan memperoleh data untuk evaluasi lebih lanjut.¹⁷ Dalam penelitian ini, implementasi terbatas digunakan untuk melihat bagaimana produk digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran literasi membaca.

Guru praktisi berperan sebagai pendamping penggunaan produk di kelas. Guru membantu siswa yang mengalami kendala ketika membuka tautan, memahami petunjuk penggunaan, atau membaca istilah budaya yang belum familiar. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya membaca cerita, tetapi juga diarahkan untuk memahami tokoh, latar, peristiwa penting, nilai budaya, dan pesan moral dalam cerita “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis”.

Pelaksanaan implementasi terbatas disajikan secara ringkas pada tabel berikut.

Tabel 4. 15 Pelaksanaan Implementasi Terbatas

No.	Kegiatan	Uraian Pelaksanaan
1	Pengenalan produk	Guru memperkenalkan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola kepada siswa
2	Akses produk	Siswa membuka produk melalui tautan atau <i>QR Code</i> yang telah disediakan
3	Kegiatan membaca	Siswa membaca cerita “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” dengan arahan guru
4	Pemanfaatan glosarium	Siswa memahami istilah Batak Angkola melalui glosarium dalam produk

¹⁷Brown and Green, *The Essentials of Instructional Design: Connecting Fundamental Principles with Process and Practice*.

No.	Kegiatan	Uraian Pelaksanaan
5	Latihan pemahaman bacaan	Siswa mengerjakan latihan yang berkaitan dengan tokoh, alur, kosakata, pesan moral, dan nilai budaya
6	Pengisian angket	Guru mengisi angket praktikalitas dan siswa mengisi angket respons setelah penggunaan produk

Berdasarkan Tabel 4.15, implementasi terbatas dilakukan secara bertahap, mulai dari pengenalan produk, pengaksesan buku digital, kegiatan membaca, penggunaan glosarium, pembahasan isi cerita, sampai pengisian angket setelah penggunaan produk. Urutan kegiatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan produk tidak hanya berfokus pada membaca teks, tetapi juga pada pemahaman isi, kosakata, nilai budaya, dan pengalaman siswa menggunakan bahan bacaan digital.

Produk berbentuk digital harus tetap mudah diakses dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Buku digital anak perlu memperhatikan aksesibilitas, keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian tampilan dengan usia pembaca.¹⁸ Buku dapat diakses melalui link <https://heyzine.com/flip-book/1293343e50.html> dan QR Code dalam penelitian ini diarahkan untuk membantu siswa membuka produk secara lebih praktis dengan pendampingan guru.

¹⁸Vackova, Cermakova Lindroos, and Kucirkova, *Children's Digital Books: Development, Testing and Dissemination of Quality Criteria*.



Gambar 4. 4 QR Kode Buku *Cerita Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis*

b. Hasil Praktikalitas Guru Praktisi

Praktikalitas guru praktisi diperoleh dari angket yang diisi oleh Sumiati Rambe, S.Pd. setelah menggunakan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk *Flip PDF* dalam pembelajaran literasi membaca. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dari sudut pandang guru sebagai pengguna, terutama pada aspek kesesuaian isi, bahasa, penyajian produk, kemudahan penggunaan, dan keterpakaian dalam pembelajaran.

Tabel 4. 16 Hasil Praktikalitas Guru Praktisi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian isi	15	15	100%	Sangat praktis
2	Bahasa	9	10	90%	Sangat praktis
3	Penyajian produk	20	20	100%	Sangat praktis
4	Kemudahan penggunaan	14	15	93,33%	Sangat praktis
5	Keterpakaian dalam pembelajaran	14	15	93,33%	Sangat praktis
Jumlah/Rata-rata		72	75	96%	Sangat praktis

Persentase praktikalitas guru praktisi dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{72}{75} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan Tabel 4.16, hasil praktikalitas guru praktisi memperoleh skor 72 dari skor maksimal 75 dengan persentase 96% dan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa guru menilai buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola sangat mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, dan dapat diterapkan dalam kegiatan literasi membaca di kelas 5-A.

Aspek kesesuaian isi memperoleh persentase 100%, yang menunjukkan bahwa isi cerita, glosarium, nilai budaya, dan latihan pemahaman bacaan dinilai sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Aspek penyajian produk juga memperoleh persentase 100%, sehingga tampilan, ilustrasi, dan susunan halaman dinilai mendukung penggunaan produk. Produk pengembangan yang praktis perlu mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan memungkinkan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.¹⁹ Dalam penelitian ini, skor praktikalitas guru memperlihatkan bahwa produk memenuhi unsur keterpakaian dari sudut pandang guru praktisi.

Aspek bahasa memperoleh persentase 90%, sedangkan aspek kemudahan penggunaan dan keterpakaian dalam pembelajaran masing-masing memperoleh persentase 93,33%. Persentase tersebut tetap berada

¹⁹Suparni and Nasution, *Panduan Praktis Penelitian Dan Pengembangan Di Bidang Pendidikan*.

pada kategori sangat praktis, tetapi menunjukkan bahwa aspek bahasa dan kemudahan penggunaan masih dapat disempurnakan melalui redaksi petunjuk yang lebih singkat. Temuan ini penting karena produk digital untuk siswa sekolah dasar harus sederhana, jelas, dan tidak membebani pengguna ketika digunakan di kelas.

Kritik dan saran guru praktisi menunjukkan bahwa produk sudah menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan pembelajaran membaca siswa kelas 5-A. Guru juga menilai cerita berbasis budaya Batak Angkola membantu siswa mengenal nilai lokal. Namun, petunjuk penggunaan perlu dibuat lebih singkat agar siswa lebih cepat memahami cara memakai produk. Masukan tersebut menjadi bagian dari penyempurnaan produk setelah implementasi terbatas.

c. Hasil Respons siswa

Respons siswa diperoleh dari angket yang diisi oleh 34 siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan setelah menggunakan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk *Flip PDF*. Angket respons siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap tampilan produk, kemudahan penggunaan, pemahaman bacaan, keterlibatan membaca, dampak belajar, serta item kontrol atau pernyataan negatif.

Angket respons siswa terdiri atas 18 butir pernyataan dengan skala 1 sampai 5. Skor maksimal setiap siswa adalah 90, sehingga skor maksimal untuk 34 siswa adalah 3.060. Butir nomor 17 dan 18 merupakan pernyataan

negatif, sehingga penskorannya menggunakan skor balik sebelum dimasukkan ke dalam rekapitulasi.

Tabel 4. 17 Hasil Respons Siswa terhadap Produk

No .	Aspek Respons Siswa	Nomor Butir	Skor Diperoleh	Skor Maks.	Persentase	Kategori
1	Tampilan produk	1–3	400	510	78,43%	Positif
2	Kemudahan penggunaan	4–6	374	510	73,33%	Positif
3	Pemahaman bacaan	7–10	507	680	74,56%	Positif
4	Keterlibatan membaca	11–13	404	510	79,22%	Positif
5	Dampak belajar	14–16	378	510	74,12%	Positif
6	Item kontrol/pernyataan negatif	17–18	266	340	78,24%	Positif
Jumlah/Rata-rata		1–18	2.329	3.060	76,11%	Positif

Persentase respons siswa dihitung dengan rumus berikut.

$$P = \frac{2329}{3.060} \times 100\% = 76,11\%$$

Berdasarkan Tabel 4.17, hasil respons siswa memperoleh skor 2.329 dari skor maksimal 3.060 dengan persentase 76,11% dan kategori positif.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk *Flip PDF* dalam pembelajaran literasi membaca.

Aspek keterlibatan membaca memperoleh persentase tertinggi, yaitu 79,22% dengan kategori positif. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan cerita, ilustrasi, dan penyajian digital mampu mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan membaca. Penggunaan *e-book* interaktif dapat

berkaitan dengan keterlibatan belajar, kepuasan, dan persepsi positif siswa terhadap pembelajaran.²⁰ gDalam konteks penelitian ini, respons positif siswa memperkuat bahwa produk dapat diterima sebagai bahan bacaan pendukung di kelas 5-A.

Aspek tampilan produk memperoleh persentase 78,43% dengan kategori positif. Hasil ini menunjukkan bahwa gambar, warna, dan tampilan halaman cukup menarik bagi siswa. Dukungan visual dalam buku bergambar dapat membantu siswa memahami cerita, mengingat peristiwa, dan meningkatkan motivasi membaca.²¹ Oleh karena itu, tampilan visual dalam produk perlu dipertahankan sekaligus disempurnakan agar tetap mendukung pemahaman, bukan hanya menarik perhatian.

Aspek pemahaman bacaan memperoleh persentase 74,56%, sedangkan aspek dampak belajar memperoleh 74,12%. Kedua aspek tersebut berada pada kategori positif, tetapi nilainya belum setinggi keterlibatan membaca dan tampilan produk. Fitur dalam buku digital anak sebaiknya diarahkan untuk memperkuat pemahaman cerita, bukan sekadar menambah unsur tampilan digital.²² Temuan ini menegaskan bahwa glosarium, latihan pemahaman, dan arahan guru tetap diperlukan agar siswa tidak hanya tertarik membaca, tetapi juga memahami isi cerita secara lebih baik.

²⁰Chia-Chen Chen and Yang-Hsiang Tsai, "Effect of Interactive E-Book Use on Learning Engagement, Satisfaction and Perceived Learning," *Education and Information Technologies* 30, no. 11 (2025): 15757–89, <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13415-w>.

²¹Liu, "The Effects of Segmentation on Cognitive Load, Vocabulary Learning and Retention, and Reading Comprehension in a Multimedia Learning Environment."

²²Adriana Bus et al., "Which Interactive Features in Children's Digital Picture Books Promote Reading Comprehension? A Meta-Analysis," *Early Education and Development*, 2025, <https://doi.org/10.1080/10409289.2025.2571978>.

Aspek kemudahan penggunaan memperoleh persentase 73,33% dengan kategori positif. Nilai ini menjadi aspek terendah dalam respons siswa, sehingga perlu diperhatikan pada revisi akhir produk. Hasil tersebut sejalan dengan masukan guru praktisi yang menyarankan agar petunjuk penggunaan dibuat lebih singkat. Dengan demikian, penyederhanaan petunjuk penggunaan menjadi tindak lanjut yang penting agar produk lebih mudah digunakan oleh siswa.

Item kontrol atau pernyataan negatif memperoleh persentase 78,24% dengan kategori positif setelah dilakukan penskoran balik. Hasil ini menunjukkan bahwa respons siswa terhadap produk relatif konsisten. Keberadaan item negatif membantu memeriksa kehati-hatian siswa dalam menjawab angket, sehingga data respons siswa tidak hanya bertumpu pada pernyataan positif.

d. Sintesis Tahap Implementasi

Hasil tahap implementasi menunjukkan bahwa buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dapat digunakan dalam pembelajaran literasi membaca pada kelas 5-A. Guru praktisi memberikan penilaian sangat praktis dengan persentase 96%, sedangkan siswa memberikan respons positif dengan persentase 76,11%. Kedua data tersebut menunjukkan bahwa produk tidak hanya layak secara validasi ahli, tetapi juga dapat digunakan oleh guru dan diterima oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Perbedaan antara praktikalitas guru dan respons siswa perlu dibaca secara metodologis. Guru menilai produk dari sudut keterpakaian dalam pembelajaran, kesesuaian isi, penyajian, bahasa, dan kemudahan pengelolaan kelas. Siswa menilai produk dari pengalaman langsung saat membaca, menggunakan navigasi, memahami cerita, melihat tampilan, dan mengerjakan latihan. Karena itu, nilai praktikalitas guru yang sangat tinggi dan respons siswa yang positif saling melengkapi dalam menilai keterpakaian produk.

Temuan implementasi juga menunjukkan bagian yang perlu dipertahankan dan bagian yang perlu disempurnakan. Isi cerita, ilustrasi, glosarium, nilai budaya, dan latihan pemahaman menjadi kekuatan produk. Petunjuk penggunaan dan kemudahan navigasi masih perlu dibuat lebih sederhana agar siswa lebih cepat memahami cara menggunakan buku digital. Hasil tahap implementasi ini menjadi dasar untuk melanjutkan analisis pada tahap evaluasi, terutama untuk melihat efektivitas produk melalui *pretest*, *posttest*, uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, dan *N-Gain*.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk *Flip PDF* berjudul “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” terhadap literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*, kemudian dilanjutkan dengan uji normalitas, uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, dan

perhitungan *N-Gain*. Urutan analisis ini digunakan agar kesimpulan efektivitas tidak hanya didasarkan pada kenaikan nilai rata-rata, tetapi juga pada hasil uji statistik dan kategori peningkatan.

a. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Pretest diberikan sebelum siswa menggunakan produk, sedangkan *posttest* diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan buku cerita digital bergambar. Tes literasi membaca terdiri atas 20 soal pilihan ganda. Setiap jawaban benar diberi skor 5, sedangkan jawaban salah, tidak dijawab, atau memilih lebih dari satu jawaban diberi skor 0, sehingga skor maksimal adalah 100.

Hasil *pretest* dan *posttest* literasi membaca siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 18 Distribusi Nilai Pretest dan Posttest Literasi Membaca Siswa

No.	Nilai	Jumlah Siswa <i>Pretest</i>	Jumlah Siswa <i>Posttest</i>
1	35	3	-
2	40	9	-
3	45	13	-
4	50	4	1
5	55	1	1
6	60	1	1
7	65	1	6
8	70	-	1
9	75	-	4
10	80	-	9
11	85	1	7
12	90	1	2
13	95	-	2
Jumlah Siswa		34	34
Jumlah Nilai		1.605	2.610
Rata-rata		47,21	76,76
Standar Deviasi		12,07	10,93
Nilai Terendah		35	50
Nilai Tertinggi		90	95

Berdasarkan Tabel 4.18, nilai *pretest* siswa berada pada rentang 35–90, sedangkan nilai *posttest* berada pada rentang 50–95. Nilai yang paling banyak diperoleh pada *pretest* adalah 45, yaitu sebanyak 13 siswa. Pada *posttest*, nilai yang paling banyak diperoleh adalah 80, yaitu sebanyak 9 siswa. Perubahan sebaran nilai ini memperlihatkan adanya pergeseran capaian siswa dari nilai rendah menuju nilai yang lebih tinggi setelah penggunaan produk.

Rata-rata nilai *pretest* adalah 47,21 dengan standar deviasi 12,07. Setelah siswa menggunakan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 76,76 dengan standar deviasi 10,93. Pemahaman bacaan pada siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh kemampuan memahami kosakata, menghubungkan informasi, dan menafsirkan isi teks.²³ Dalam penelitian ini, peningkatan rata-rata nilai menunjukkan bahwa cerita, ilustrasi, glosarium, dan latihan pemahaman bacaan berperan sebagai dukungan belajar yang membantu siswa memahami isi bacaan.

Kenaikan rata-rata dari 47,21 menjadi 76,76 menunjukkan selisih sebesar 29,55 poin. Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan perubahan nilai, tetapi juga menggambarkan adanya perbaikan kemampuan siswa dalam menjawab soal literasi membaca setelah menggunakan produk. Namun, kenaikan rata-rata belum cukup untuk menyatakan efektivitas secara

²³Snowling, Hulme, and Nation, *The Science of Reading: A Handbook*.

metodologis, sehingga analisis dilanjutkan melalui uji normalitas, uji perbedaan, dan perhitungan *N-Gain*.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan jenis uji perbedaan yang digunakan pada data *pretest* dan *posttest*. Pengujian menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah subjek penelitian sebanyak 34 siswa. Dalam analisis ini, perhatian utama diberikan pada data selisih *posttest-pretest* karena data selisih menjadi dasar pemilihan uji perbedaan antara dua pengukuran berpasangan.

Tabel 4. 19 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

No.	Data	Statistic	df	Sig.	Keterangan
1	<i>Pretest</i>	0,703	34	0,000	Tidak normal
2	<i>Posttest</i>	0,939	34	0,056	Normal
3	Selisih <i>posttest-pretest</i>	0,828	34	0,000	Tidak normal

Berdasarkan Tabel 4.19, data *pretest* memiliki nilai signifikansi 0,000 sehingga tidak berdistribusi normal. Data *posttest* memiliki nilai signifikansi 0,056 sehingga berdistribusi normal. Namun, data selisih *posttest-pretest* memiliki nilai signifikansi 0,000 sehingga tidak berdistribusi normal. Karena data selisih tidak normal, uji perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* dilanjutkan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*, bukan uji t berpasangan.

Penentuan uji lanjut berdasarkan data selisih penting karena penelitian ini membandingkan dua nilai dari subjek yang sama. Uji statistik harus dipilih sesuai karakteristik data agar kesimpulan yang dihasilkan tidak keliru secara

metodologis.²⁴ Dalam penelitian ini, penggunaan *Wilcoxon Signed Rank Test* sudah sesuai karena data selisih *posttest-pretest* tidak memenuhi asumsi normalitas

c. Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

Uji Wilcoxon digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* literasi membaca siswa. Uji ini dipilih karena data selisih *posttest-pretest* tidak berdistribusi normal.

Tabel 4. 20 Hasil Ranks Uji Wilcoxon

<i>Posttest - Pretest</i>	N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Negative Ranks</i>	0	0,00	0,00
<i>Positive Ranks</i>	34	17,50	595,00
<i>Ties</i>	0		
Total	34		

Berdasarkan Tabel 4.20, seluruh siswa masuk pada *Positive Ranks*, yaitu sebanyak 34 siswa. Tidak terdapat siswa yang masuk pada *Negative Ranks* dan tidak ada siswa yang berada pada *Ties*. Artinya, seluruh siswa memperoleh nilai *posttest* yang lebih tinggi daripada nilai *pretest*. Temuan ini memperkuat gambaran bahwa penggunaan produk diikuti oleh peningkatan nilai literasi membaca pada seluruh subjek penelitian.

Tabel 4. 21 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Data	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Posttest - Pretest</i>	-5,140	0,000	Signifikan

Berdasarkan Tabel 4.21, nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang

²⁴ Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*.

signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* literasi membaca siswa. Uji signifikansi dalam penelitian pengembangan diperlukan untuk memperkuat bukti bahwa perubahan nilai setelah penggunaan produk bukan sekadar perubahan deskriptif.²⁵ Dengan hasil ini, penggunaan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola memberikan perbedaan yang signifikan terhadap literasi membaca siswa kelas 5-A.

Temuan tersebut juga perlu dibaca sesuai batas desain penelitian. Penelitian ini menggunakan implementasi terbatas pada satu kelas tanpa kelompok kontrol, sehingga hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan efektivitas dalam konteks kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan. Oleh karena itu, klaim efektivitas diarahkan pada konteks penggunaan produk dalam subjek penelitian ini, bukan sebagai generalisasi luas di luar konteks penelitian.

d. N-Gain

N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan literasi membaca siswa setelah menggunakan produk. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{Skor Maksimal - Pretest}$$

Hasil Perhitungan N-Gain

Tabel 4. 22 Hasil Perhitungan N-Gain

No.	Komponen	Nilai
1	Rata-rata <i>pretest</i>	47,21
2	Rata-rata <i>posttest</i>	76,76
3	Selisih rata-rata	29,55

²⁵Rangkuti.

No.	Komponen	Nilai
4	Rata-rata <i>N-Gain</i>	0,572
5	Kategori <i>N-Gain</i>	Sedang

Sesuai Tabel 4.22, rata-rata *N-Gain* memperoleh nilai 0,572 dengan kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan literasi membaca siswa setelah menggunakan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berada pada tingkat sedang.

Kategori sedang pada *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi sudah bermakna, tetapi masih memiliki ruang untuk penguatan. Dalam konteks produk ini, peningkatan sedang dapat dipahami karena siswa tidak hanya berhadapan dengan teks cerita, tetapi juga dengan kosakata budaya, alur cerita lokal, glosarium, dan latihan pemahaman bacaan. Fitur dalam buku digital anak perlu diarahkan untuk mendukung pemahaman cerita, bukan sekadar menambah tampilan visual atau interaktivitas.²⁶ Oleh karena itu, glosarium, ilustrasi, dan latihan pemahaman dalam produk menjadi komponen penting yang perlu dipertahankan dan disempurnakan.

Hasil *N-Gain* memperkuat hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Uji *Wilcoxon* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, sedangkan *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan tersebut berada pada kategori sedang. Dengan dua bukti tersebut, produk dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa pada implementasi terbatas.

²⁶Bus et al., "Which Interactive Features in Children's Digital Picture Books Promote Reading Comprehension? A Meta-Analysis."

e. Sintesis Tahap Evaluasi

Hasil tahap evaluasi memperlihatkan adanya peningkatan literasi membaca siswa setelah menggunakan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 47,21 pada *pretest* menjadi 76,76 pada *posttest*. Seluruh siswa juga berada pada *Positive Ranks*, sehingga tidak ada siswa yang memperoleh nilai *posttest* lebih rendah daripada nilai *pretest*. Pemahaman bacaan berkaitan dengan kemampuan memahami kosakata, menghubungkan informasi, dan menafsirkan isi teks. Dalam penelitian ini, peningkatan nilai menunjukkan bahwa cerita, ilustrasi, glosarium, dan latihan pemahaman bacaan mendukung siswa memahami isi bacaan secara lebih terarah.

Peningkatan tersebut diperkuat oleh hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Pemilihan uji statistik perlu disesuaikan dengan karakteristik data agar kesimpulan penelitian tidak keliru secara metodologis.²⁷ Hasil uji tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Selain itu, rata-rata *N-Gain* sebesar 0,572 berada pada kategori sedang. Gain ternormalisasi digunakan untuk melihat tingkat peningkatan dengan mempertimbangkan skor awal dan skor maksimal yang mungkin dicapai.²⁸ Dengan demikian, peningkatan literasi membaca siswa terbukti melalui kenaikan rata-rata nilai, signifikansi statistik, dan kategori peningkatan belajar.

²⁷Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*.

²⁸ Hake, "Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses."

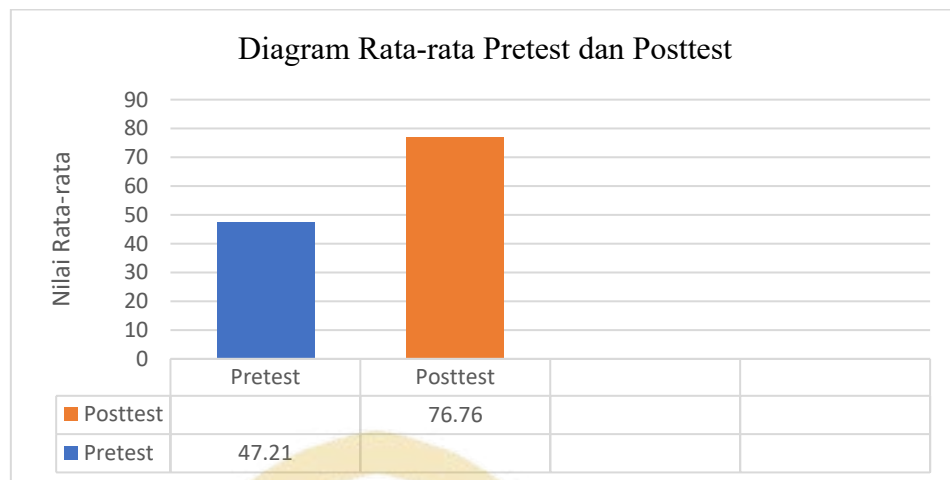
f. Kesimpulan efektivitas produk

Berdasarkan hasil evaluasi, produk *Flip PDF* “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” dinyatakan efektif untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan. Efektivitas tersebut didukung oleh tiga bukti utama, yaitu peningkatan rata-rata nilai, perbedaan yang signifikan secara statistik, dan capaian *N-Gain* pada kategori sedang. Produk bacaan digital untuk anak perlu menggabungkan kualitas isi, keterbacaan, tampilan visual, kemudahan penggunaan, dan dukungan terhadap pengalaman membaca.²⁹ Pada produk ini, unsur tersebut tampak melalui cerita lokal, ilustrasi, glosarium, petunjuk penggunaan, dan latihan pemahaman bacaan.

Dengan demikian, penggunaan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola memberikan dampak positif terhadap literasi membaca siswa pada implementasi terbatas. Kesimpulan efektivitas ini dibatasi pada 34 siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan sesuai dengan desain penelitian yang digunakan.

Untuk lebih jelasnya perbandingan pretest dan postes disajikan pada diagram berikut.

²⁹Vackova, Cermakova Lindroos, and Kucirkova, *Children's Digital Books: Development, Testing and Dissemination of Quality Criteria*.



Gambar 4. 5 Diagram Rata-rata Pretest dan Posttest

B. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian diarahkan pada tiga aspek utama, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola. Ketiga aspek tersebut menjadi dasar untuk menilai kelayakan produk sebagai bahan bacaan pendukung literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan. Pembahasan ini tidak hanya membaca hasil dalam bentuk angka, tetapi juga menafsirkan makna temuan terhadap kualitas produk, keterpakaian dalam pembelajaran, dan peningkatan literasi membaca siswa.

1. Validitas Produk

Persentase validitas sebesar 80% menunjukkan bahwa buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk *Flip PDF* “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” telah memenuhi kelayakan sebagai bahan bacaan pendukung literasi membaca siswa kelas 5 SD. Kelayakan tersebut terlihat pada aspek materi, bahasa, dan media yang masing-masing memperoleh persentase sebesar 81%, 79%, dan 80%. Produk

pengembangan dinyatakan layak digunakan apabila isi, tujuan, dan rancangan pembelajarannya sesuai dengan karakteristik pengguna dan tujuan pengembangan.³⁰ Kondisi tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya menekankan tampilan media, tetapi juga memperhatikan kebutuhan literasi membaca siswa sekolah dasar.

Muatan budaya Batak Angkola yang disajikan melalui tokoh, kosakata, hubungan kekerabatan, dan pesan moral menjadikan isi cerita dekat dengan pengalaman siswa. Pengetahuan lebih mudah dibangun ketika peserta didik belajar melalui lingkungan sosial dan budaya yang dikenalnya.³¹ Kedekatan konteks tersebut memperlihatkan bahwa buku cerita digital yang dikembangkan tidak sekadar menyajikan cerita rakyat, tetapi menghadirkan pengalaman membaca yang bermakna bagi siswa.

Kehadiran ilustrasi, glosarium, dan latihan pemahaman bacaan juga menunjukkan bahwa produk dirancang sesuai dengan karakteristik pembelajaran kontekstual. Pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik dapat menghubungkan materi dengan pengalaman nyata yang dimilikinya.³² Cerita *Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis* memberi ruang bagi siswa untuk memahami kosakata budaya, mengenali peristiwa dalam cerita, dan menghubungkan isi bacaan dengan lingkungan sosialnya. Kondisi ini menjadikan kegiatan membaca lebih dekat dengan kehidupan siswa dan lebih mudah dipahami.

³⁰Jan van den Akker et al., *Educational Design Research* (London: Routledge, 2006).

³¹Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.

³²Johnson, *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*.

Validitas produk turut diperkuat oleh penggunaan unsur verbal dan visual secara terpadu. Ilustrasi membantu siswa mengenali tokoh, latar, dan alur cerita, sedangkan glosarium dan latihan pemahaman membantu siswa menemukan informasi penting dan menafsirkan isi bacaan. Informasi yang disajikan melalui kombinasi teks dan gambar dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif.³³ Penelitian lain juga menunjukkan bahwa buku cerita digital berbasis budaya lokal dapat mendukung keterlibatan membaca dan perkembangan literasi siswa sekolah dasar.³⁴ Temuan tersebut memperlihatkan bahwa perpaduan unsur budaya, teks, dan ilustrasi dalam produk yang dikembangkan telah mendukung kebutuhan literasi membaca siswa.

Dengan demikian, validitas buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam penelitian ini tidak hanya menunjukkan kelayakan dari aspek materi, bahasa, dan media, tetapi juga memperlihatkan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, kebutuhan literasi membaca, dan konteks budaya tempat peserta didik hidup dan belajar.

2. Praktikalitas Produk

Praktikalitas buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk *Flip PDF* “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” menunjukkan bahwa produk mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam

³³Richard E Mayer and Logan Fiorella, *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 3rd ed. (Cambridge University Press, 2024), <https://doi.org/10.1017/9781108894333>.

³⁴Laksana, “Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah.”

pembelajaran literasi membaca. Guru praktisi memberikan persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respons siswa mencapai 76,11% dengan kategori positif. Temuan ini sesuai dengan teori pengembangan produk yang menyatakan bahwa bahan ajar yang praktis harus mudah dipahami, mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik pengguna, dan dapat diterapkan dalam kondisi pembelajaran yang nyata.³⁵ Dalam kajian teori dijelaskan bahwa buku cerita digital yang baik perlu memadukan keterbacaan, kemudahan penggunaan, tampilan yang menarik, serta kesesuaian isi dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa buku cerita digital yang dikembangkan memiliki tingkat keterpakaian yang baik dalam implementasi terbatas.

Praktikalitas produk juga mendukung teori konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi peserta didik dengan lingkungan sosial dan budayanya.³⁶ Dalam buku cerita digital yang dikembangkan, siswa tidak hanya membaca cerita, tetapi juga mengenal kosakata, adat, hubungan kekerabatan, dan pesan moral Batak Angkola yang dekat dengan kehidupan mereka. Kehadiran unsur budaya tersebut menjadikan kegiatan membaca lebih kontekstual dan membantu siswa memahami isi cerita secara lebih bermakna. Kondisi ini sejalan dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik karena siswa memperoleh pengalaman membaca yang dekat dengan lingkungan sosial dan budayanya.

³⁵van den Akker et al., *Educational Design Research*.

³⁶Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya menghubungkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik.³⁷ Aspek keterlibatan membaca memperoleh persentase tertinggi, yaitu 79,22%, yang menunjukkan bahwa ilustrasi, glosarium, dan bentuk digital produk mampu menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan mereka dalam membaca. Temuan ini didukung oleh penelitian Laksana yang menunjukkan bahwa media berbasis budaya lokal lebih mudah diterima siswa karena dekat dengan lingkungan dan pengalaman belajarnya.³⁸ Penelitian lain juga menunjukkan bahwa buku cerita anak berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan membaca siswa melalui penyajian cerita yang kontekstual.³⁹ Dukungan teori dan penelitian terdahulu tersebut memperlihatkan bahwa integrasi budaya Batak Angkola, ilustrasi, dan bentuk digital dalam produk mendukung keterpakaian buku cerita digital sekaligus meningkatkan keterlibatan membaca siswa.

Dengan demikian, praktikalitas buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam penelitian ini menunjukkan bahwa produk mudah diterapkan dalam pembelajaran literasi membaca serta mampu menghadirkan pengalaman membaca yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Produk ini tidak hanya membantu guru menyediakan bahan bacaan yang dekat dengan kehidupan siswa, tetapi

³⁷Johnson, *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*.

³⁸Laksana, "Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah."

³⁹Darmawan et al., "Visualisasi Kearifan Lokal Papua Dalam Buku Cerita Anak."

juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan membaca melalui perpaduan cerita, ilustrasi, glosarium, dan budaya lokal.

3. Efektivitas Produk

Efektivitas buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk *Flip PDF* terlihat dari peningkatan literasi membaca siswa setelah menggunakan produk. Rata-rata nilai pretest siswa sebesar 47,21 meningkat menjadi 76,76 pada posttest dengan selisih sebesar 29,55 poin, sedangkan hasil N-Gain sebesar 0,572 berada pada kategori sedang. Temuan ini sesuai dengan konsep literasi membaca yang menyatakan bahwa kemampuan membaca tidak hanya berkaitan dengan mengenali kata dan kalimat, tetapi juga kemampuan memahami kosakata, menemukan informasi penting, menghubungkan gagasan, dan menafsirkan makna bacaan.⁴⁰ Dalam kajian teori dijelaskan bahwa kemampuan literasi membaca berkembang ketika siswa memperoleh bahan bacaan yang sesuai dengan tingkat perkembangan, konteks kehidupan, dan pengalaman belajarnya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa glosarium, ilustrasi, alur cerita, dan latihan pemahaman dalam produk membantu siswa memahami bacaan secara lebih terarah.

Peningkatan literasi membaca siswa setelah menggunakan buku cerita digital berbasis budaya Batak Angkola juga memperkuat teori konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun

⁴⁰(OECD), *PISA 2022 Assessment and Analytical Framework*.

melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan sosial budaya.⁴¹ Dalam buku cerita digital yang dikembangkan, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga mengenal kosakata Batak Angkola, memahami hubungan kekerabatan, menafsirkan pesan moral, dan menghubungkan isi cerita dengan pengalaman yang dekat dengan kehidupannya. Proses tersebut membantu siswa membangun pemahaman bacaan secara lebih bermakna dan kontekstual.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Amelia dan Fitria yang menunjukkan bahwa bahan bacaan digital dapat mendukung perkembangan literasi anak melalui pengalaman membaca yang lebih menarik.⁴² Penelitian Zakiah juga menunjukkan bahwa cerita digital membantu siswa memahami isi bacaan dan membangun pemahaman yang lebih baik terhadap cerita.⁴³ Selain itu, penelitian Laksana dan Darmawan dkk. menjelaskan bahwa integrasi budaya lokal dalam media digital dapat meningkatkan keterlibatan membaca dan menjadikan pembelajaran lebih kontekstual bagi siswa sekolah dasar.⁴⁴ Dukungan penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa perpaduan cerita, ilustrasi, dan budaya lokal dalam buku digital dapat membantu meningkatkan literasi membaca siswa.

Efektivitas produk juga menunjukkan bahwa buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola relevan digunakan dalam

⁴¹Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.

⁴²Amelia and Fitria, "Pemanfaatan Platform Let's Read Dalam Mendukung Kegiatan Literasi Siswa."

⁴³Zakiah et al., "Digital Storybook Based on Local Wisdom Representing Students' Cultural Literacy and Citizenship."

⁴⁴Darmawan et al., "Visualisasi Kearifan Lokal Papua Dalam Buku Cerita Anak."

pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar karena mampu menghadirkan bahan bacaan yang kontekstual, menarik, dan dekat dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk *Flip PDF* terbukti efektif untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas V SD Negeri 200117 Padangsidempuan serta mendukung pembelajaran membaca yang lebih bermakna dan berbasis budaya lokal.

4. Sintesis Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola memenuhi tiga kriteria utama penelitian pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Produk dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Produk dinyatakan praktis berdasarkan penilaian guru praktisi dan respons siswa. Produk dinyatakan efektif berdasarkan peningkatan nilai *pretest-posttest*, hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, dan *N-Gain* kategori sedang.

Temuan validitas menunjukkan bahwa produk layak dari aspek isi, bahasa, dan media. Temuan praktikalitas menunjukkan bahwa produk dapat digunakan guru dan diterima siswa dalam pembelajaran. Temuan efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan produk diikuti oleh peningkatan literasi membaca siswa. Ketiga temuan tersebut saling menguatkan, sehingga kualitas produk tidak hanya dibuktikan dari satu jenis data.

Kekuatan utama produk terletak pada penggabungan cerita lokal, ilustrasi, glosarium, latihan pemahaman, dan penyajian digital dalam bentuk

Flip PDF. Cerita lokal membuat bahan bacaan dekat dengan konteks budaya siswa. Ilustrasi membantu siswa memahami tokoh, latar, dan alur. Glosarium membantu siswa memahami kosakata Batak Angkola. Latihan pemahaman mengarahkan siswa meninjau isi cerita. Penyajian digital membuat produk lebih mudah diakses dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengembangan bahan bacaan berbasis budaya lokal dapat menjadi alternatif untuk mendukung literasi membaca di sekolah dasar. Produk yang dikembangkan tidak hanya membantu siswa membaca cerita, tetapi juga mengenalkan nilai adat, kekerabatan, dan pesan moral dalam budaya Batak Angkola. Dengan demikian, buku cerita digital bergambar ini memiliki fungsi ganda sebagai bahan bacaan literasi dan media pengenalan budaya lokal.

Secara metodologis, penelitian ini menunjukkan bahwa model *ADDIE* dapat digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran secara runtut. Tahap *Analysis* menghasilkan dasar kebutuhan, tahap *Design* menghasilkan rancangan produk, tahap *Development* menghasilkan produk valid dan revisi, tahap *Implementation* menghasilkan data praktikalitas dan respons siswa, sedangkan tahap *evaluation* menghasilkan bukti efektivitas. Rangkaian ini memperlihatkan bahwa produk dikembangkan melalui proses yang sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan.

Dengan hasil tersebut, buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk *Flip PDF* berjudul “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” layak digunakan sebagai bahan bacaan pendukung literasi

membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan. Kelayakan tersebut tetap dibaca dalam batas implementasi terbatas sesuai desain penelitian yang digunakan.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam membaca hasil pengembangan produk. Keterbatasan tersebut berkaitan dengan ruang lingkup implementasi, desain uji efektivitas, konteks budaya produk, penggunaan media digital, serta cakupan data yang digunakan untuk menilai kualitas produk. Dalam desain instruksional, hasil evaluasi produk perlu dibaca sesuai konteks pengguna, tujuan pengembangan, dan kondisi penerapan.⁴⁵ Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak ditafsirkan secara berlebihan di luar batas pelaksanaan penelitian.

Pertama, implementasi produk dilakukan secara terbatas pada 34 siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan. Subjek penelitian dipilih sesuai kebutuhan pengembangan produk dan konteks pembelajaran di kelas sasaran. Dengan demikian, hasil penelitian menggambarkan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk pada kelas tersebut, bukan sebagai generalisasi luas untuk seluruh siswa kelas 5 SD.

Kedua, penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol. Efektivitas produk dinilai melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* pada satu kelompok, kemudian diperkuat dengan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dan perhitungan *N-Gain*. Pemilihan uji statistik harus menyesuaikan karakteristik data agar kesimpulan penelitian tetap tepat secara metodologis.⁴⁶ Karena itu, kesimpulan efektivitas dalam penelitian ini

⁴⁵Brown and Green, *The Essentials of Instructional Design: Connecting Fundamental Principles with Process and Practice*.

⁴⁶Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*.

dibatasi pada perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan produk dalam implementasi terbatas.

Ketiga, produk yang dikembangkan berbasis budaya Batak Angkola dengan cerita “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis”. Kekhasan budaya ini menjadi kekuatan produk karena membuat bahan bacaan dekat dengan lingkungan sosial siswa. Namun, penggunaan produk pada daerah atau kelompok siswa yang tidak mengenal konteks Batak Angkola memerlukan penyesuaian, terutama pada glosarium, pengantar budaya, dan penjelasan istilah lokal.

Keempat, produk disajikan dalam bentuk *Flip PDF*, sehingga penggunaannya tetap bergantung pada perangkat, akses file, dan pendampingan guru. Buku digital anak perlu memperhatikan kemudahan akses, keterbacaan, dan kesesuaian penggunaan dengan usia pembaca.⁴⁷ Dalam penelitian ini, guru tetap berperan penting untuk membantu siswa membuka produk, memahami petunjuk, menggunakan glosarium, dan mengikuti kegiatan membaca.

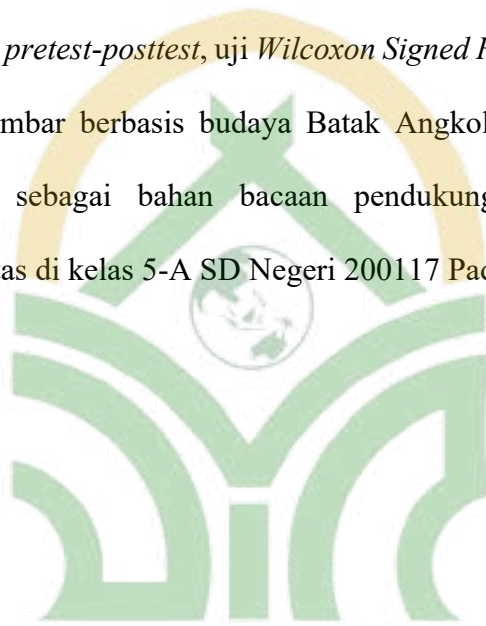
Kelima, penilaian efektivitas difokuskan pada tes literasi membaca berbentuk 20 soal pilihan ganda. Tes tersebut telah disusun berdasarkan indikator literasi membaca dan divalidasi sebelum digunakan. Namun, bentuk tes pilihan ganda belum sepenuhnya menggambarkan kemampuan membaca siswa secara lisan, kemampuan menulis tanggapan panjang, atau kemampuan berdiskusi tentang isi cerita.

Keenam, respons siswa diperoleh melalui angket setelah penggunaan produk. Data tersebut memberikan gambaran tentang penerimaan siswa terhadap tampilan,

⁴⁷Vackova, Cermakova Lindroos, and Kucirkova, *Children’s Digital Books: Development, Testing and Dissemination of Quality Criteria*.

kemudahan penggunaan, keterlibatan membaca, pemahaman bacaan, dan dampak belajar. Namun, respons siswa tetap dipengaruhi oleh pengalaman sesaat setelah implementasi, sehingga penggunaan produk dalam waktu yang lebih panjang dapat memberikan gambaran yang lebih luas.

Keterbatasan tersebut tidak mengurangi hasil utama penelitian, tetapi menjadi batas dalam menafsirkan temuan. Berdasarkan validasi ahli, praktikalitas guru, respons siswa, hasil *pretest-posttest*, uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, dan *N-Gain*, buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola tetap layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai bahan bacaan pendukung literasi membaca pada implementasi terbatas di kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk Flip PDF “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” dikembangkan melalui model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, hasil *need analysis* siswa, *need analysis* guru, wawancara guru praktisi, dan observasi awal menunjukkan adanya kebutuhan terhadap bahan bacaan digital yang menarik, bergambar, kontekstual, serta memuat unsur budaya Batak Angkola untuk mendukung literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan.

Produk yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ahli materi memberikan persentase 81% dengan kategori sangat valid, ahli bahasa memberikan persentase 79% dengan kategori valid, dan ahli media memberikan persentase 80% dengan kategori valid. Rata-rata hasil validasi produk adalah 80% dengan kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kelayakan dari aspek isi, bahasa, dan media setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator.

Produk juga dinyatakan praktis berdasarkan hasil praktikalitas guru praktisi, dan respons siswa. Praktikalitas guru memperoleh skor 72 dari skor maksimal 75, dengan persentase 96% dan kategori sangat praktis. Respons siswa memperoleh skor

2.329 dari skor maksimal 3.060, dengan persentase 76,11% dan kategori positif. Hasil ini menunjukkan bahwa produk dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran literasi membaca secara terbatas.

Produk dinyatakan efektif berdasarkan hasil *pretest*, *posttest*, uji Wilcoxon, dan *N-Gain*. Rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 47,21, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 76,76. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Rata-rata *N-Gain* sebesar 0,572 berada pada kategori sedang. Dengan demikian, buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk Flip PDF “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan implikasi terhadap pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar, khususnya pada penggunaan bahan bacaan digital yang dekat dengan budaya siswa. Buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk Flip PDF “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” dapat menjadi alternatif bahan bacaan yang membantu siswa memahami teks melalui perpaduan cerita, ilustrasi, glosarium, nilai budaya, dan latihan pemahaman bacaan. Dengan demikian, pembelajaran membaca tidak hanya diarahkan pada kemampuan memahami isi teks, tetapi juga pada pengenalan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa.

Bagi guru, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan bacaan digital dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran literasi membaca secara lebih menarik dan kontekstual. Produk yang memperoleh kategori sangat praktis dari guru praktisi dan respons positif dari siswa menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan media digital sederhana seperti Flip PDF untuk memperkaya bahan ajar membaca. Implikasi ini penting karena guru tidak selalu harus bergantung pada bahan bacaan umum, tetapi dapat menggunakan cerita lokal yang dikembangkan dalam bentuk digital agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

Bagi siswa, penggunaan buku cerita digital bergambar memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik karena teks didukung oleh ilustrasi, tampilan halaman digital, dan kosakata budaya yang dijelaskan melalui glosarium. Hasil *posttest* yang meningkat dibandingkan *pretest* menunjukkan bahwa produk dapat membantu siswa memahami tokoh, alur, latar, informasi penting, makna kosakata, dan pesan cerita. Dengan demikian, produk ini berimplikasi pada peningkatan keterlibatan siswa dalam membaca serta penguatan literasi membaca berbasis budaya lokal.

Bagi sekolah, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan bacaan digital berbasis budaya daerah dapat menjadi salah satu upaya memperkaya sumber belajar. Sekolah dapat mendorong penggunaan produk sejenis untuk mendukung gerakan literasi sekolah, terutama bahan bacaan yang mengangkat cerita rakyat, nilai adat, dan identitas budaya setempat. Dengan cara ini, literasi membaca dapat dikembangkan bersamaan dengan pelestarian budaya lokal.

Bagi penelitian dan pengembangan selanjutnya, hasil penelitian ini memberi gambaran bahwa produk berbasis budaya lokal dapat dikembangkan melalui model

ADDIE dengan memperhatikan validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Produk yang valid, praktis, dan efektif dalam implementasi terbatas dapat menjadi dasar untuk pengembangan lanjutan pada cerita rakyat lain, kelas berbeda, sekolah berbeda, atau bentuk media digital yang lebih luas. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi rujukan awal bagi pengembangan bahan bacaan digital bergambar berbasis budaya daerah.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, beberapa saran dapat disampaikan sebagai berikut:

Pertama, guru disarankan memanfaatkan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola berbentuk Flip PDF *“Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis”* sebagai salah satu bahan bacaan pendukung dalam pembelajaran literasi membaca khususnya di SD Negeri 200117 Padangsidimpuan, dan pada konteks sekolah dasar di Kota Padangsidimpuan pada umumnya.

Kedua, siswa disarankan menggunakan buku cerita digital ini secara aktif, tidak hanya membaca teks cerita, tetapi juga memperhatikan ilustrasi, mempelajari glosarium, dan mengerjakan latihan pemahaman bacaan. Dengan cara tersebut, siswa dapat memahami cerita secara lebih utuh sekaligus mengenal nilai budaya Batak Angkola yang terdapat dalam bacaan.

Ketiga, sekolah disarankan mendukung penggunaan bahan bacaan digital berbasis budaya lokal sebagai bagian dari penguatan literasi membaca. Dukungan tersebut dapat dilakukan melalui penyediaan perangkat, akses digital, serta kegiatan

literasi sekolah yang memberi ruang bagi cerita rakyat dan budaya daerah untuk digunakan dalam pembelajaran.

Keempat, peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan produk sejenis dengan cerita rakyat Batak Angkola lainnya atau budaya lokal lain yang relevan dengan kehidupan siswa. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan pada kelas, sekolah, atau jumlah subjek yang lebih luas agar keterpakaian dan efektivitas produk dapat diuji dalam konteks yang lebih beragam.

Kelima, pengembangan berikutnya dapat menyempurnakan produk dari sisi interaktivitas, tampilan visual, variasi latihan, dan akses penggunaan. Produk juga dapat dikembangkan dalam bentuk digital yang lebih kaya, selama tetap memperhatikan keterbacaan teks, kesesuaian budaya, dan kebutuhan literasi membaca siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- (IEA), International Association for the Evaluation of Educational Achievement. "PIRLS 2021 Assessment Frameworks," 2023. <https://pirls2021.org/frameworks/>.
- (OECD), Organisation for Economic Co-operation and Development. *PISA 2022 Assessment and Analytical Framework*. Paris: OECD Publishing, 2023. <https://doi.org/10.1787/dfe0bf9c-en>.
- Aditya, Bayu Rima, Aditya Permadi, Andrisyah, and Elis Hernawati. "Design Principles of Digital Storytelling for Children: A Design Science Research Case." *Procedia Computer Science* 234 (2024): 1705–13. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.03.176>.
- Agustri, Diana, Suroyo Suroyo, and Ernik Yuliana. "The School Literacy Program: The Parental Role in Improving Literacy Skills on Online Learning of Elementary Students." *International Journal of Elementary Education* 7, no. 4 (December 28, 2023): 555–66. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i4.61591>.
- Akker, Jan van den, Robert M Branch, Kent L Gustafson, Nienke Nieveen, and Tjeerd Plomp, eds. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. 1st ed. Dordrecht: Springer Science+Business Media, 1999. <https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7>.
- Akker, Jan van den, Koeno Gravemeijer, Susan McKenney, and Nienke Nieveen. *Educational Design Research*. London: Routledge, 2006.
- Alwi, Nur Azmi, Ary Kiswanto Kenedi, . Arwin, Yesi Anita, Ciptro Handrianto, and Shahid Rasool. "Socio-Cultural Approach through Digital Teaching Modules: A Solution to Improve Beginning Reading Skills in Elementary Schools." *Journal of Ecohumanism* 3, no. 7 (October 31, 2024). <https://doi.org/10.62754/joe.v3i7.4552>.
- Amelia, V, and Y Fitria. "Pemanfaatan Platform Let's Read Dalam Mendukung Kegiatan Literasi Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Pendas)*, 2023. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11631>.
- Amri, Yusni Khairul, Erikson Saragih, and Bambang Panca Syahputra. "Revitalizing Local Wisdom of Turi-Turian Folklore as a Reflection of the Angkola Ethnic Group." *Humanus* 20, no. 2 (2021): 210–20. <https://doi.org/10.24036/humanus.v22i2.114439>.
- Anlimachie, Moses Ackah, Might Kojo Abreh, Daniel Yaw Acheampong, Badu Samuel, Stephen Alluake, and Deborah Newman. "Enacting Culturally Responsive Pedagogy for Rural Schooling in Ghana: A School-Community-Based Enquiry." *Pedagogy, Culture & Society* 33, no. 1 (January 26, 2025): 141–

59. <https://doi.org/10.1080/14681366.2023.2205861>.

Antony, Victor Nikhil, and Chien-Ming Huang. "ID.8: Co-Creating Visual Stories with Generative AI." *ACM Transactions on Interactive Intelligent Systems* 14, no. 3 (September 30, 2024): 1–29. <https://doi.org/10.1145/3672277>.

Aryani, Vina, Nur Fajrie, and Lintang Kironoratri. "Pengembangan Media E-Story Book Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Dongeng Sastra Anak Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023): 1939–54. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7827>.

Astuti, Widhi, Joko Nurkamto, Slamet Subiyantoro, and Dewi Rochsantiningsih. "Exploring the Potential Development of Digital Modules for Arts and Culture Learning Based on Local Culture: A Mixed-Method Study on Bedhaya Ketawang Dance." *Edelweiss Applied Science and Technology* 8, no. 5 (September 26, 2024): 2327–42. <https://doi.org/10.55214/25768484.v8i5.1986>.

Badan Standar dan Asesmen Pendidikan, Kurikulum. "Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Nomor 039/H/P/2022 Tentang Pedoman Penilaian Buku Pendidikan." Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022. <https://www.ikapi.org/wp-content/uploads/2022/08/Peraturan-kabadan-tentang-pedoman-penilaian-NOMOR-039HP2022.pdf>.

Bissenbayeva, Assel P, Cheng J Cheng, Nurhalyk Abdurakyn, Nurzhan B Saparbayeva, and Gulshat J Serikbayeva. "The Influence of Chinese Online Novels on the Values of Adolescents." *Integration of Education* 28, no. 1 (March 15, 2024): 125–39. <https://doi.org/10.15507/1991-9468.114.028.202401.125-139>.

Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer US, 2009. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.

Brown, Abbie H, and Timothy D Green. *The Essentials of Instructional Design: Connecting Fundamental Principles with Process and Practice*. 5th ed. New York: Routledge, 2024. <https://doi.org/10.4324/9781003404835>.

Bus, Adriana, Natalia Kucirkova, Dieuwer ten Braak, and Marta Ciesielska. "Which Interactive Features in Children's Digital Picture Books Promote Reading Comprehension? A Meta-Analysis." *Early Education and Development*, 2025. <https://doi.org/10.1080/10409289.2025.2571978>.

Calderón Macías, María Liliana, María del Rosario Herrera Velázquez, Mónica Danny Tonguino Rodríguez, and Samantha Dayanara Álvarez Basurto. "Development of Basic Nursing Competence among Third- and Fourth-Year Students." *Salud, Ciencia y Tecnología* 4 (August 4, 2024): 1131. <https://doi.org/10.56294/saludcyt20241131>.

Chen, Chia-Chen, and Yang-Hsiang Tsai. "Effect of Interactive E-Book Use on Learning Engagement, Satisfaction and Perceived Learning." *Education and*

- Information Technologies* 30, no. 11 (2025): 15757–89. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13415-w>.
- Chen, Shih-Yeh. “To Explore the Impact of Augmented Reality Digital Picture Books in Environmental Education Courses on Environmental Attitudes and Environmental Behaviors of Children from Different Cultures.” *Frontiers in Psychology* 13 (December 7, 2022). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1063659>.
- Chen, Wen-Chun. “Verbal-Visual Skill-Building and Perceptual Changes in English Presentation.” *English for Specific Purposes* 77 (January 2025): 71–85. <https://doi.org/10.1016/j.esp.2024.10.002>.
- Clinton-Lisell, Virginia, Gabrielle Strouse, and Alexia M Langowski. “Children’s Engagement during Shared Reading of Ebooks and Paper Books: A Systematic Review.” *International Journal of Child-Computer Interaction* 39 (March 2024): 100632. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2023.100632>.
- Cohen, Louis, Lawrence Manion, and Keith Morrison. *Research Methods in Education*. London: Routledge, 2017. <https://doi.org/10.4324/9781315456539>.
- Darmawan, Andreas James, Samuel Rihi Hadi Utomo, Elizabeth Jessica Sentani, Peter Min Hyuk Yoo, Antonia Christmagda Satianegara, Jovan Putra Jaya Telaumbanua, Lina Kurniawati Gea, and others. “Visualisasi Kearifan Lokal Papua Dalam Buku Cerita Anak.” In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta*, 3:1239–50, 2025. <https://proceeding.unisayogya.ac.id/index.php/proseminaslppm/article/view/1069>.
- Dawudi, Dandy Ashghor, Udjang Pairin, and Titik Indarti. “Implementasi Konten Digital Berbasis Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Jenjang SMA.” *Journal of Education Research* 5, no. 2 (June 28, 2024): 2363–70. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1042>.
- Day, Stephanie L, Jin Kyoung Hwang, Tracy Arner, Danielle S McNamara, and Carol M Connor. “Choose Your Own Adventure: Interactive E-Books to Improve Word Knowledge and Comprehension Skills.” *Journal of Computer Assisted Learning* 41, no. 2 (April 24, 2025). <https://doi.org/10.1111/jcal.70023>.
- Dharma, I Made Aditya. “Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Budaya Lokal Bali Untuk Meningkatkan Literasi Budaya-Kewargaan Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Jembrana.” Universitas Pendidikan Ganesha, 2025. <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/23162>.
- Dick, Walter, Lou Carey, and James O Carey. *The Systematic Design of Instruction*. 8th ed. Florida: Library of Congress Cataloging in Publication Data, 2015.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. “Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah,” 2019. <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2019/07/Desain-Induk->

Gerakan-Literasi-Sekolah-2019.pdf.

- Ferando, Maria Florida, Yeremia Bardi, Yohanes Kristianus Firman Raja Mayeli, Maria Mea Rada, Maria Risanti Mude, and Paulinus Ngasu Penu Selviana Du'a Bolor. "Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Media Penguatan Literasi Bahasa Indonesia." *Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris* 3, no. 1 (2025): 301–16. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v3i1.1486>.
- Fraenkel, Jack, Norman Wallen, and Helen Hyun. *How to Design and Evaluate Research in Education*. 10th ed. McGraw-Hill Education, 1993.
- Gumartifa, Asti, Sofendi Sofendi, and Soni Mirizon. "Enhancing English Literacy through Ethnopedagogy: A Focus on Cultural Relevance in Teaching Practices." *Journal of Languages and Language Teaching* 13, no. 1 (January 16, 2025): 294. <https://doi.org/10.33394/jollt.v13i1.12934>.
- Hake, Richard R. "Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses." *American Journal of Physics* 66, no. 1 (January 1, 1998): 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>.
- Hamka, Hamka. "The Role of Principals on Teacher Performance Improvement in a Suburban School." *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 15, no. 1 (May 9, 2023): 371–80. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v15i1.2409>.
- Harahap, Sumper M, and Hamka Hamka. "Investigating the Roles of Philosophy, Culture, Language and Islam in Angkola's Local Wisdom of 'Dalihan Na Tolu.'" *HTS Teologiese Studies / Theological Studies* 79, no. 1 (March 14, 2023). <https://doi.org/10.4102/hts.v79i1.8164>.
- Harida, Eka Sustri. *Basic Reading For EFL University Student*. Merdeka Kreasi Group, 2021.
- . "CIRC-b-FCL as a Model for Teaching Reading for Z-Generation." In *Language, Literature & Language Teaching*, 1–11, 2024.
- . "Students' Meaning-Making in Multicultural Interactions: A Phenomenological Study in International English Classrooms." *Journal of Educational Innovation and Research* 1, no. 5 (2025): 180–87.
- Harida, Eka Sustri, and Riandry Fadhilah Nasution. "Students' Gen-Z Preferences Regarding Online versus Offline Format of Language Assessment." In *The 3rd International Symposium on the Practice of Coexistence in Islamic Culture*, 569–84. Yogyakarta, 2024.
- Harisatunisa, and Chubby Sauqi. "Implementasi Pembelajaran Kontekstual Berbasis Budaya Lokal Penginyongan." *Jurnal Kependidikan* 11, no. 2 (2023): 211–25.
- Hasnah, Yenni, Pirman Ginting, Mandra Saragih, Adib Jasni Kharisma, and Putri Lidiana Permata Sari. "A Probe into Local Cultural Values in Locally Produced EFL Textbooks in Indonesia." *Humanities, Arts and Social Sciences Studies*,

- November 8, 2024. <https://doi.org/10.69598/hasss.24.3.268564>.
- “Indonesia’s Internet Penetration Hits 79.5 Percent, Trend Continues.” *Antara News*, 2024. <https://en.antaranews.com/news/304593/indonesias-internet-penetration-hits-795-percent-trend-continues>.
- Intang, Hana, Sulfasyah, and Idawati. “The Effectiveness of Local Culture-Based Teaching Materials for Reading Comprehension Assisted by Adobe Flash CS6 for Fifth Grade Students in Elementary School.” *Indonesian Values and Character Education Journal* 6, no. 2 (2024): 134–42. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v6i2.67613>.
- Iseminger, Shalyse I, Horane A Diatta-Holgate, and Pamala V Morris. “Describing Students’ Intercultural Competence after Completing a Cultural Diversity Course Online or Face-to-Face.” *Teaching & Learning Inquiry* 8, no. 2 (2020): 114–27. <https://doi.org/10.20343/teachlearninqu.8.2.8>.
- Israilova, Elima, Egor Dudukalov, Elena Goryunova, and Khodor Shatila. “Promoting Environmental Literacy and Behavior Change among Individuals and Communities in Digital Era.” In *E3S Web of Conferences*, 458:6024, 2023. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202345806024>.
- Istiq’faroh, Nurul, and Fajar Nur Yasin. “Effectiveness of Local Culture Supplement Books in Improving Students’ Ecoliteracy in Coastal Areas.” *Perspectives of Science and Education* 73, no. 1 (2025): 202–16. <https://doi.org/10.32744/pse.2025.1.13>.
- Johnson, Elaine B. *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It’s Here to Stay*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press, 2002. <https://us.corwin.com/books/contextual-teaching-and-learning-9022>.
- Kamil, Muhammad Nazimuddin Al, Rita Eka Izzaty, and Nur Patmawati. “Digital Picture Storybooks, Can Increase Students’ Self-Efficacy and Interest in Learning?” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023): 35–45. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.54457>.
- Kemendikdasmen. “CP/ATP,” 2025. <https://guru.kemendikdasmen.go.id/>.
- Khalifah, Isiah, Eko Risdianto, Titin Aprilatutini, Nova Yustisia, and Dalifa. *Panduan Praktis Pembuatan E-Book Menggunakan Flip PDF Professional*. Bengkulu: Halaman Moeka Publishing, 2020. <https://sinta.kemdiktisaintek.go.id/authors/profile/6160775/?view=books>.
- Krissandi, Apri Damai Sagita. *Merancang Buku Cerita Bergambar*. 1st ed. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2017. [https://repository.usd.ac.id/35927/1/Merancang Buku Cerita Bergambar Anak.pdf](https://repository.usd.ac.id/35927/1/Merancang_Buku_Cerita_Bergambar_Anak.pdf).
- Kucirkova, Natalia. *How and Why to Read and Create Children’s Digital Books*. UCL Press, 2019. <https://www.uclpress.co.uk/products/113885>.

- Laksana, Dek Ngurah Laba. "Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2024): 12. <https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012>.
- Li, Xuan, and Adriana G. Bus. "Efficacy of Digital Picture Book Enhancements Grounded in Multimedia Learning Principles: Dependent on Age?" *Learning and Instruction* 85 (June 2023): 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2023.101749>.
- Linde, Inga, and Linda Daniela. "Teachers' Insights into the Efficacy of the 'Reading Circle' Project Using English Language Teaching Graded Readers." *Education Sciences* 15, no. 1 (2025): 91. <https://doi.org/10.3390/educsci15010091>.
- Liu, Dongyang. "The Effects of Segmentation on Cognitive Load, Vocabulary Learning and Retention, and Reading Comprehension in a Multimedia Learning Environment." *BMC Psychology* 12, no. 1 (2024): 4. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01489-5>.
- Lubis, Maulana Arafat, and Arbanur Rasyid. "Implementation of Learning Model of the Angkola Batak Culture Responsive Experience in Digital Era." In *AIP Conference Proceedings*, 90037, 2023. <https://doi.org/10.1063/5.0166498>.
- Mardini G., Ivan D, Christian G Quintero M., César A Vilorio N., Winston S Percybrooks B., Heydy S Robles N., and Karen Villalba R. "A Deep-Learning-Based Grading System (ASAG) for Reading Comprehension Assessment by Using Aphorisms as Open-Answer-Questions." *Education and Information Technologies* 29, no. 4 (2024): 4565–90. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11890-7>.
- Mayer, Richard E. "Ten Research-Based Principles of Multimedia Learning." In *Web-Based Learning*, 1st ed., 371–90. Routledge, 2006.
- Mayer, Richard E, and Logan Fiorella. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press, 2021. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>.
- . *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. 3rd ed. Cambridge University Press, 2024. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>.
- Mizusawa, Ken, and Tamas Kiss. "Multiliteracies and Student-Created Materials Design." In *Social Justice through Pedagogies of Multiliteracies*, 41–58. London: Routledge, 2024. <https://doi.org/10.4324/9781003438847-4>.
- Munisa, Utami Nurhafsa Putri, Wina Viqa Sari, and Nurul Aida Fitri. "Digital Literacy Based on Local Wisdom in Inclusive Education." *Pionir: Jurnal Pendidikan* 13, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.22373/pjp.v13i1.22058>.
- OECD. "PISA 2022 Results (Volume I and II) - Country Notes: Indonesia." Paris, 2022. https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html?utm.

- Ommundsen, Åse Marie, Gro Stavem, and Anne Kristine Øgreid. "Når Kaniner Blir Redde: ÅUtvikle Emosjonell Og Kritisk Literacy Gjennom Felles Lesing Av En Utfordrende Bildebok." *Barnelitterært Forskningstidsskrift* 14, no. 1 (2023): 1–13. <https://doi.org/10.18261/blft.14.1.4>.
- Patras, Yuyun Elizabeth, Muhammad Japar, Yuli Rahmawati, and Rais Hidayat. "Integration of Culturally Responsive Teaching Approach, Local Wisdom, and Gamification in Pancasila Education to Develop Students' Multicultural Competence." *Educational Process International Journal* 14, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.14.45>.
- Pizzul, Dario, Emanuela Sala, Alessandro Caliendo, Daniele Zaccaria, and Simone Carlo. "Evaluating the Impact of a Peer-Education Digital Literacy Course on Older Adults' Digital Skills and Wellbeing: A Mixed-Methods Study Protocol." *Frontiers in Sociology* 9 (2024). <https://doi.org/10.3389/fsoc.2024.1432607>.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. 2nd ed. Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Primayana, Kadek Hengki, and I G Agung Jaya Suryawan. "The Influence of Contextual Learning Approach Loaded with Cultural Values on Student Learning Outcomes." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2022): 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2309>.
- Pusmendik. "Perilisan Hasil PISA 2022: Peringkat Indonesia Naik 5-6 Posisi." Kemendikbud, 2023. <https://pusmendik.kemdikbud.go.id/konten/perilisan-hasil-pisa-2022-peringkat-indonesia-naik-5-6-posisi?utm>.
- Rahmania, Ulya Ghifrani, Ria Rochmi Safitri, Anggraita Febriana Putri, Sabar Nurohman, and Achmad Salehudin. "Systematic Literature Review: How Important Are Literacy and Numeracy for Students, and How to Improve It?" *Indonesian Journal of Educational Research and Review* 7, no. 2 (2024): 416–29. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i2.79797>.
- Rahmawati, Yuliani, Komariah, and Dede Trie Kurniawan. "The Development of Flipbook Based on the ADDIE Model in Science Learning for Elementary School Students." *International Journal of Learning and Instruction* 4, no. 2 (2022): 56. <https://doi.org/10.26418/ijli.v4i2.59356>.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. *Metode Penelitian Pendidikan*. Padangsidempuan: Repository UIN Syahada Padangsidempuan, 2022. <https://repo.uinsyahada.ac.id/1045/1/Repo%20Metode%20Penelitian%20Pendidikan.pdf>.
- Ritonga, Raja, Sumper Mulia Harahap, Asrul Hamid, Andri Muda, and Zuhdi Hsb. "Portion of Married Daughters in Inheritance Share among Angkola Batak Community." *AL-IHKAM: Jurnal Hukum & Pranata Sosial* 19, no. 1 (2024): 78–103. <https://doi.org/10.19105/al-lhkam.v19i1.7342>.
- Rizki, Nanda Arista, Achmad Muhtadin, and Petrus Fendiyanto. "Analysis of Mathematics Teacher's Comprehension on Ethnomathematics in the Context of

- the Kutai Tribe in Terms of Ethnicity and Gender.” In *AIP Conference Proceedings*, 30001, 2024. <https://doi.org/10.1063/5.0204418>.
- Saruksuk, W M, and C A Simamora. “Komik Digital Cerita Rakyat Batak Toba Raja Si Opat Ama Dengan Bantuan Aplikasi Next G-Toon.” *Indo-MathEdu Journal*, 2024. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/1561>.
- Saruksuk, Wiwik Maywan, Christy Aprilia Simamora, Chyntia Pamela Siregar, Novyar Ardhana Pasaribu, Laili Insyirah Naswa, and Surya Masniari Hutagalung. “Pengembangan Media Komik Digital Berbahasa Jerman Cerita Rakyat Batak Toba Raja Si Opat Ama Dengan Bantuan Aplikasi Next G-Toon.” *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 4 (2024): 4361–67. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1561>.
- Setiyani, Stevanus Budi Waluya, Yohanes Leonardus Sukestiyarno, Adi Nur Cahyono, and Dina Pratiwi Dwi Santi. “Assessing Numeracy Skills on Flat Shapes and Scaffolding Forms in Junior High School.” *International Journal of Evaluation and Research in Education* 13, no. 1 (2024): 422. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i1.25186>.
- Shakeel, Shariful Islam, Md Abdullah Al Mamun, and Md Faruque Ahmed Haolader. “Instructional Design with ADDIE and Rapid Prototyping for Blended Learning: Validation and Its Acceptance in the Context of TVET Bangladesh.” *Education and Information Technologies* 28, no. 6 (2023): 7601–30. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11471-0>.
- Sidauruk, Suandi, Fatchiyatun Ni'mah, Ruli Meiliawati, Rizki Nur Analita, Agung Rahmadani, Firman Shantya Budi, and Aidhil Adhani. “Scientific Literacy on Peatland across Various Study Programs, Genders, and Current Domicile of University Students in Borneo.” *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 19, no. 1 (2025): 449–59. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21794>.
- Siregar, Lukman Hakim, Yasir Maulana Rambe, and Umar Kholil Lubis. “Ensiklopedia Budaya Tappatama (Tapanuli Selatan, Padang Lawas, Tapanuli Utara Dan Mandailing) Berbasis Android Untuk Menumbuhkembangkan Cinta Budaya Bangsa Siswa Sekolah Dasar.” *Education and Development* 8, no. 3 (2020): 944–49. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2110>.
- Snowling, Margaret J., Charles Hulme, and Kate Nation. *The Science of Reading: A Handbook*. Edited by Margaret J Snowling, Charles Hulme, and Kate Nation. 2nd ed. John Wiley & Sons Ltd., 2022. <https://doi.org/10.1002/9781119705116>.
- Suparni, and F Nasution. *Panduan Praktis Penelitian Dan Pengembangan Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Berkah Litera Jaya, 2025. <https://repo.uinsyahada.ac.id/1595/>.
- Suparya, I Ketut, I Wayan Suastra, Ketut Suma, and Ida Bagus Putrayasa. “Enhancing Scientific Literacy in Primary Education: A Novel Approach through Culturally Integrated Science Textbook Development.” *Pakistan Journal of Life and Social Sciences* 22, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.57239/PJLSS-2024-22.1.00380>.

- Susanti, K L. "Pengembangan Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD." Universitas Pendidikan Ganesha, 2024. <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/19474>.
- Tirtawati, I G A, I M C Wibawa, and P A Dharmayanti. "Development of Problem-Solving-Based Flipbook Learning Media to Improve Science Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students." *Journal of Education Technology* 9, no. 2 (2025). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/91622>.
- UNICEF Indonesia. "Online Knowledge and Practice of Children in Indonesia: A Baseline Study 2023," 2025. <https://www.unicef.org/indonesia/child-protection/reports/online-knowledge-and-practice-children-indonesia-baseline-study-2023>.
- Utami, Putri Lintang, Nadi Suprpto, Hasan Nuurul Hidaayatullaah, Binar Kurnia Prahani, Eko Hariyono, Firmanul Catur Wibowo, and Lari Andres Sanjaya. "Bibliometric Analysis of Implementation Indonesian Local Wisdom in Physics Learning during 1986–2023." In *AIP Conference Proceedings*, 60050, 2024. <https://doi.org/10.1063/5.0210761>.
- Vackova, Petra, Anna Cermakova Lindroos, and Natalia Ingebretsen Kucirkova. *Children's Digital Books: Development, Testing and Dissemination of Quality Criteria*. Stavanger: UiS Scholarly Publishing Services, 2023. <https://doi.org/10.31265/USPS.268>.
- Vidak, Andrej, Iva Movre Šapić, Vanes Mešić, and Vjeran Gomzi. "Augmented Reality Technology in Teaching about Physics: A Systematic Review of Opportunities and Challenges." *European Journal of Physics* 45, no. 2 (2024): 23002. <https://doi.org/10.1088/1361-6404/ad0e84>.
- Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978. <https://www.hup.harvard.edu/books/9780674576292>.
- Wang, Zhiru, Jamalludin Harun, and Yihuan Yuan. "Enhancing Reading Instruction Through Gamification: A Systematic Review of Theoretical Models, Implementation Strategies, and Measurable Outcomes (2020–2024)." *Journal of Information Technology Education: Research* 23 (2024): 28. <https://doi.org/10.28945/5394>.
- Widyasari, Joko Sutarto, and Rahayu Pristiwati. "Development of Media Based Electronic Book Local Wisdom to Improve Elementary Students' Literacy." *International Journal of Research and Review* 10, no. 4 (2023): 309–14. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230438>.
- Yeatman, Jason D, Jasmine E Tran, Amy K Burkhardt, Wanjing Anya Ma, Jamie L Mitchell, Maya Yablonski, Liesbeth Gijbels, Carrie Townley-Flores, and Adam Richie-Halford. "Development and Validation of a Rapid and Precise Online Sentence Reading Efficiency Assessment." *Frontiers in Education* 9 (2024).

<https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1494431>.

Yibo, Wang, Mao Yuanyuan, Ni Shi-Ting, Wang Zeyu, and Hui Pan. “Metabook: A System to Automatically Generate Interactive AR Storybooks to Improve Children’s Reading Interest.” In *2025 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW)*, 1278–79. IEEE, 2025. <https://doi.org/10.1109/VRW66409.2025.00285>.

Yuliyanti, Sri Ashara, Umami Khaerati Syam, and Sujariati. “Improving the Literal Reading Comprehension Using Reading Contextual Internet-Based Instructional Materials.” *English Language Teaching Methodology* 4, no. 2 (2024): 171–78. <https://doi.org/10.56983/eltm.v4i2.434>.

Zakiah, L. “Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Sosial Siswa Sekolah Dasar.” Universitas Negeri Jakarta, 2024. <http://repository.unj.ac.id/44356/>.

Zakiah, Linda, Sarkadi, Arita Marini, and Siti Zuhriah Ariatmi. “Digital Storybook Based on Local Wisdom Representing Students’ Cultural Literacy and Citizenship.” In *AIP Conference Proceedings*, 20034, 2025. <https://doi.org/10.1063/5.0262031>.

Zhou, Di, Taohui Li, Emilia Barakova, Chunxiao Chen, and Jun Zhang. “Enhancing Positive Emotions and Creativity in Visual Storytelling: The Effect of Multimedia Transformation of Drawings.” *Education and Information Technologies*, 2025. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13534-4>.

Zhou, Lujiang, Hafiz Muhammad Shafique, and Khurshid Ahmad. “The Development and Implementation of Strategies for Promoting Cultural Literacy Among University Students in the Digital Environment.” *Information Development*, January 29, 2025. <https://doi.org/10.1177/026666669251314835>.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Persetujuan Judul Tesis



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733

Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

PERSETUJUAN JUDUL TESIS

Nomor : 687/Un.28/AL/TL.00/03/2025

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, dengan ini memberikan persetujuan judul Tesis :

Nama : Syawal Fitrah Harahap
NIM : 2450600022
Program Studi : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidimpuan

Dengan Pembimbing :

1. Dr. Eka Sustri Harida, M.Pd. (Isi)
2. Dr. Hamka, M.Hum. (Metodologi)

Demikian disampaikan, harapan agar saudara dapat menyelesaikan penulisannya secara tepat waktu.

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

Padangsidimpuan, 20 Maret 2025

Direktur



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP 196807042000031003

Lampiran 2. Penunjukan Pembimbing Tesis



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
 Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
 Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
 Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

Nomor : B-688/Un.28/AL/TL.00/03/2025
 Sifat : Biasa
 Lampiran : 2 (dua) Lembar
 Hal : **Penunjukan Pembimbing Tesis**

20 Maret 2025

Yth.

1. Dr. Eka Sustri Harida, M.Pd. (Isi)
2. Dr. Hamka, M.Hum. (Metodologi)

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan Hormat; Kami do'akan Bapak/Ibu dalam keadaan sehat dan sukses dalam menjalankan tugas sehari-hari. Selanjutnya kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan Tesis atas nama:

Nama : Syawal Fitrah Harahap
 NIM : 2450600022
 Program Studi : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan

dengan Pembimbing

1. Dr. Eka Sustri Harida, M.Pd. (Isi)
2. Dr. Hamka, M.Hum. (Metodologi)

Demikian disampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.



Direktur

Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
 NIP 196807042000031003

Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian



**PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
SD NEGERI 200117 PADANGSIDIMPUAN**

JLN. SUTAN SORIPADA MULIA NO. 40 SADABUAN
KEC. PADANGSIDIMPUAN UTARA

Kode Pos 22713

SURAT KETERANGAN

Nomor: 400.3.5/  /SDN117/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **JULIANA PASARIBU, S.Pd.**
NIP : 19860701 201001 2 022
Pangkat/ Gol. : Penata Tk. I/ III/d
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 200117 Padangsidempuan

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **SYAWAL FITRAH HARAHAH**
NIM : 2450600022
Prodi : S-2 Pendidikan Dasar
Instansi : UIN Syahada Padangsidempuan

Telah mengajukan permohonan melaksanakan penelitian di SD Negeri 200117 Padangsidempuan pada kelas 5-A, dengan judul **"Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan"**.

Sehubungan dengan hal tersebut, pihak sekolah memberikan izin dan persetujuan kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan penelitian dengan ketentuan:

1. Penelitian dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah disepakati dengan pihak sekolah.
2. Peneliti wajib menjaga ketertiban dan tidak mengganggu proses pembelajaran.
3. Peneliti wajib mematuhi peraturan yang berlaku di lingkungan sekolah.
4. Peneliti wajib berkoordinasi dengan guru kelas terkait pelaksanaan kegiatan dan proses penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padangsidempuan, 14 Januari 2026

Kepala SD Negeri 200117
Padangsidempuan



JULIANA PASARIBU, S.Pd.
NIP. 19860701 201001 2 022

Lampiran 4. Rekap Hasil Validasi Instrumen Kuesioner *Need Analysis* Siswa

Rekap Hasil Validasi Instrumen Kuesioner *Need Analysis* Siswa

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian ahli terhadap kelayakan instrumen kuesioner dengan memperhatikan kesesuaian isi, konstruk, bahasa, dan penyajian instrumen

No.	Aspek Penilaian	Nomor Butir	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian Isi	1–5	23	25	92%	Sangat valid
2	Konstruk	6–10	23	25	92%	Sangat valid
3	Bahasa	11–15	24	25	96%	Sangat valid
4	Penyajian Instrumen	16–20	23	25	92%	Sangat valid
	Jumlah		93	100	93%	Sangat valid

Keterangan:

$$P = (93/100) \times 100\% = 93\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi, instrumen kuesioner *need analysis* siswa memperoleh total skor 93 dari skor maksimal 100 dengan persentase 93%. Hasil tersebut berada pada kategori sangat valid, sehingga instrumen layak digunakan dengan perbaikan kecil pada penegasan indikator ketertarikan siswa terhadap kosakata Batak Angkola dan kebutuhan glosarium.

Setelah direvisi sesuai saran validator, kuesioner *need analysis* dinyatakan layak digunakan dan dibagikan kepada siswa untuk diisi.

Lampiran 5. Rekapitulasi Hasil Need Analysis Siswa

Rekapitulasi Hasil *Need Analysis* Siswa

No.	Kode Siswa	Total_Skor Perolehan	Skor_Maksimal	Persentase_Nilai	Kategori kebutuhan siswa berdasarkan total skor
1	S-01	13	40	32.5	Kebutuhan rendah
2	S-02	15	40	37.5	Kebutuhan rendah
3	S-03	18	40	45.0	Kebutuhan sedang
4	S-04	21	40	52.5	Kebutuhan sedang
5	S-05	23	40	57.5	Kebutuhan sedang
6	S-06	24	40	60.0	Kebutuhan sedang
7	S-07	25	40	62.5	Kebutuhan sedang
8	S-08	26	40	65.0	Kebutuhan tinggi
9	S-09	27	40	67.5	Kebutuhan tinggi
10	S-10	28	40	70.0	Kebutuhan tinggi
11	S-11	29	40	72.5	Kebutuhan tinggi
12	S-12	30	40	75.0	Kebutuhan tinggi
13	S-13	31	40	77.5	Kebutuhan tinggi
14	S-14	32	40	80.0	Kebutuhan tinggi
15	S-15	33	40	82.5	Kebutuhan tinggi
16	S-16	26	40	65.0	Kebutuhan tinggi
17	S-17	27	40	67.5	Kebutuhan tinggi
18	S-18	28	40	70.0	Kebutuhan tinggi
19	S-19	29	40	72.5	Kebutuhan tinggi
20	S-20	30	40	75.0	Kebutuhan tinggi
21	S-21	31	40	77.5	Kebutuhan tinggi
22	S-22	32	40	80.0	Kebutuhan tinggi
23	S-23	33	40	82.5	Kebutuhan tinggi
24	S-24	26	40	65.0	Kebutuhan tinggi
25	S-25	27	40	67.5	Kebutuhan tinggi
26	S-26	28	40	70.0	Kebutuhan tinggi
27	S-27	34	40	85.0	Kebutuhan sangat tinggi
28	S-28	35	40	87.5	Kebutuhan sangat tinggi
29	S-29	36	40	90.0	Kebutuhan sangat tinggi
30	S-30	37	40	92.5	Kebutuhan sangat tinggi
31	S-31	38	40	95.0	Kebutuhan sangat tinggi
32	S-32	35	40	87.5	Kebutuhan sangat tinggi
33	S-33	36	40	90.0	Kebutuhan sangat tinggi
34	S-34	37	40	92.5	Kebutuhan sangat tinggi
Jumlah Siswa					34
Skor Maksimal					40
Skor Terendah					13
Skor Tertinggi					38
Rata-rata Skor					28,82
Rata-rata Persentase					72,06%
Kategori Kebutuhan					Tinggi

Lampiran 6. Rekap Hasil Validasi Instrumen Kuesioner Need Analysis Guru

Rekap Hasil Validasi Instrumen Kuesioner *Need Analysis* Guru

No.	Aspek Penilaian	Nomor Butir	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian Isi	1–5	22	25	88%	Sangat valid
2	Konstruk	6–10	22	25	88%	Sangat valid
3	Bahasa	11–15	23	25	92%	Sangat valid
4	Penyajian Instrumen	16–20	22	25	88%	Sangat valid
	Jumlah		89	100	89%	Sangat valid

$$P = (89/100) \times 100\% = 90\%$$

Instrumen memperoleh skor 89 dari 100 dengan persentase 89% dan kategori sangat valid. Revisi kecil diarahkan pada indikator kebutuhan implementasi guru, khususnya penajaman butir tentang panduan penggunaan produk agar lebih operasional dalam pembelajaran literasi membaca.

Lampiran 7. Rekap Hasil Need Analysis Guru

Rekap Hasil Need Analysis Guru

No.	Komponen	Hasil
1	Nama guru	Sumiati Rambe, S.Pd.
2	Jabatan	Guru kelas 5-A
3	Skor butir G1	4
4	Skor butir G2	4
5	Skor butir G3	3
6	Skor butir G4	4
7	Skor butir G5	4
8	Skor butir G6	4
9	Skor butir G7	3
10	Skor butir G8	3
11	Skor butir G9	3
12	Skor butir G10	4
13	Total skor	36
14	Skor maksimal	40
15	Persentase	90%
16	Kategori	Sangat membutuhkan

Keterangan:

G1 sampai G10 merupakan butir pernyataan pada kuesioner *need analysis* guru. Setiap butir diberi skor 1 sampai 4, sehingga skor maksimal keseluruhan adalah 40. Persentase diperoleh dari total skor dibagi skor maksimal, kemudian dikalikan 100%.

Kesimpulan:

Hasil *need analysis* guru menunjukkan bahwa Sumiati Rambe, S.Pd. memperoleh total skor 36 dari skor maksimal 40 dengan persentase 90%. Hasil tersebut berada pada kategori sangat membutuhkan.

Lampiran 8. Rekap Hasil Wawancara Semi-Terstruktur Guru Praktisi

Rekap Hasil Wawancara Semi-Terstruktur Guru Praktisi

No.	Aspek	Ringkasan Temuan
1	Kondisi pembelajaran membaca	Pembelajaran membaca sudah dilaksanakan melalui buku paket dan teks tambahan, tetapi masih membutuhkan bahan bacaan yang lebih menarik dan kontekstual.
2	Minat dan keterlibatan siswa	Minat siswa dalam membaca berbeda-beda. Mereka cenderung lebih antusias ketika membaca cerita yang dekat dengan pengalaman mereka dan dilengkapi gambar
3	Kesulitan memahami bacaan	Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menemukan ide pokok, memahami arti kata tertentu, menyusun informasi penting, serta membuat kesimpulan dari bacaan.
4	Ketersediaan bahan bacaan	Bahan bacaan yang mengangkat budaya Batak Angkola masih sangat terbatas dan belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran.
5	Kebutuhan bahan bacaan digital	Guru menilai bahan bacaan digital bergambar dapat membantu kegiatan literasi membaca, terutama jika digunakan dengan pendampingan guru.
6	Komponen yang dibutuhkan	Bahan bacaan yang dikembangkan sebaiknya memuat cerita daerah, ilustrasi yang menarik, glosarium kosakata Batak Angkola, petunjuk penggunaan, serta latihan untuk mengukur pemahaman siswa.

Kesimpulan Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara, pembelajaran membaca di kelas 5-A sudah berjalan dengan baik. Namun, siswa masih membutuhkan bahan bacaan yang lebih menarik dan dekat dengan lingkungan serta budaya mereka. Guru menjelaskan bahwa siswa lebih mudah memahami bacaan ketika cerita dilengkapi gambar, menggunakan bahasa sederhana, dan sesuai dengan pengalaman sehari-hari. Selain itu, bahan bacaan yang mengenalkan budaya Batak Angkola masih terbatas. Karena itu, pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF dinilai tepat untuk mendukung literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan.

Lampiran 9. Ringkasan Hasil Observasi Awal Pembelajaran Membaca

Ringkasan Hasil Observasi Awal Pembelajaran Membaca

Aspek	Ringkasan Temuan
Kondisi kegiatan membaca	Kegiatan membaca di kelas 5-A sudah berjalan dengan menggunakan buku paket dan teks tambahan. Guru membimbing siswa memahami isi bacaan, namun masih diperlukan bahan bacaan yang lebih menarik dan dekat dengan kehidupan siswa.
Keterlibatan siswa	Tidak semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan membaca. Sebagian siswa aktif menjawab pertanyaan, sedangkan sebagian lainnya masih pasif dan mudah kehilangan fokus saat membaca teks yang panjang.
Kemampuan awal memahami bacaan	Siswa sudah mampu menemukan informasi yang terdapat dalam bacaan. Namun, mereka masih memerlukan bimbingan dalam menentukan ide pokok, memahami kosakata, dan membuat simpulan sederhana.
Bahan bacaan yang digunakan	Bahan bacaan yang digunakan berasal dari buku paket dan teks tambahan. Bahan tersebut sesuai untuk siswa kelas 5-A, tetapi masih kurang bervariasi dan belum banyak menggunakan gambar maupun unsur budaya lokal.
Ketersediaan unsur gambar/ilustrasi	Gambar atau ilustrasi dalam bahan bacaan masih terbatas. Siswa terlihat lebih tertarik ketika bacaan didukung oleh gambar yang membantu mereka memahami isi cerita.
Ketersediaan unsur budaya Batak Angkola	Bahan bacaan yang digunakan belum banyak memuat budaya Batak Angkola. Guru kadang mengaitkan materi dengan pengalaman siswa, tetapi belum didukung bahan bacaan yang secara khusus mengangkat budaya lokal.
Peluang penggunaan bahan bacaan digital	Pembelajaran membaca dapat didukung dengan bahan bacaan digital menggunakan laptop dan proyektor. Penggunaannya tetap memerlukan pendampingan guru agar kegiatan belajar tetap terarah.
Kebutuhan latihan pemahaman bacaan	Latihan pemahaman bacaan sudah diberikan, tetapi masih perlu dibuat lebih beragam, seperti latihan menemukan informasi penting, ide pokok, kosakata, dan simpulan bacaan.

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET AHLI MATERI

- Judul Penelitian** : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan
- Nama Instrumen yang Divalidasi** : Lembar Validasi Ahli Materi terhadap Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola
- Tujuan** : Penilaian dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen validasi ahli materi memiliki petunjuk yang jelas, aspek yang sesuai, butir yang tepat, bahasa yang efektif, serta penyajian yang layak untuk menilai kelayakan isi buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF berjudul “*Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis*” berbasis budaya Batak Angkola.

Identitas Validator

- Nama Validator** : **Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.**
- Jabatan** : Lektor Kepala
- Instansi** : UIN Syahada Padangsidempuan
- Tanggal Validasi** : 12 Maret 2026

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda cek (✓) pada kolom skor yang sesuai.
- Kriteria penilaian : **5** (Sangat Layak), **4** (Layak), **3** (Cukup Layak), **2** (Kurang Layak), **1** (Tidak Layak)
- Jika ada perbaikan, komentar serta saran, mohon Bapak/Ibu mengisinya di dalam kolom komentar yang tersedia, untuk selanjutnya dapat direvisi.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	SKOR				
		1	2	3	4	5
Aspek Kejelasan dan Penyajian						
1	Judul instrumen sesuai dengan tujuan validasi ahli materi.					✓
2	Tujuan instrumen menjelaskan fungsi penilaian ahli materi secara jelas.				✓	
3	Petunjuk pengisian instrumen mudah dipahami oleh validator.				✓	
4	Format instrumen tersusun rapi, sistematis, dan mudah digunakan.				✓	
Aspek Isi Instrumen						
5	Butir penilaian sesuai dengan konstruk validasi materi dalam penelitian pengembangan				✓	
6	Butir penilaian mencakup kesesuaian materi dengan literasi membaca siswa kelas 5				✓	
7	Butir penilaian mencakup kelayakan isi cerita, tokoh, latar, alur, dan pesan bacaan.				✓	
8	Butir penilaian mencakup kesesuaian budaya Batak Angkola sebagai konteks isi cerita.				✓	
9	Butir penilaian mencakup kelayakan glosarium dan latihan pemahaman bacaan.			✓		

No	Aspek yang Dinilai	SKOR				
		1	2	3	4	5
10	Setiap butir pernyataan hanya memuat satu gagasan penilaian.				✓	
Aspek Bahasa						
11	Bahasa instrumen mudah dipahami oleh validator.				✓	
12	Kalimat instrumen efektif, jelas, dan tidak ambigu.				✓	
13	Istilah literasi membaca, budaya Batak Angkola, dan buku cerita digital bergambar digunakan secara tepat.			✓		
14	Ejaan, tanda baca, dan pilihan kata sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓	
Aspek Kelayakan Penggunaan Instrumen						
15	Instrumen layak digunakan untuk menilai validitas materi produk sebelum implementasi terbatas.				✓	
Total skor yang diperoleh		59				
Skor maksimal		75				
Persentase nilai:		59/75 X 100%				
$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$						
Hasil persentase		79%				

C. Kritik dan Saran

Produk instrumen secara umum sudah sesuai untuk digunakan dalam proses validasi materi.

Petunjuk pengisian sudah cukup jelas dan aspek penilaian telah mewakili komponen yang diperlukan. Beberapa butir terkait glosarium dan latihan pemahaman dapat lebih spesifik agar indikator penilaian lebih mudah dipahami validator.

D. Kesimpulan Validator

Berdasarkan penilaian di atas, instrumen lembar validasi ahli materi dinyatakan:

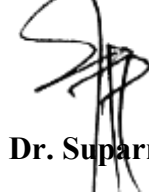
No.	Kesimpulan	Tanda Ceklis
1	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi	
2	Valid dan dapat digunakan dengan revisi sesuai saran	✓
3	Belum valid dan perlu revisi sebelum digunakan	

E. Rentang Nilai

NO.	Persentase	Kategori	Keterangan
1.	81%–100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi atau dengan revisi sangat kecil
2.	61%–80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3.	41%–60%	Cukup Valid	Perlu revisi sebelum digunakan
4.	21%–40%	Kurang Valid	Perlu revisi besar
5.	1%–20%	Tidak valid	Tidak layak digunakan

Padangsidempuan, 12 Maret 2026

Validator,



Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.

Lampiran 11. Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan

Nama Produk : Buku Cerita Digital Bergambar Berbentuk Flip PDF *“Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis”*

Tujuan : Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian ahli materi terhadap kelayakan isi buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF berjudul *“Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis”* berbasis budaya Batak Angkola. Penilaian meliputi kesesuaian isi cerita dengan tujuan literasi membaca, indikator pemahaman bacaan, kesesuaian materi dengan karakteristik siswa kelas 5-A, muatan budaya Batak Angkola, glosarium kosakata lokal, serta latihan pemahaman bacaan.

Identitas Validator

Nama Validator : **Dr. Erna Ikawati, M.Pd.**

Jabatan : Lektor

Instansi : UIN Syahada Padangsidempuan

Tanggal Validasi : 12 Maret 2026

A. Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda cek (✓) pada kolom skor yang sesuai.
2. Kriteria penilaian : **5** (Sangat Layak), **4** (Layak), **3** (Cukup Layak), **2** (Kurang Layak), **1** (Tidak Layak)
3. Jika ada perbaikan, komentar serta saran, mohon Bapak/Ibu mengisinya di dalam kolom komentar yang tersedia, untuk selanjutnya dapat direvisi.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	SKOR				
		1	2	3	4	5
Aspek Kesesuaian dengan Literasi Membaca						
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 5/Fase C					√
2	Materi cerita mendukung kemampuan siswa menemukan informasi tersurat dalam bacaan.				√	
3	Materi cerita mendukung kemampuan siswa menentukan ide pokok atau gagasan utama.				√	
4	Materi cerita mendukung kemampuan siswa memahami kosakata penting dalam bacaan.				√	
5	Materi cerita mendukung kemampuan siswa menarik inferensi dan menyimpulkan isi bacaan.				√	
Aspek Isi Cerita						
6	Isi cerita sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas 5 sekolah dasar.				√	
7	Tokoh, latar, dan peristiwa mendukung pemahaman isi bacaan				√	

8	Alur cerita disajikan secara runtut dari awal, konflik, penyelesaian, hingga pesan cerita.				√	
9	Isi cerita cukup jelas dan tidak menimbulkan kesalahpahaman bagi siswa.				√	
10	Cerita memiliki kedalaman isi yang memadai untuk mendukung pembelajaran literasi membaca.				√	
Aspek Budaya Batak Angkola						
11	Nilai budaya Batak Angkola disajikan secara wajar dan sesuai dengan konteks cerita.				√	
12	Unsur budaya Batak Angkola relevan dengan kehidupan dan pengalaman siswa.				√	
13	Cerita membantu siswa mengenal kosakata, nilai, atau kebiasaan masyarakat Batak Angkola.				√	
14	Penyajian budaya lokal tidak bersifat tempelan, tetapi menyatu dengan isi cerita.				√	
15	Cerita mendukung penguatan apresiasi siswa terhadap budaya Batak Angkola.				√	
Aspek Glosarium dan Latihan Pemahaman						
16	Glosarium membantu siswa memahami kosakata Batak Angkola atau istilah budaya dalam cerita.				√	
17	Pertanyaan pemahaman sesuai dengan isi cerita dan indikator literasi membaca				√	
18	Latihan pemahaman membantu siswa menemukan informasi, memahami makna, dan menyimpulkan isi bacaan.				√	
Aspek Kelayakan Materi secara Umum						
19	Materi cerita layak digunakan sebagai bahan bacaan pendukung pembelajaran literasi membaca.				√	
20	Materi cerita secara umum sesuai untuk digunakan dalam implementasi terbatas pada siswa kelas 5				√	
Total skor yang diperoleh		81				
Skor maksimal		100				
Persentase nilai:		81/100 X 100%				
$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$						
Hasil persentase		81%				

Catatan: aspek budaya pada lembar ini dinilai dalam batas kesesuaian adaptasi cerita dengan sumber buku terbitan yang digunakan, bukan sebagai validasi budaya terpisah.

C. Kritik dan Saran

Produk sudah layak digunakan karena isi cerita sesuai dengan tujuan literasi membaca siswa kelas 5.

Muatan budaya Batak Angkola sudah relevan dan menyatu dengan alur cerita. Glosarium kosakata

Batak Angkola perlu diperjelas agar lebih mudah dipahami siswa. Latihan pemahaman bacaan perlu

disesuaikan lagi dengan indikator literasi membaca.

D. Kesimpulan Validator

Berdasarkan penilaian di atas, produk buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” dinyatakan:

No.	Kesimpulan	Tanda Ceklis
1	Layak digunakan tanpa revisi	
2	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran	√
3	Tidak layak digunakan	

E. Rentang Nilai

NO.	Persentase	Kategori	Keterangan
1.	81%–100%	Sangat Valid	Dapat digunakan <i>tanpa revisi</i> .
2.	61%–80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil sesuai saran
3.	41%–60%	Cukup Valid	Perlu revisi sebelum digunakan
4.	21%–40%	Kurang Valid	Perlu revisi besar
5.	1%–20%	Tidak valid	Tidak layak digunakan

Padangsidempuan, 12 Maret 2026
 Validator Ahli Materi,


 Dr. Erna Ikawati, M.Pd.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 12. Lembar Validasi Instrumen Angket Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET AHLI BAHASA

- Judul Penelitian** : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan
- Nama Instrumen yang Divalidasi** : Lembar Validasi Ahli Bahasa terhadap Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola
- Tujuan** : Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian ahli terhadap kelayakan instrumen lembar validasi ahli bahasa sebelum digunakan dalam penelitian. Penilaian dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen validasi ahli bahasa memiliki tujuan yang jelas, petunjuk yang mudah dipahami, aspek penilaian yang sesuai, butir yang tepat, bahasa yang efektif, dan penyajian yang layak untuk menilai kebahasaan buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF berjudul “*Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis*” berbasis budaya Batak Angkola.

Identitas Validator

- Nama Validator : **Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.**
- Jabatan : Lektor Kepala
- Instansi : UIN Syahada Padangsidempuan
- Tanggal Validasi : 12 Maret 2026

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda cek (✓) pada kolom skor yang sesuai.
- Kriteria penilaian : **5** (Sangat Layak), **4** (Layak), **3** (Cukup Layak), **2** (Kurang Layak), **1** (Tidak Layak)
- Jika ada perbaikan, komentar serta saran, mohon Bapak/Ibu mengisinya di dalam kolom komentar yang tersedia, untuk selanjutnya dapat direvisi.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	SKOR				
		1	2	3	4	5
Aspek Kejelasan dan Penyajian						
1	Judul instrumen sesuai dengan tujuan validasi ahli bahasa.				✓	
2	Tujuan instrumen menjelaskan fungsi penilaian ahli bahasa secara jelas.					✓
3	Petunjuk pengisian instrumen mudah dipahami oleh validator.				✓	
4	Format instrumen tersusun rapi, sistematis, dan mudah digunakan.				✓	
Aspek Isi Instrumen						
5	Butir penilaian sesuai dengan konstruk validasi bahasa dalam penelitian pengembangan.					✓
6	Butir penilaian mencakup aspek keterbacaan teks cerita untuk siswa kelas 5				✓	
7	Butir penilaian mencakup ketepatan penggunaan bahasa Indonesia dalam produk.			✓		

8	Butir penilaian mencakup pilihan kata, kosakata, dan gaya bahasa naratif anak.				✓	
9	Butir penilaian mencakup kejelasan kosakata Batak Angkola, glosarium, petunjuk, dan latihan pemahaman bacaan.				✓	
10	Setiap butir penilaian hanya memuat satu gagasan yang jelas.			✓		
Aspek Bahasa Instrumen						
11	Bahasa instrumen mudah dipahami oleh validator.				✓	
12	Kalimat instrumen efektif, jelas, dan tidak ambigu.					✓
13	Istilah keterbacaan, kosakata, gaya bahasa, glosarium, dan literasi membaca digunakan secara tepat.				✓	
14	Ejaan, tanda baca, dan pilihan kata sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓	
Aspek Kelayakan Penggunaan Instrumen						
15	Instrumen layak digunakan untuk menilai validitas bahasa produk sebelum implementasi terbatas					✓
Total skor yang diperoleh		62				
Skor maksimal		75				
Persentase nilai:		62/75 X 100%				
$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$						
Hasil persentase		82,67%				

C. Kritik dan Saran Validator

Perjelas butir penilaian mencakup ketepatan penggunaan bahasa Indonesia pada isi buku cerita sesuai kaidah dan tingkat perkembangan siswa kelas V SD.

D. Kesimpulan Penilaian Validator

Berdasarkan penilaian di atas, instrumen lembar validasi ahli bahasa dinyatakan:

No.	Kesimpulan	Tanda Ceklis
1	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi	✓
2	Valid dan dapat digunakan dengan revisi sesuai saran	
3	Belum valid dan perlu revisi sebelum digunakan	

E. Rentang Nilai

NO.	Persentase	Kategori	Keterangan
1.	81%–100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi atau dengan revisi sangat kecil
2.	61%–80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3.	41%–60%	Cukup Valid	Perlu revisi sebelum digunakan
4.	21%–40%	Kurang Valid	Perlu revisi besar
5.	1%–20%	Tidak valid	Tidak layak digunakan

Padangsidempuan, 12 Maret 2026

Validator,

Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidimpuan

Nama Produk : Buku Cerita Digital Bergambar Berbentuk Flip PDF “*Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis*”

Tujuan : Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian ahli bahasa terhadap kelayakan bahasa dalam buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF berjudul “*Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis*” berbasis budaya Batak Angkola. Penilaian meliputi keterbacaan, ketepatan bahasa, pilihan kata, struktur kalimat, penggunaan kosakata Batak Angkola, kesinambungan antarbagian cerita, kejelasan instruksi, serta kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidimpuan.

Identitas Validator

Nama Validator : **Dr. H. Akhiril Pane, M.Pd.**

Jabatan : Dosen

Instansi : UIN Syahada Padangsidimpuan

Tanggal Validasi : 12 Maret 2026

A. Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda cek (✓) pada kolom skor yang sesuai.
2. Kriteria penilaian : **5** (Sangat Layak), **4** (Layak), **3** (Cukup Layak), **2** (Kurang Layak), **1** (Tidak Layak)
3. Jika ada perbaikan, komentar serta saran, mohon Bapak/Ibu mengisinya di dalam kolom komentar yang tersedia, untuk selanjutnya dapat direvisi.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	SKOR				
		1	2	3	4	5
Aspek Keterbacaan						
1	Kalimat dalam teks cerita sederhana dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas 5				✓	
2	Teks cerita mudah dibaca dan dipahami oleh siswa sekolah dasar.					✓
3	Panjang kalimat sesuai dengan kemampuan membaca siswa kelas 5				✓	
4	Teks tidak terlalu padat sehingga tetap nyaman dibaca oleh siswa.			✓		
5	Bahasa dalam cerita membantu siswa mengikuti alur bacaan secara runtut.					✓
Aspek Ketepatan Bahasa						
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓	
7	Kalimat yang digunakan efektif, jelas, dan tidak bertele-tele.				✓	
8	Tidak terdapat kalimat ambigu atau menimbulkan penafsiran ganda.				✓	

9	Penggunaan ejaan, tanda baca, dan huruf kapital sudah tepat.			✓	
10	Struktur kalimat mendukung kejelasan makna cerita.			✓	
Aspek Kosakata dan Gaya Bahasa					
11	Kosakata yang digunakan sesuai dengan dunia anak sekolah dasar.			✓	
12	Kosakata Batak Angkola yang muncul dalam cerita dijelaskan secara tepat melalui glosarium.			✓	
13	Gaya bahasa naratif komunikatif, menarik, dan tidak kaku.			✓	
14	Hubungan antarkalimat dan antarparagraf tersusun logis serta koheren.			✓	
15	Dialog atau tuturan tokoh sesuai dengan karakter cerita anak.			✓	
Aspek Kesesuaian Bahasa dengan Literasi Membaca					
16	Bahasa dalam cerita membantu siswa memahami makna tersurat.			✓	
17	Bahasa dalam cerita membantu siswa memahami makna tersirat atau inferensi.			✓	
18	Bahasa dalam glosarium, petunjuk, dan latihan mudah dipahami siswa.			✓	
19	Bahasa dalam soal atau refleksi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas 5			✓	
20	Bahasa secara umum layak digunakan dalam buku cerita digital bergambar untuk pembelajaran literasi membaca.				✓
Total skor yang diperoleh		79			
Skor maksimal		100			
Persentase nilai:		79/100x100%			
$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$					
Hasil persentase		79%			

C. Kritik dan Saran Validator

Bahasa cerita secara umum sudah sesuai untuk siswa kelas 5. Kalimat cukup sederhana, alur mudah diikuti, dan narasi sudah komunikatif. Beberapa kalimat panjang perlu dipersingkat agar lebih mudah dipahami siswa. Ejaan, tanda baca, huruf kapital, glosarium, dan bahasa latihan perlu disempurnakan.

D. Kesimpulan Validator

Berdasarkan penilaian di atas, produk buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF “*Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis*” dinyatakan:

No.	Kesimpulan	Tanda Ceklis
1	Layak digunakan tanpa revisi	
2	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran	✓
3	Tidak layak digunakan	

E. Rentang Nilai

NO.	Persentase	Kategori	Keterangan
1.	81%–100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi atau dengan revisi sangat kecil
2.	61%–80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3.	41%–60%	Cukup Valid	Perlu revisi sebelum digunakan
4.	21%–40%	Kurang Valid	Perlu revisi besar
5.	1%–20%	Tidak valid	Tidak layak digunakan

Padangsidempuan, 12 Maret 2026

Validator Ahli Bahasa,



Dr. H. Akhiril Pane, M.Pd.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET AHLI MEDIA

- Judul Penelitian** : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidimpuan
- Nama Instrumen yang Divalidasi** : Lembar Validasi Ahli Media terhadap Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola
- Tujuan** : Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian ahli terhadap kelayakan instrumen lembar validasi ahli media sebelum digunakan dalam penelitian. Penilaian dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen validasi ahli media memiliki tujuan yang jelas, petunjuk yang mudah dipahami, aspek penilaian yang sesuai, butir yang tepat, bahasa yang efektif, dan penyajian yang layak untuk menilai tampilan serta penggunaan buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF berjudul “*Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis*” berbasis budaya Batak Angkola.

Identitas Validator

- Nama Validator** : **Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.**
- Jabatan** : Lektor Kepala
- Instansi** : UIN Syahada Padangsidimpuan
- Tanggal Validasi** : 12 Maret 2026

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda cek (✓) pada kolom skor yang sesuai.
- Kriteria penilaian : **5** (Sangat Layak), **4** (Layak), **3** (Cukup Layak), **2** (Kurang Layak), **1** (Tidak Layak)
- Jika ada perbaikan, komentar serta saran, mohon Bapak/Ibu mengisinya di dalam kolom komentar yang tersedia, untuk selanjutnya dapat direvisi.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	SKOR				
		1	2	3	4	5
Aspek Kejelasan dan Penyajian						
1	Judul instrumen sesuai dengan tujuan validasi ahli media					✓
2	Tujuan instrumen menjelaskan fungsi penilaian ahli media secara jelas.				✓	

3	Petunjuk pengisian instrumen mudah dipahami oleh validator.				✓	
4	Format instrumen tersusun rapi, sistematis, dan mudah digunakan.				✓	
Aspek Isi Instrumen						
5	Butir penilaian sesuai dengan konstruk validasi media dalam penelitian pengembangan.					✓
6	Butir penilaian mencakup aspek tampilan visual, tata letak, huruf, warna, dan keterbacaan halaman.				✓	
7	Butir penilaian mencakup kelayakan ilustrasi dalam mendukung isi cerita dan budaya Batak Angkola.				✓	
8	Butir penilaian mencakup kemudahan navigasi sederhana dalam bentuk Flip PDF.			✓		
9	Butir penilaian mencakup penyajian komponen buku, seperti sampul, petunjuk penggunaan, isi cerita, glosarium, latihan, dan penutup.				✓	
10	Butir penilaian mencakup kegunaan produk sebagai bahan bacaan pendukung literasi membaca siswa kelas 5					✓
11	Setiap butir penilaian hanya memuat satu gagasan yang jelas.				✓	
Aspek Bahasa Instrumen						
12	Bahasa instrumen mudah dipahami oleh validator.					✓
13	Kalimat instrumen efektif, jelas, dan tidak ambigu.			✓		
14	Istilah tampilan visual, tata letak, ilustrasi, navigasi Flip PDF, dan media pembelajaran digunakan secara tepat.				✓	
15	Ejaan, tanda baca, dan pilihan kata sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓	
Aspek Kelayakan Penggunaan Instrumen						
16	Instrumen layak digunakan untuk menilai validitas media produk sebelum implementasi terbatas.				✓	
Total skor yang diperoleh		66				
Skor maksimal		80				
Persentase nilai: $P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$		66/80 X 100				
Hasil persentase		83%				

C. Kritik dan Saran Validator

Butir navigasi Flip PDF perlu menyebut tombol berikutnya, kembali, zoom, dan daftar isi.

D. Kesimpulan Penilaian Validator

Berdasarkan penilaian di atas, instrumen lembar validasi ahli media dinyatakan:

No.	Kesimpulan	Tanda Ceklis
1	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi	✓
2	Valid dan dapat digunakan dengan revisi sesuai saran	
3	Belum valid dan perlu revisi sebelum digunakan	

E. Rentang Nilai

NO.	Persentase	Kategori	Keterangan
1.	81%–100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi atau dengan revisi sangat kecil
2.	61%–80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3.	41%–60%	Cukup Valid	Perlu revisi sebelum digunakan
4.	21%–40%	Kurang Valid	Perlu revisi besar
5.	1%–20%	Tidak valid	Tidak layak digunakan

Padangsidimpun, 12 Maret 2026

Validator,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ABDARY
 PADANGSIDIMPUN
 Dr. Suparni S. Si., M.Pd.

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

- Judul Penelitian** : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan
- Nama Produk** : Buku Cerita Digital Bergambar Berbentuk Flip PDF “*Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis*”
- Tujuan** : Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian ahli media terhadap kelayakan tampilan dan penggunaan buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF berjudul “*Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis*” berbasis budaya Batak Angkola. Penilaian meliputi tampilan visual, tata letak, ilustrasi, keterbacaan halaman, navigasi sederhana Flip PDF, penyajian komponen buku, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian media dengan pembelajaran literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan.

Identitas Validator

- Nama Validator : **Dr. Anita Adinda, M.Pd.**
- Jabatan : Lektor
- Instansi : UIN Syahada Padangsidempuan
- Tanggal Validasi : 12 Maret 2026

A. Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda cek (✓) pada kolom skor yang sesuai.
2. Kriteria penilaian : **5** (Sangat Layak), **4** (Layak), **3** (Cukup Layak), **2** (Kurang Layak), **1** (Tidak Layak)
3. Jika ada perbaikan, komentar serta saran, mohon Bapak/Ibu mengisinya di dalam kolom komentar yang tersedia, untuk selanjutnya dapat direvisi.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	SKOR				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan Visual						
1	Desain sampul buku cerita digital menarik dan sesuai dengan tema budaya Batak Angkola.					✓
2	Tata letak halaman buku digital tersusun rapi, sistematis, dan nyaman dibaca.				✓	
3	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca oleh siswa kelas 5				✓	
4	Kombinasi warna serasi dan tidak mengganggu keterbacaan teks.			✓		

No	Aspek yang Dinilai	SKOR				
		1	2	3	4	5
5	Ilustrasi yang digunakan menarik, proporsional, dan mendukung isi cerita.					✓
6	Kualitas gambar atau ilustrasi jelas ketika dibuka melalui perangkat digital.				✓	
Aspek Navigasi Flip PDF						
7	Perpindahan halaman dalam Flip PDF mudah digunakan oleh guru dan siswa.				✓	
8	Tampilan halaman menyerupai buku sehingga memudahkan siswa mengikuti urutan bacaan.			✓		
9	Produk dapat dioperasikan melalui perangkat digital yang umum digunakan, seperti laptop, tablet, HP, atau proyektor dengan pendampingan guru.					✓
10	Fitur sederhana dalam Flip PDF, seperti perpindahan halaman, tampilan berurutan, glosarium, dan latihan pemahaman, mendukung keterlibatan siswa saat membaca.			✓		
Aspek Penyajian Media						
11	Struktur penyajian produk, mulai dari sampul, petunjuk penggunaan, isi cerita, glosarium, latihan, hingga penutup, tersusun jelas.				✓	
12	Alur penyajian cerita sistematis dari bagian awal, konflik, penyelesaian, hingga pesan cerita.				✓	
13	Petunjuk penggunaan produk mudah dipahami oleh guru dan siswa.					✓
14	Penyajian produk sesuai dengan karakteristik siswa kelas 5 sekolah dasar.			✓		
15	Unsur budaya Batak Angkola yang ditampilkan melalui ilustrasi, warna, simbol, atau elemen visual disajikan secara wajar dan mendukung isi cerita.				✓	
Aspek Kegunaan Media Pembelajaran						
16	Produk membantu siswa memahami isi bacaan melalui perpaduan teks dan ilustrasi.				✓	
17	Produk dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca.				✓	
18	Produk dapat digunakan siswa dengan pendampingan guru dalam pembelajaran literasi membaca.			✓		
19	Produk dapat digunakan guru sebagai bahan bacaan pendukung dalam pembelajaran di kelas.				✓	
20	Produk praktis digunakan dalam kegiatan literasi membaca pada implementasi terbatas.				✓	
Total skor yang diperoleh		80				
Skor maksimal		100				
Persentase nilai:						
$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$		80/100x100%				
Hasil persentase		80%				

C. Kritik dan Saran Validator

Tampilan media sudah menarik, ilustrasi sesuai isi cerita, dan produk mudah digunakan dalam

bentuk Flip PDF. Tata letak halaman sudah cukup rapi, tetapi beberapa bagian perlu dibuat lebih longgar agar nyaman dibaca siswa. Navigasi dan petunjuk penggunaan perlu diperjelas agar guru dan siswa lebih mudah menggunakan produk. Kualitas warna, ikon, dan keterbacaan teks perlu diseragamkan agar tampilan media lebih konsisten.

D. Kesimpulan Validator

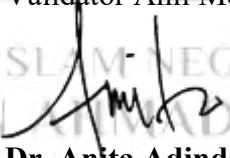
Berdasarkan penilaian di atas, produk buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF *“Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis”* dinyatakan:

No.	Kesimpulan	Tanda Ceklis
1	Layak digunakan tanpa revisi	
2	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran	✓
3	Tidak layak digunakan	

E. Rentang Nilai

NO.	Persentase	Kategori	Keterangan
1.	81%–100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi atau dengan revisi sangat kecil
2.	61%–80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil sesuai saran
3.	41%–60%	Cukup Valid	Perlu revisi sebelum digunakan
4.	21%–40%	Kurang Valid	Perlu revisi besar
5.	1%–20%	Tidak valid	Tidak layak digunakan

Padangsidempuan, 12 Maret 2026
Validator Ahli Media,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Dr. Anita Adinda, M.Pd.

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS GURU PRAKTIISI

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan

Nama Instrumen yang Divalidasi : Angket Praktikalitas Guru Praktisi terhadap Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola

Tujuan : Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian ahli terhadap kelayakan instrumen angket praktikalitas guru praktisi sebelum digunakan dalam penelitian. Penilaian dilakukan untuk memastikan bahwa angket praktikalitas guru memiliki tujuan yang jelas, petunjuk yang mudah dipahami, aspek penilaian yang sesuai, butir pernyataan yang tepat, bahasa yang efektif, serta penyajian yang layak untuk mengukur kepraktisan penggunaan buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF berjudul *“Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis”* berbasis budaya Batak Angkola dalam pembelajaran literasi membaca siswa kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan.

Identitas Validator

Nama Validator : **Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.**

Jabatan : Lektor Kepala

Instansi : UIN Syahada Padangsidimpuan

Tanggal Validasi : 12 Maret 2026

A. Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda cek (✓) pada kolom skor yang sesuai.
2. Kriteria penilaian : **5** (Sangat Layak), **4** (Layak), **3** (Cukup Layak), **2** (Kurang Layak), **1** (Tidak Layak)
3. Jika ada perbaikan, komentar serta saran, mohon Bapak/Ibu mengisinya di dalam kolom komentar yang tersedia, untuk selanjutnya dapat direvisi.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	SKOR				
		1	2	3	4	5
Aspek Kejelasan dan Penilaian						

1	Judul instrumen sesuai dengan tujuan penilaian praktikalitas guru praktisi.					✓
2	Tujuan instrumen menjelaskan fungsi angket praktikalitas guru secara jelas.				✓	
3	Petunjuk pengisian instrumen mudah dipahami oleh validator dan guru praktisi.				✓	
4	Format instrumen tersusun rapi, sistematis, dan mudah digunakan.				✓	
Aspek Isi Instrumen						
5	Butir pernyataan sesuai dengan konstruk praktikalitas produk dalam penelitian pengembangan.					✓
6	Butir pernyataan mencakup kesesuaian isi produk dengan pembelajaran literasi membaca siswa kelas 5				✓	
7	Butir pernyataan mencakup aspek bahasa, petunjuk, glosarium, dan latihan pemahaman bacaan.				✓	
8	Butir pernyataan mencakup aspek penyajian, ilustrasi, tampilan Flip PDF, dan kemudahan penggunaan produk.			✓		
9	Butir pernyataan mencakup keterpakaian produk dalam pembelajaran membaca, diskusi, refleksi, dan evaluasi pemahaman.				✓	
10	Butir pernyataan mencakup manfaat produk bagi guru dan siswa dalam pembelajaran literasi membaca.					✓
11	Setiap butir pernyataan hanya memuat satu gagasan penilaian.				✓	
Aspek Bahasa Instrumen						
12	Bahasa instrumen mudah dipahami oleh validator dan guru praktisi.					✓
13	Kalimat instrumen efektif, jelas, dan tidak ambigu.			✓		
14	Istilah praktikalitas, literasi membaca, buku cerita digital bergambar, dan Flip PDF digunakan secara tepat.				✓	
15	Ejaan, tanda baca, dan pilihan kata sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓	
Aspek Kelayakan Penggunaan Instrumen						
16	Instrumen layak digunakan untuk mengukur kepraktisan produk dari sudut pandang guru praktisi.				✓	
Total skor yang diperoleh		66				
Skor maksimal		80				
Persentase nilai:						
$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$		66/80 X 100				
Hasil persentase		83%				

C. Kritik dan Saran Validator

Butir 8 perlu memisahkan penilaian tampilan Flip PDF dan kemudahan penggunaan produk. Butir 13 perlu dipadatkan agar redaksi penilaian tidak memuat dua fokus sekaligus.

D. Kesimpulan Penilaian Validator

Berdasarkan penilaian di atas, instrumen angket praktikalitas guru praktisi dinyatakan:

No.	Kesimpulan	Tanda Ceklis
1	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi	
2	Valid dan dapat digunakan dengan revisi sesuai saran	✓
3	Belum valid dan perlu revisi sebelum digunakan	

E. Rentang Nilai

NO.	Persentase	Kategori	Keterangan
1.	81%–100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi atau dengan revisi sangat kecil
2.	61%–80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3.	41%–60%	Cukup Valid	Perlu revisi sebelum digunakan
4.	21%–40%	Kurang Valid	Perlu revisi besar
5.	1%–20%	Tidak valid	Tidak layak digunakan

Padangsidempuan, 12 Maret 2026

Validator,

Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

ANGKET PRAKTIKALITAS GURU PRAKTISI

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan

Nama Produk : Buku Cerita Digital Bergambar Berbentuk Flip *PDF “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis”*

Tujuan : Angket ini digunakan untuk memperoleh penilaian guru praktisi terhadap kepraktisan penggunaan buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF berjudul *“Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis”* berbasis budaya Batak Angkola dalam pembelajaran literasi membaca siswa kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan. Penilaian meliputi kesesuaian isi, bahasa, penyajian, kemudahan penggunaan, keterpakaian dalam pembelajaran, dan kebermanfaatan produk bagi guru serta siswa.

Identitas Guru Praktisi

Nama Guru Praktisi : **Sumiati Rambe, S.Pd.**

Jabatan : Guru Kelas

Kelas yang Diampu : 5-A

Instansi : SD Negeri 200117 Padangsidimpuan

Tanggal Pengisian

A. Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda cek (✓) pada kolom skor yang sesuai.
2. Kriteria penilaian : **5** (Sangat Praktis), **4** (Praktis), **3** (Cukup Praktis), **2** (Kurang Praktis), **1** (Tidak Praktis)
3. Jika ada perbaikan, komentar serta saran, mohon Bapak/Ibu mengisinya di dalam kolom komentar yang tersedia, untuk selanjutnya dapat direvisi.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	SKOR				
		1	2	3	4	5
Aspek Kesesuaian Isi						
1	Isi cerita sesuai dengan tujuan pembelajaran literasi membaca siswa kelas 5					✓
2	Isi cerita sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan membaca siswa kelas 5					✓
3	Konten budaya Batak Angkola relevan dengan kehidupan dan pengalaman siswa.					✓
Aspek Bahasa						

4	Bahasa yang digunakan dalam cerita mudah dipahami oleh siswa.					✓
5	Bahasa pada petunjuk, glosarium, dan latihan pemahaman jelas serta tidak membingungkan siswa.				✓	
Aspek Penyajian Produk						
6	Penyajian buku cerita digital bergambar menarik dan sistematis.					✓
7	Ilustrasi dalam produk membantu siswa memahami tokoh, latar, alur, dan pesan cerita.					✓
8	Glosarium kosakata Batak Angkola membantu siswa memahami istilah budaya dalam cerita.					✓
9	Pertanyaan atau latihan pemahaman membantu siswa memahami isi bacaan.					✓
Aspek Kemudahan Penggunaan						
10	Produk mudah digunakan oleh guru dalam pembelajaran literasi membaca.				✓	
11	Produk mudah dibuka dan digunakan melalui perangkat digital sederhana, seperti laptop, HP, tablet, atau proyektor dengan pendampingan guru.					✓
12	Tampilan Flip PDF memudahkan guru dan siswa mengikuti urutan halaman bacaan.					✓
Aspek Keterpakaian dalam Pembelajaran						
13	Produk dapat digunakan sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran yang tersedia.				✓	
14	Produk mendukung kegiatan membaca mandiri, membaca terbimbing, diskusi, dan refleksi bacaan.					✓
15	Produk layak digunakan sebagai bahan bacaan pendukung dalam pembelajaran literasi membaca di kelas 5					✓
Total skor yang diperoleh					72	
Skor maksimal					75	
Persentase nilai:					72/75 X 100	
$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$						
Hasil persentase					96	

C. Kritik dan Saran Guru Praktisi

Produk sudah praktis digunakan dalam pembelajaran literasi membaca karena isi, tampilan, dan latihan mendukung kebutuhan siswa. Petunjuk penggunaan perlu dibuat lebih ringkas, alokasi waktu membaca disesuaikan, dan guru sebaiknya menyiapkan pendampingan saat siswa membuka Flip PDF melalui perangkat digital agar kegiatan tetap terarah dan fokus.

D. Kesimpulan Penilaian Guru Praktisi

Berdasarkan penilaian di atas, produk buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF “*Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis*” dinyatakan:

No.	Kesimpulan	Tanda Ceklis
1	Sangat praktis digunakan	✓
2	Praktis digunakan dengan revisi sesuai saran	
3	Tidak praktis digunakan dan perlu perbaikan	

E. Rentang Nilai Praktikalitas

NO.	Rentang Skor	Persentase	Kategori	Keterangan
1.	61-75	81%–100%	Sangat Praktis	Produk sangat mudah digunakan dan sangat sesuai dengan pembelajaran
2.	46-60	61%–80%	Praktis	Produk mudah digunakan dan sesuai dengan pembelajaran
3.	31-45	41%–60%	Cukup Praktis	Produk cukup mudah digunakan, tetapi perlu perbaikan
4.	16-30	21%–40%	Kurang Praktis	Produk sulit digunakan dan perlu revisi besar
5.	1-15	1%–20%	Tidak Praktis	Produk tidak praktis digunakan

Padangsidempuan, 12 Maret 2026

Guru Praktisi,



Sumiati Rambe, S.Pd.

NIP. 198209252024212005

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET RESPONS SISWA

- Judul Penelitian** : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan
- Nama Instrumen yang Divalidasi** : Angket Respons Siswa terhadap Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola
- Tujuan** : Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian ahli terhadap kelayakan instrumen angket respons siswa sebelum digunakan dalam penelitian. Penilaian dilakukan untuk memastikan bahwa angket respons siswa memiliki isi yang sesuai, konstruk yang jelas, bahasa yang mudah dipahami siswa kelas 5-A, serta penyajian yang layak untuk mengukur respons siswa setelah menggunakan buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF berjudul “Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis” berbasis budaya Batak Angkola dalam pembelajaran literasi membaca.

Identitas Validator

Nama Validator : **Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.**

Jabatan : Lektor Kepala

Instansi : UIN Syahada Padangsidempuan

Tanggal Validasi : 12 Maret 2026

A. Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda cek (✓) pada kolom skor yang sesuai.
2. Kriteria penilaian : **5** (Sangat Layak), **4** (Layak), **3** (Cukup Layak), **2** (Kurang Layak), **1** (Tidak Layak)
3. Jika ada perbaikan, komentar serta saran, mohon Bapak/Ibu mengisinya di dalam kolom komentar yang tersedia, untuk selanjutnya dapat direvisi.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	SKOR				
		1	2	3	4	5
Aspek Kesesuaian Isi						
1	Butir angket sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola.					✓
2	Butir angket sesuai untuk mengukur respons siswa setelah menggunakan produk dalam pembelajaran literasi membaca.					✓
3	Butir angket mencakup aspek tampilan produk, kemudahan penggunaan, pemahaman bacaan, keterlibatan membaca, dan dampak belajar.				✓	

4	Butir angket relevan dengan penggunaan buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF pada siswa kelas 5					✓
5	Butir angket sesuai dengan karakteristik perkembangan dan kemampuan bahasa siswa sekolah dasar.				✓	
Aspek Konstruksi						
6	Setiap butir angket mengukur satu aspek yang jelas.				✓	
7	Butir angket tersusun sistematis berdasarkan aspek yang diukur.					✓
8	Tidak terdapat pernyataan yang ambigu atau menimbulkan penafsiran ganda.				✓	
9	Pernyataan positif dan pernyataan negatif disusun secara tepat untuk menjaga konsistensi respons siswa.				✓	
10	Struktur angket mendukung pengukuran respons siswa secara valid terhadap kepraktisan produk.					✓
Aspek Bahasa						
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa kelas 5				✓	
12	Kalimat sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar.					✓
13	Instrumen tidak menggunakan istilah yang sulit dipahami siswa.			✓		
14	Kalimat disusun secara efektif, sederhana, dan tidak berbelit-belit.				✓	
15	Bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda bagi siswa.				✓	
Aspek Penyajian Instrumen						
16	Petunjuk pengisian angket jelas dan mudah diikuti oleh siswa.				✓	
17	Format angket mudah digunakan oleh siswa kelas 5					✓
18	Skala penilaian mudah dipahami siswa.				✓	
19	Tata letak angket rapi, sistematis, dan siap digunakan.					✓
20	Jumlah butir angket memadai untuk mengukur respons siswa terhadap produk.				✓	
Total skor yang diperoleh		87				
Skor maksimal		100				
Persentase nilai: $P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$		87/100 X 100				
Hasil persentase		87%				

C. Kritik dan Saran Validator

Pada butir angket respons siswa, istilah “Flip PDF” dan “produk digital” perlu diberi contoh sederhana, seperti buku cerita di layar, agar mudah dipahami siswa kelas 5-A.

D. Kesimpulan Penilaian Validator

Berdasarkan penilaian di atas, instrumen angket praktikalitas guru praktisi dinyatakan:

No.	Kesimpulan	Tanda Ceklis
1	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi	✓
2	Valid dan dapat digunakan dengan revisi sesuai saran	
3	Belum valid dan perlu revisi sebelum digunakan	

E. Rentang Nilai

NO.	Persentase	Kategori	Keterangan
1.	81%–100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi atau dengan revisi sangat kecil
2.	61%–80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3.	41%–60%	Cukup Valid	Perlu revisi sebelum digunakan
4.	21%–40%	Kurang Valid	Perlu revisi besar
5.	1%–20%	Tidak valid	Tidak layak digunakan

Padangsidempuan, 12 Maret 2026

Validator,

Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 19. Angket Respons Siswa

ANGKET RESPONS SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan

Tujuan:

Angket ini digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap kepraktisan penggunaan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola setelah mengikuti pembelajaran literasi membaca.

Identitas

Kode Responden : VA-34.....
 Kelas : VA
 Sekolah : SD Negeri 200117 Padangsidempuan
 Tanggal : 6/5/20

A. Petunjuk Pengisian:

Keterangan :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti
2. Pilih salah satu skor yang paling sesuai dengan pendapatmu.
3. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawablah sesuai pengalamanmu setelah menggunakan buku cerita digital bergambar.
4. Kriteria penilaian: 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup Baik, 2 = Kurang Baik, 1 = Tidak Baik.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Tampilan buku cerita digital ini menarik bagi saya					✓
2	Gambar dalam cerita membantu saya memahami isi cerita					✓
3	Warna dan desain membuat saya nyaman membaca					✓
Aspek Kemudahan						
4	Saya mudah menggunakan buku cerita digital ini					✓
5	Saya tidak kesulitan membuka dan membaca halaman					✓
6	Petunjuk penggunaan mudah dipahami					✓
Aspek Pemahaman						
7	Saya dapat memahami isi cerita dengan mudah					✓
8	Saya dapat menemukan tokoh, latar, dan peristiwa dalam cerita					✓
9	Saya dapat menemukan ide pokok cerita		✓			

10	Saya dapat memahami makna cerita					✓
Aspek Keterlibatan						
11	Saya merasa tertarik membaca cerita sampai selesai					✓
12	Saya merasa senang saat belajar menggunakan media ini					✓
13	Saya ingin membaca cerita lain seperti ini					✓
Aspek Dampak Belajar						
14	Media ini membantu saya lebih mudah belajar membaca					✓
15	Media ini membuat saya lebih semangat membaca					✓
16	Saya menjadi lebih memahami budaya Batak Angkola				✓	
Item Kontrol (Anti Bias)						
17	Saya merasa cerita ini sulit dipahami	✓				
18	Saya merasa bosan saat membaca media ini	✓				
Total Skor yang Diperoleh						86
Skor Maksimal						90
Persentase Nilai						
$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{90} \times 100\%$						$\frac{86}{90} \times 100\% = 95,56\%$

Catatan: butir nomor 17 dan 18 merupakan pernyataan negatif sehingga penskorannya dibalik pada tahap analisis data.

C. Pedoman Skor Balik

Skor Pilihan Siswa	Skor Butir Positif	Skor Butir Negatif Nomor 17 dan 18
5	5	1
4	4	2
3	3	3
2	2	4
1	1	5

D. Kritik dan Saran

Saya sangat senang membaca buku nya. Maunya banyak buku yang seperti ini

E. Kategori Respons Siswa

Rentang Skor	Persentase	Kategori
73-90	81-100%	Sangat praktis/sangat baik
55-72	61-80%	Praktis/baik
37-54	41-60%	Cukup praktis/cukup baik
19-36	21-40%	Kurang praktis
1-18	1-20%	Tidak praktis

Padang, 5 Desember 2026
Responden

(Signature)

Lampiran 20. Rekap Hasil Angket Respon Siswa

Rekap Hasil Angket Respon Siswa

No	Kode Responden	Total Skor Respon Siswa	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Respons Siswa
1	VA-1	32	90	35.56	Negatif
2	VA-2	34	90	37.78	Negatif
3	VA-3	50	90	55.56	Cukup Positif
4	VA-4	50	90	55.56	Cukup Positif
5	VA-5	50	90	55.56	Cukup Positif
6	VA-6	59	90	65.56	Positif
7	VA-7	69	90	76.67	Positif
8	VA-8	69	90	76.67	Positif
9	VA-9	69	90	76.67	Positif
10	VA-10	69	90	76.67	Positif
11	VA-11	69	90	76.67	Positif
12	VA-12	69	90	76.67	Positif
13	VA-13	69	90	76.67	Positif
14	VA-14	70	90	77.78	Positif
15	VA-15	70	90	77.78	Positif
16	VA-16	70	90	77.78	Positif
17	VA-17	70	90	77.78	Positif
18	VA-18	70	90	77.78	Positif
19	VA-19	72	90	80.00	Positif
20	VA-20	74	90	82.22	Sangat Positif
21	VA-21	74	90	82.22	Sangat Positif
22	VA-22	74	90	82.22	Sangat Positif
23	VA-23	74	90	82.22	Sangat Positif
24	VA-24	74	90	82.22	Sangat Positif
25	VA-25	74	90	82.22	Sangat Positif
26	VA-26	74	90	82.22	Sangat Positif
27	VA-27	74	90	82.22	Sangat Positif
28	VA-28	74	90	82.22	Sangat Positif
29	VA-29	74	90	82.22	Sangat Positif
30	VA-30	74	90	82.22	Sangat Positif
31	VA-31	81	90	90.00	Sangat Positif
32	VA-32	83	90	92.22	Sangat Positif
33	VA-33	85	90	94.44	Sangat Positif
34	VA-34	86	90	95.56	Sangat Positif

Lampiran 21. Tabel Distribusi Skor Angket Respons Siswa

Tabel Distribusi Skor Angket Respons Siswa

No.	Skor	Frekuensi	Persentase	Persentase Kumulatif
1	32	1	2,9%	2,9%
2	34	1	2,9%	5,9%
3	50	3	8,8%	14,7%
4	59	1	2,9%	17,6%
5	69	7	20,6%	38,2%
6	70	5	14,7%	52,9%
7	72	1	2,9%	55,9%
8	74	11	32,4%	88,2%
9	81	1	2,9%	91,2%
10	83	1	2,9%	94,1%
11	85	1	2,9%	97,1%
12	86	1	2,9%	100,0%
Total		34	100,0%	

Keterangan:

Tabel tersebut menunjukkan distribusi skor dari **34 responden**. Skor yang paling banyak muncul adalah **74**, yaitu sebanyak **11 responden** atau **32,4%**. Skor berikutnya yang cukup dominan adalah **69**, sebanyak **7 responden** atau **20,6%**, lalu skor **70** sebanyak **5 responden** atau **14,7%**. Dengan demikian, sebagian besar responden berada pada rentang skor sekitar **69–74**, yang menunjukkan kecenderungan hasil cukup terkonsentrasi pada skor menengah ke atas.

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES LITERASI MEMBACA

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan

Nama Instrumen yang Divalidasi : Instrumen Tes Literasi Membaca Berbasis Teks Cerita Budaya Batak Angkola

Tujuan : Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian ahli terhadap kelayakan instrumen tes literasi membaca sebelum digunakan dalam penelitian. Instrumen yang divalidasi meliputi kisi-kisi tes literasi membaca, soal *pretest*, soal *posttest*, kunci jawaban, pedoman penskoran, dan pedoman interpretasi capaian indikator literasi membaca. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen tes sesuai dengan indikator literasi membaca, karakteristik siswa kelas 5-A, bentuk soal pilihan ganda, serta tujuan pengukuran efektivitas buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF berjudul “*Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis*”.

Identitas Validator

Nama Validator : **Dr. Erna Ikawati, M.Pd.**

Peran : Validator Ahli Materi/ Instrumen Tes Literasi Membaca

Jabatan : Lektor

Instansi : UIN Syahada Padangsidempuan

Tanggal Validasi : 12 Maret 2026

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap kelayakan instrumen tes literasi membaca.
2. Instrumen yang dinilai meliputi kisi-kisi tes, soal *pretest*, soal *posttest*, kunci jawaban, pedoman penskoran, dan pedoman interpretasi capaian indikator.
3. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Kriteria penilaian : **5** (Sangat Layak), **4** (Layak), **3** (Cukup Layak), **2** (Kurang Layak), **1** (Tidak Layak)
5. Jika ada perbaikan, komentar serta saran, mohon Bapak/Ibu mengisinya di dalam kolom komentar yang tersedia.
6. Hasil validasi ini digunakan sebagai dasar perbaikan instrumen tes sebelum digunakan kepada siswa kelas 5-A.

18	Setiap soal memiliki satu jawaban benar yang jelas.					✓
19	Pilihan jawaban A, B, C, dan D disusun secara logis dan tidak membingungkan siswa.				✓	
20	Pengecoh pada setiap soal berfungsi dengan baik dan masih berkaitan dengan isi bacaan.				✓	
21	Rumusan soal tidak memberi petunjuk langsung terhadap jawaban benar.				✓	
22	Soal tidak mengandung pernyataan yang ambigu atau menimbulkan tafsir ganda.				✓	
Aspek Bahasa Soal						
23	Bahasa soal sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas 5					✓
24	Kalimat soal singkat, jelas, dan mudah dipahami siswa.				✓	
25	Pilihan jawaban menggunakan bahasa yang sederhana dan setara.				✓	
26	Ejaan, tanda baca, dan pilihan kata pada soal sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓	
Aspek Kunci Jawaban dan Penskoran						
27	Kunci jawaban sesuai dengan isi teks bacaan dan butir soal.					✓
28	Pedoman penskoran sudah sesuai dengan bentuk tes pilihan ganda, yaitu benar = 5 dan salah = 0.				✓	
29	Skor maksimal 100 sesuai dengan jumlah 20 soal pilihan ganda.				✓	
30	Pedoman interpretasi capaian indikator literasi membaca sesuai dengan sebaran soal dan indikator yang digunakan.				✓	
Total skor yang diperoleh					128	
Skor maksimal					150	
Persentase nilai:						
$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$					128/150 X 100	
Hasil persentase					85%	

C. Kritik dan Saran Validator

Pengecoh pada beberapa soal inferensi perlu dibuat lebih seimbang dengan jawaban benar.

Kalimat soal nomor simpulan perlu dipadatkan agar tidak terlalu panjang bagi siswa

Kelas 5-A

D. Kesimpulan Penilaian Validator

Berdasarkan penilaian di atas, instrumen tes literasi membaca dinyatakan:

No.	Kesimpulan	Tanda Ceklis
1	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi	
2	Valid dan dapat digunakan dengan revisi sesuai saran	✓
3	Belum valid dan perlu revisi sebelum digunakan	

E. Rentang Nilai

NO.	Persentase	Kategori	Keterangan
1.	81%–100%	Sangat Valid	Instrumen tes dapat digunakan tanpa revisi atau dengan revisi sangat kecil
2.	61%–80%	Valid	Instrumen tes dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3.	41%–60%	Cukup Valid	Instrumen tes perlu direvisi sebelum digunakan
4.	21%–40%	Kurang Valid	Instrumen tes memerlukan revisi besar
5.	1%–20%	Tidak valid	Instrumen tes tidak layak digunakan

Padangsidempuan, 12 Maret 2026

Validator Ahli Materi

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

KISI-KISI TES LITERASI MEMBACA

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan

Tujuan : Kisi-kisi tes literasi membaca ini digunakan sebagai pedoman penyusunan soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan. Tes disusun berdasarkan indikator literasi membaca yang meliputi kemampuan menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami kosakata, menarik inferensi, menyimpulkan isi bacaan, dan menanggapi isi cerita secara sederhana.

Tes ini digunakan untuk memperoleh data efektivitas produk melalui perbandingan kemampuan literasi membaca siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF berjudul “*Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis*” berbasis budaya Batak Angkola.

Identitas Tes

Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Kelas	:	5-A
Sekolah	:	SD Negeri 200117 Padangsidempuan
Jumlah Siswa	:	34 Siswa
Bentuk Tes	:	Pilihan ganda
Jumlah Soal	:	20 Soal
Pilihan Jawaban	:	A, B, C, dan D
Alokasi Waktu	:	40 menit
Skor Maksimal	:	100

A. Petunjuk Umum Penyusunan Tes

1. Tes literasi membaca disusun dalam bentuk 20 soal pilihan ganda.
2. Setiap soal memiliki empat pilihan jawaban, yaitu a, b, c, dan d.
3. Setiap soal hanya memiliki satu jawaban yang benar.
4. Soal *pretest* dan *posttest* disusun berdasarkan indikator literasi membaca yang sama.
5. Soal *pretest* dan *posttest* memiliki jumlah soal, bentuk soal, sebaran indikator, dan tingkat kesulitan yang setara.
6. *Pretest* diberikan sebelum siswa menggunakan buku cerita digital bergambar.

7. *Posttest* diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF “*Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis*”.
8. Hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui efektivitas produk terhadap literasi membaca siswa kelas 5-A.

B. Indikator Literasi Membaca

No.	Indikator Literasi Membaca	Deskripsi Kemampuan
1	Menemukan informasi tersurat	Siswa mampu menemukan informasi yang tertulis langsung dalam bacaan, seperti tokoh, tempat, waktu, peristiwa, atau fakta penting.
2	Menentukan ide pokok	Siswa mampu menentukan gagasan utama atau pokok pikiran dari bagian bacaan.
3	Memahami kosakata	Siswa mampu memahami arti kata atau istilah penting yang terdapat dalam bacaan, termasuk kosakata budaya lokal.
4	Menarik inferensi	Siswa mampu memahami makna tersirat, hubungan sebab-akibat, maksud tindakan tokoh, atau pesan yang tidak dinyatakan secara langsung.
5	Menyimpulkan isi bacaan	Siswa mampu menentukan simpulan berdasarkan keseluruhan isi bacaan.
6	Menanggapi isi cerita secara sederhana	Siswa mampu memberikan tanggapan sederhana terhadap tokoh, peristiwa, nilai budaya, atau pesan cerita.

C. Kisi-Kisi Tes Literasi Membaca

No.	Indikator Literasi Membaca	Bentuk Soal	Nomor Soal	Jumlah Soal	Skor per Soal	Skor Maksimal
1	Menemukan informasi tersurat dalam bacaan	Pilihan ganda	1, 2, 3, 4	4	5	20
2	Menentukan ide pokok atau gagasan utama bacaan	Pilihan ganda	5, 6, 7	3	5	15
3	Memahami kosakata atau istilah penting dalam bacaan	Pilihan ganda	8, 9, 10	3	5	15
4	Menarik inferensi berdasarkan isi bacaan	Pilihan ganda	11, 12, 13, 14	4	5	20
5	Menyimpulkan isi bacaan	Pilihan ganda	15, 16, 17	3	5	15
6	Menanggapi isi cerita secara sederhana	Pilihan ganda	18, 19, 20	3	5	15
Jumlah			1–20	20		100

D. Sebaran Soal Berdasarkan Indikator

No.	Indikator	Persentase Sebaran	Jumlah Soal
1	Menemukan informasi tersurat	20%	4 soal
2	Menentukan ide pokok	15%	3 soal
3	Memahami kosakata	15%	3 soal
4	Menarik inferensi	20%	4 soal
5	Menyimpulkan isi bacaan	15%	3 soal

6	Menanggapi isi cerita secara sederhana	15%	3 soal
Total		100%	20 soal

E. Bentuk dan Penskoran Tes

Komponen	Ketentuan
Bentuk soal	Pilihan ganda
Jumlah soal	20 soal
Pilihan jawaban	A, B, C, dan D
Skor jawaban benar	5
Skor jawaban salah	0
Skor maksimal	100
Nilai akhir	Jumlah skor benar yang diperoleh siswa

Rumus Nilai Akhir:

$$\text{Nilai} = \text{Jumlah jawaban benar} \times 5$$

Contoh:

Jika siswa menjawab benar 16 soal, maka nilai yang diperoleh adalah:

$$16 \times 5 = 80$$

F. Kategori Kemampuan Literasi Membaca

Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
81–100	Sangat baik	Siswa sangat mampu memahami isi bacaan
61–80	Baik	Siswa mampu memahami isi bacaan dengan baik
41–60	Cukup	Siswa cukup mampu memahami isi bacaan, tetapi masih memerlukan bimbingan
21–40	Kurang	Siswa kurang mampu memahami isi bacaan
0–20	Sangat kurang	Siswa belum mampu memahami isi bacaan dengan baik

G. Keterangan Penggunaan Kisi-Kisi

Kisi-kisi ini digunakan sebagai dasar penyusunan soal *pretest* dan *posttest* literasi membaca. *Pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum penggunaan produk, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF “*Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis*”.

Pretest dan *posttest* harus memiliki kesetaraan dari segi jumlah soal, bentuk soal, indikator, skor, dan tingkat kesulitan. Perbedaan utama terletak pada teks bacaan yang digunakan. *Pretest* menggunakan teks bacaan setara sebagai pengukuran awal, sedangkan *posttest* menggunakan teks bacaan yang berkaitan dengan produk setelah siswa mengikuti pembelajaran.

Hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk menganalisis efektivitas produk melalui perbandingan nilai sebelum dan sesudah pembelajaran. Data tersebut kemudian dapat dianalisis menggunakan uji normalitas, uji t berpasangan atau Wilcoxon sesuai karakteristik data, serta *N-Gain* untuk mengetahui kategori peningkatan literasi membaca siswa.

SOAL PRETEST LITERASI MEMBACA

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan

Tujuan : Soal *pretest* ini digunakan untuk mengukur kemampuan awal literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF berbasis budaya Batak Angkola. Hasil *pretest* digunakan sebagai data awal untuk dibandingkan dengan hasil *posttest* setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan produk.

Identitas Siswa

Kode Siswa : VA-
 Kelas : 5-A
 Sekolah : SD Negeri 200117 Padangsidempuan
 Hari/ Tanggal :

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah teks dengan teliti sebelum menjawab soal.
2. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat.
3. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D.
4. Setiap soal hanya memiliki satu jawaban yang benar.
5. Kerjakan soal secara mandiri.
6. Waktu pengerjaan adalah 40 menit.

B. Teks Bacaan Pretest

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 1–20.

Gotong Royong di Huta Aek Haruaya

Pada hari Sabtu pagi, warga **Huta Aek Haruaya** berkumpul di halaman bagas godang, yaitu rumah besar tempat warga sering *martahi* atau bermusyawarah. Dalam bahasa Batak Angkola, *huta* berarti kampung, sedangkan *batang aek* berarti air atau sungai. Mereka akan membersihkan jalan kecil menuju *batang aek*. Jalan itu sering digunakan anak-anak untuk pergi mengaji, bermain, dan membantu orang tua *muhat* atau mengambil air. Beberapa hari sebelumnya, hujan turun deras sehingga *bulung-bulung* atau daun-daun kering, ranting, dan tanah menutupi sebagian jalan.

Rani datang bersama ayahnya. Ia membawa sapu lidi dan keranjang kecil. Ayahnya membawa *lading/gupak*, yaitu alat tajam seperti parang, untuk memotong ranting yang menghalangi jalan. Di halaman *bagas godang*, Rani melihat banyak warga sudah berkumpul. Ada yang membawa cangkul, karung, dan alat kebersihan. Kepala desa memberi arahan agar warga bekerja dengan hati-

hati dan saling *marsiurupan* atau membantu. Ia juga mengingatkan anak-anak agar tidak bermain terlalu dekat dengan *batang aek* karena tanah di tepi sungai licin setelah hujan.

Sebelum bekerja, seorang *hatobangon*, yaitu orang tua yang dihormati di kampung, menyampaikan pesan singkat. Ia mengingatkan warga agar menjaga *marsialap ari*, yaitu kebiasaan saling membantu dalam pekerjaan bersama. Menurutnya, pekerjaan yang berat akan terasa ringan jika dilakukan dengan *marsipature hutana be*, yaitu semangat memperbaiki dan menjaga kampung masing-masing. Rani mendengarkan *poda* atau pesan itu dengan sungguh-sungguh. Beberapa istilah Batak Angkola belum ia pahami, tetapi ayahnya menjelaskan dengan sabar.

Rani bertugas mengumpulkan *bulung-bulung* bersama teman-temannya. Mereka memasukkan daun-daun kering itu ke dalam karung agar jalan terlihat bersih. Sementara itu, ayah Rani dan beberapa bapak membersihkan ranting yang menghalangi jalan. Ibu-ibu menyiapkan minuman dan makanan ringan di dekat bagas *godang*. Mereka membawa *itak gurgur*, makanan tradisional yang biasa disajikan dalam kegiatan tertentu. Suasana gotong royong terasa hangat karena warga bekerja sambil bercakap-cakap dengan gembira.

Di tengah kegiatan, Rani melihat seorang nenek kesulitan membawa karung berisi *bulung-bulung*. Nenek itu berjalan pelan karena karung yang dibawanya cukup berat. Rani segera menghampiri nenek tersebut dan berkata, “Biarlah saya bantu, Nek.” Nenek itu tersenyum dan mengucapkan *tarimo kasih*, yang berarti terima kasih. Rani merasa senang karena dapat membantu orang lain. Ayah Rani melihat kejadian itu dan memuji sikap Rani.

Setelah jalan selesai dibersihkan, warga berkumpul kembali di halaman *bagas godang*. Kepala desa menyampaikan bahwa gotong royong bukan hanya kegiatan membersihkan lingkungan, tetapi juga cara menjaga *hariman*, yaitu kekompakan, persaudaraan, dan kebersamaan. Ia berkata bahwa masyarakat Batak Angkola sejak dahulu menghargai kerja sama, kepedulian, dan rasa hormat kepada orang yang lebih tua. Sikap itu tampak dalam kebiasaan *marsialap ari*, musyawarah di *bagas godang*, dan kepedulian terhadap sesama warga huta.

Sebelum pulang, *hatobangon* kembali berpesan agar anak-anak ikut menjaga kebersihan *huta*. Ia berkata bahwa anak-anak harus belajar *maradat*, yaitu hidup dengan sopan dan menghargai kebiasaan baik dalam masyarakat. Rani mengangguk pelan. Ia menyadari bahwa menjaga lingkungan bukan hanya tugas orang dewasa, tetapi juga tanggung jawab anak-anak. Sejak hari itu, Rani berjanji akan lebih peduli terhadap kebersihan sekitar dan mengajak teman-temannya tidak membuang sampah sembarangan.

Bagi Rani, gotong royong mengajarkan bahwa hidup di huta harus dijalani dengan saling membantu, saling menghormati, dan saling menjaga. Ia merasa bangga karena dapat belajar nilai budaya Batak Angkola melalui kegiatan sederhana di kampungnya.

C. Kosakata Batak Angkola dalam Bacaan

Istilah	Makna dalam Bacaan
<i>Huta</i>	Kampung
<i>Bagas godang</i>	Rumah besar tempat warga berkumpul atau bermusyawarah
<i>Martahi</i>	Bermusyawarah
<i>Batang aek</i>	Air atau sungai
<i>Muhat</i>	Mengambil air

<i>Bulung-bulung</i>	Daun-daun
<i>Lading/gupak</i>	Alat tajam seperti parang
<i>Marsiurupan</i>	Saling membantu
<i>Hatobangon</i>	Orang tua atau tokoh yang dihormati di kampung
<i>Marsialap ari</i>	Kebiasaan saling membantu dalam pekerjaan bersama
<i>Marsipature hutana be</i>	Semangat memperbaiki dan menjaga kampung masing-masing
<i>Poda</i>	Pesan atau nasihat
<i>Itak gurgur</i>	Makanan tradisional
<i>Tarimo kasih</i>	Terima kasih
<i>Hariman</i>	Kekompakan, persaudaraan, dan kebersamaan
<i>Maradat</i>	Hidup sopan dan menghargai adat atau kebiasaan baik

D. Soal Pilihan Ganda

Indikator 1: Menemukan Informasi Tersurat

- Pada hari apa warga Huta Aek Haruaya berkumpul untuk gotong royong?
 - Jumat pagi
 - Sabtu pagi
 - Minggu sore
 - Senin pagi
- Di mana warga Huta Aek Haruaya berkumpul sebelum membersihkan jalan?
 - Di tepi *batang aek*
 - Di halaman sekolah
 - Di halaman *bagas godang*
 - Di rumah Rani
- Apa yang dibawa ayah Rani untuk memotong ranting yang menghalangi jalan?
 - Cangkul
 - Lading/gupak
 - Keranjang kecil
 - Sapu lidi
- Mengapa jalan kecil menuju batang aek perlu dibersihkan?
 - Karena akan dijadikan tempat bermain baru
 - Karena daun kering, ranting, dan tanah menutupi sebagian jalan
 - Karena warga ingin membangun *bagas godang* baru
 - Karena kepala desa melarang warga melewati jalan itu

Indikator 2: Menentukan Ide Pokok

- Ide pokok paragraf pertama adalah
 - Rani membawa sapu lidi dan keranjang kecil
 - Warga berkumpul untuk membersihkan jalan menuju *batang aek*
 - Anak-anak bermain di dekat *batang aek* setelah hujan
 - Kepala desa membawa alat kebersihan ke *bagas godang*
- Paragraf ketiga terutama menceritakan tentang
 - pesan *hatobangon* sebelum warga bekerja

- B. makanan ringan yang dibawa ibu-ibu
 - C. nenek yang kesulitan membawa karung
 - D. Rani yang pulang dengan hati gembira
7. Ide pokok paragraf terakhir adalah
- A. Rani ingin bermain di huta bersama teman-temannya
 - B. Rani bangga belajar nilai budaya Batak Angkola melalui gotong royong
 - C. Rani tidak memahami istilah Batak Angkola
 - D. Rani membawa *itak gurgur* dari *bagas godang*

Indikator 3: Memahami Kosakata

8. Dalam bacaan, kata *huta* berarti
- A. rumah besar
 - B. kampung
 - C. makanan tradisional
 - D. alat kebersihan
9. Istilah *muhat* dalam bacaan berarti
- A. bermusyawarah
 - B. mengambil air
 - C. membersihkan daun
 - D. menjaga kampung
10. Makna istilah *poda* dalam bacaan adalah
- A. alat tajam seperti parang
 - B. daun-daun kering
 - C. pesan atau nasihat
 - D. rasa persaudaraan

Indikator 4: Menarik Inferensi

11. Mengapa kepala desa mengingatkan anak-anak agar tidak bermain terlalu dekat dengan batang aek?
- A. Karena tanah di tepi sungai licin setelah hujan
 - B. Karena anak-anak tidak boleh ikut melihat gotong royong
 - C. Karena sungai akan dipindahkan ke tempat lain
 - D. Karena warga tidak ingin anak-anak membawa sapu lidi
12. Dari tindakan Rani membantu nenek membawa karung, dapat disimpulkan bahwa Rani adalah anak yang
- A. pemalu dan pendiam
 - B. peduli dan suka menolong
 - C. mudah marah
 - D. tidak suka bekerja sama
13. Mengapa pekerjaan yang berat terasa lebih ringan menurut *hatobangon*?
- A. Karena hanya dikerjakan oleh kepala desa
 - B. Karena warga bekerja sendiri-sendiri

- C. Karena dilakukan dengan *marsialap ari* dan *marsipature hutana be*
 - D. Karena pekerjaan itu tidak penting
14. Kalimat “Rani mendengarkan poda itu dengan sungguh-sungguh” menunjukkan bahwa Rani
- A. menghargai pesan yang disampaikan hatobangon
 - B. tidak tertarik dengan kegiatan gotong royong
 - C. ingin segera pulang ke rumah
 - D. tidak memahami semua isi cerita

Indikator 5: Menyimpulkan Isi Bacaan

16. Kesimpulan yang tepat dari bacaan tersebut adalah
- A. Gotong royong hanya dilakukan oleh orang tua di *huta*
 - B. Gotong royong mengajarkan kerja sama, kepedulian, dan tanggung jawab menjaga lingkungan
 - C. Anak-anak tidak boleh mengikuti kegiatan di kampung
 - D. Membersihkan jalan hanya tugas kepala desa
17. Setelah mengikuti gotong royong, Rani menyadari bahwa menjaga lingkungan adalah
- A. tugas orang dewasa saja
 - B. tugas kepala desa saja
 - C. tanggung jawab bersama, termasuk anak-anak
 - D. kegiatan yang tidak perlu dilakukan lagi
18. Nilai budaya Batak Angkola yang tampak dalam bacaan adalah
- A. kerja sama, hormat kepada orang tua, dan kepedulian terhadap *huta*
 - B. persaingan, keberanian, dan kemenangan
 - C. kesedihan, kemarahan, dan rasa takut
 - D. permainan, hiburan, dan perlombaan

Indikator 6: Menanggapi Isi Cerita Secara Sederhana

18. Sikap Rani ketika membantu nenek sebaiknya
- A. ditiru karena menunjukkan kepedulian kepada orang lain
 - B. dihindari karena membuat pekerjaan semakin lama
 - C. dibiarkan karena tidak ada hubungannya dengan gotong royong
 - D. ditertawakan karena nenek membawa karung
19. Menurut bacaan, tindakan yang tepat dilakukan siswa untuk menjaga *huta* adalah
- A. membuang sampah sembarangan
 - B. menunggu orang dewasa bekerja sendiri
 - C. ikut menjaga kebersihan dan tidak membuang sampah sembarangan
 - D. bermain terlalu dekat dengan batang aek setelah hujan
20. Tanggapan yang tepat terhadap kegiatan gotong royong dalam bacaan adalah
- A. Gotong royong tidak perlu dilakukan karena melelahkan
 - B. Gotong royong baik dilakukan karena memperkuat hariman dan membuat

pekerjaan lebih ringan

C. Gotong royong hanya penting bagi *hatobangon*

D. Gotong royong membuat warga tidak saling mengenal

E. Pedoman Penskoran

Komponen	Ketentuan
Bentuk soal	Pilihan ganda
Jumlah soal	20 soal
Pilihan jawaban	A, B, C, dan D
Skor jawaban benar	5
Skor jawaban salah	0
Skor maksimal	100
Rumus nilai	Jumlah jawaban benar $\times$ 5

F. Kategori Kemampuan Literasi Membaca

Rentang Nilai	Kategori
81–100	Sangat baik
61–80	Baik
41–60	Cukup
21–40	Kurang
0–20	Sangat kurang

SOAL POSTTEST LITERASI MEMBACA

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan

Tujuan : Soal *posttest* ini digunakan untuk mengukur kemampuan literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF berjudul “**Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis**” berbasis budaya Batak Angkola. Hasil *posttest* digunakan sebagai data akhir yang dibandingkan dengan hasil *pretest* untuk mengetahui efektivitas produk terhadap literasi membaca siswa.

Identitas Siswa

Kode Siswa : VA-
 Kelas : 5-A
 Sekolah : SD Negeri 200117 Padangsidempuan
 Hari/ Tanggal :

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah teks dengan teliti sebelum menjawab soal.
2. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat.
3. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D.
4. Setiap soal hanya memiliki satu jawaban yang benar.
5. Kerjakan soal secara mandiri.
6. Waktu pengerjaan adalah 40 menit.

B. Teks Bacaan *Posttest*

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 1–20.

Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis

Konon, di Negeri Ruar Tonga, Padang Bolak, hiduplah seorang laki-laki tua bernama Sutan Bugis. Ia berasal dari Negeri Bugis, Sulawesi Selatan. Sutan Bugis dikenal sebagai seorang *pande bosi* atau *tukang topa*, yaitu orang yang ahli menempa dan membuat alat dari besi. Ia memiliki seorang anak laki-laki bernama Daeng Malela.

Sutan Bugis sangat ingin memiliki cucu atau *pahompu* agar keturunan keluarganya dapat diteruskan. Namun, Daeng Malela belum ingin *mambuat boru* atau *marripe*, yaitu menikah, karena belum menemukan perempuan yang cocok di hatinya. Setiap hari, Daeng Malela lebih sering masuk hutan atau *marharangan* untuk berburu burung *undan* dengan sumpitan. Ia sangat mahir

berburu, tetapi suatu hari terjadi hal aneh. Burung-burung yang terkena sumpitnya jatuh ke tanah, tetapi selalu hilang ketika dicari.

Pada burung ketujuh, Daeng Malela merasa sangat kesal. Ia berteriak di tengah hutan dan menanyakan siapa yang mengambil burung buruannya. Tiba-tiba, terdengar suara seorang *adaboru*, yaitu perempuan, dari balik pepohonan. Perempuan itu berkata bahwa burung undan tersebut adalah *pahan-pahanan* atau hewan peliharaannya. Perempuan itu bernama Dayang Surto. Pertemuan Daeng Malela dan Dayang Surto menjadi awal dari kisah penting dalam asal-usul marga Lubis.

Daeng Malela kemudian menikah dengan Dayang Surto. Dari pernikahan itu lahirlah *pinompar*, yaitu keturunan, berupa dua anak kembar bernama Langkitang dan Baitang. Ketika kedua anak itu masih kecil, Daeng Malela meninggalkan keluarganya untuk mengembara atau *mangaranto* dan memperdalam ilmu serta pengalaman hidup. Sebelum pergi, ia meninggalkan tanda pengenalan kepada keluarganya agar suatu saat anak-anaknya dapat mengenal asal-usul mereka.

Dalam pengembaraannya, Daeng Malela sampai di Huta Tonga. Di tempat itu, ia dikenal dengan nama *Namora Pande Bosi* karena keahliannya sebagai pandai besi. Ia menikah dengan Putri Lenggana dan memiliki dua anak kembar lagi, yaitu Sutan Bugis dan Sutan Borayun. Namora Pande Bosi hidup sebagai orang yang dihormati karena rajin bekerja, pandai menempa besi, dan memiliki keahlian yang berguna bagi masyarakat.

Setelah tumbuh dewasa, Langkitang dan Baitang mencari ayah mereka. Mereka membawa tanda pengenalan yang dahulu ditinggalkan Daeng Malela. Setelah melalui perjalanan panjang, mereka akhirnya bertemu dengan Namora Pande Bosi. Saat melihat tanda pengenalan itu, Namora Pande Bosi menyadari bahwa Langkitang dan Baitang adalah anak kandungnya dari Dayang Surto. Ia pun menerima mereka dengan haru.

Namora Pande Bosi kemudian memperkenalkan Langkitang dan Baitang kepada keluarganya di Huta Tonga. Awalnya, Putri Lenggana tidak mengetahui bahwa kedua pemuda itu adalah anak suaminya dari istri pertama. Langkitang dan Baitang tinggal bersama keluarga ayah mereka dan belajar menjadi pandai besi. Mereka rajin, sopan, *maradat*, yaitu hidup sesuai adat dan kebiasaan baik, serta *bisuk*, yaitu bijaksana dan cepat memahami pelajaran. Sebaliknya, Sutan Bugis dan Sutan Borayun lebih sering bermain dan kurang suka bekerja keras.

Lama-kelamaan, muncul rasa iri dalam hati Sutan Bugis. Ia merasa perhatian orang-orang mulai tertuju kepada Langkitang yang rajin dan santun. Perselisihan semakin besar ketika mereka sama-sama menyukai seorang gadis atau *bujing-bujing* bernama Ronggo Layun. Ronggo Layun adalah *boru tulang*, yaitu anak perempuan dari *tulang*. Dalam adat Batak Angkola, tulang adalah sebutan untuk saudara laki-laki dari ibu. Ronggo Layun lebih menghargai sikap baik, kerja keras, dan kesopanan daripada asal-usul atau kesombongan.

Karena rasa iri, Sutan Bugis menantang Langkitang untuk beradu kesaktian. Pertarungan itu membawa akibat yang menyedihkan. Sutan Bugis akhirnya tertikam oleh kerisnya sendiri. Peristiwa itu membuat keluarga dan warga *huta* berduka. Langkitang dan Baitang menyadari bahwa iri hati, amarah, dan kesombongan dapat membawa akibat buruk bagi diri sendiri dan orang lain.

Pada akhir cerita, kisah Daeng Malela, Langkitang, Baitang, dan Sutan Bugis selalu diingat oleh keturunan mereka. Cerita ini mengandung pesan bahwa seseorang harus menjaga kehormatan keluarga, menghormati orang tua, bekerja keras, dan tidak mudah dikuasai rasa iri. Asal-usul **marga Lubis** dalam cerita ini dikaitkan dengan perubahan penyebutan nama Sutan Bugis yang kemudian hidup dalam ingatan keturunan masyarakat setempat.

Kisah ini bukan hanya menceritakan asal-usul sebuah marga, tetapi juga mengajarkan nilai budaya Batak Angkola. Nilai itu tampak dalam sikap menghormati keluarga, menjaga tanggung jawab, menghargai kerja keras, dan memahami bahwa setiap tindakan memiliki akibat. Melalui cerita ini, siswa dapat belajar bahwa nama baik keluarga dan huta harus dijaga melalui perilaku yang baik.

C. Kosakata Batak Angkola dalam Bacaan

Istilah	Makna dalam Bacaan
<i>Pande bosi</i>	Pandai besi
<i>Tukang topa</i>	Orang yang ahli menempa dan membuat alat dari besi
<i>Pahompu</i>	Cucu
<i>Mambuat boru</i>	Menikah
<i>Marripe</i>	Menikah
<i>Marharangan</i>	Masuk hutan
<i>Undan</i>	Burung yang diburu Daeng Malela
<i>Adaboru</i>	Perempuan
<i>Pahan-pahanan</i>	Hewan peliharaan
<i>Pinompar</i>	Keturunan
<i>Mangaranto</i>	Mengembara atau merantau
<i>Huta</i>	Kampung
<i>Namora Pande Bosi</i>	Nama lain Daeng Malela karena keahliannya sebagai pandai besi
<i>Maradat</i>	Hidup sesuai adat dan kebiasaan baik
<i>Bisuk</i>	Bijaksana dan cepat memahami pelajaran
<i>Bujing-bujing</i>	Gadis
<i>Boru tulang</i>	Anak perempuan dari tulang
<i>Tulang</i>	Saudara laki-laki dari ibu
<i>Marga Lubis</i>	Marga yang asal-usulnya dikaitkan dengan cerita Daeng Malela

D. Soal Pilihan Ganda

Indikator 1: Menemukan Informasi Tersurat

- Siapakah anak laki-laki Sutan Bugis dalam bacaan tersebut?
 - Sutan Borayun
 - Langkitang
 - Daeng Malela
 - Baitang
- Dari mana Sutan Bugis berasal?
 - Huta Tonga
 - Negeri Bugis, Sulawesi Selatan
 - Negeri Ruar Tonga, Padang Bolak
 - Kampung Ronggo Layun

3. Siapakah perempuan yang ditemui Daeng Malela di balik pepohonan?
 - A. Putri Lenggana
 - B. Ronggo Layun
 - C. Dayang Surto
 - D. Baitang
4. Siapa nama dua anak kembar Daeng Malela dan Dayang Surto?
 - A. Sutan Bugis dan Sutan Borayun
 - B. Langkitang dan Baitang
 - C. Sutan Bugis dan Langkitang
 - D. Baitang dan Ronggo Layun

Indikator 2: Menentukan Ide Pokok

5. Ide pokok paragraf pertama adalah
 - A. Sutan Bugis adalah pande bosi dan memiliki anak bernama Daeng Malela
 - B. Daeng Malela berburu burung undan di hutan
 - C. Dayang Surto menjaga burung peliharaannya
 - D. Sutan Bugis menantang Langkitang beradu kesaktian
6. Paragraf keempat terutama menceritakan tentang
 - A. Daeng Malela menikah dengan Dayang Surto, memiliki anak kembar, lalu pergi *mangaranto*
 - B. Langkitang dan Baitang belajar menjadi pandai besi
 - C. Sutan Bugis tertikam oleh kerisnya sendiri
 - D. Ronggo Layun memilih orang yang rajin dan sopan
7. Ide pokok paragraf terakhir adalah
 - A. Cerita Daeng Malela hanya menjelaskan perkelahian antartokoh
 - B. Kisah Daeng Malela mengajarkan nilai budaya Batak Angkola dan menjaga nama baik keluarga
 - C. Daeng Malela pergi berburu burung undan setiap hari
 - D. Sutan Borayun dan Sutan Bugis sering bermain

Indikator 3: Memahami Kosakata

8. Dalam bacaan, istilah *pande bosi* atau *tukang topa* berarti
 - A. orang yang ahli menempa dan membuat alat dari besi
 - B. orang yang ahli berburu burung di hutan
 - C. orang yang bertugas menjaga huta
 - D. orang yang membawa pesan keluarga
9. Istilah *pahompu* dalam bacaan berarti
 - A. anak
 - B. cucu
 - C. ayah
 - D. saudara

10. Makna istilah *mangaranto* dalam bacaan adalah

- A. menikah
- B. berburu burung
- C. mengembara atau merantau
- D. menempa besi

Indikator 4: Menarik Inferensi

11. Mengapa Sutan Bugis ingin Daeng Malela menikah?

- A. Karena Sutan Bugis ingin memiliki pahompu agar keturunan keluarga diteruskan
- B. Karena Daeng Malela tidak mahir berburu burung undan
- C. Karena Dayang Surto meminta Daeng Malela pergi ke hutan
- D. Karena Langkitang dan Baitang ingin mencari ayahnya

12. Mengapa Daeng Malela merasa kesal ketika berburu burung undan?

- A. Karena burung-burung yang terkena sumpitnya selalu hilang ketika dicari
- B. Karena ia tidak membawa sumpitan ke hutan
- C. Karena Sutan Bugis melarangnya berburu
- D. Karena Dayang Surto tidak mau berbicara dengannya

13. Dari sikap Langkitang dan Baitang yang rajin, sopan, *maradat*, dan *bisuk*, dapat disimpulkan bahwa mereka

- A. suka bermain dan tidak mau bekerja keras
- B. memiliki perilaku baik dan mau belajar
- C. iri kepada Sutan Bugis dan Sutan Borayun
- D. tidak menghormati Namora Pande Bosi

14. Mengapa Sutan Bugis menantang Langkitang beradu kesaktian?

- A. Karena ia merasa iri dan tersaingi oleh Langkitang
- B. Karena ia ingin belajar menjadi pande bosu
- C. Karena ia ingin mencari Daeng Malela
- D. Karena ia ingin membantu Baitang mencari ayahnya

Indikator 5: Menyimpulkan Isi Bacaan

15. Kesimpulan yang tepat dari cerita tersebut adalah

- A. Iri hati, amarah, dan kesombongan dapat membawa akibat buruk
- B. Setiap orang harus meninggalkan keluarganya untuk mangaranto
- C. Seseorang dihormati hanya karena asal-usulnya
- D. Berburu burung undan adalah hal paling penting dalam hidup

16. Nilai utama yang dapat dipelajari dari tokoh Langkitang dan Baitang adalah

- A. malas bekerja dan suka bermain
- B. rajin, sopan, mau belajar, dan menghormati keluarga
- C. mudah marah dan suka menantang orang lain
- D. tidak peduli kepada ayah dan keluarganya

17. Cerita Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis menunjukkan bahwa nama baik keluarga sebaiknya dijaga dengan
- kesombongan dan rasa iri
 - perilaku baik, kerja keras, dan tanggung jawab
 - pertengkaran dan adu kesaktian
 - menghindari semua nasihat orang tua

Indikator 6: Menanggapi Isi Cerita Secara Sederhana

18. Sikap Sutan Bugis yang iri kepada Langkitang sebaiknya
- ditiru karena menunjukkan keberanian
 - dihindari karena dapat membawa akibat buruk
 - dipuji karena membuat keluarga bangga
 - dijadikan contoh dalam menjaga huta
19. Jika siswa ingin meneladani nilai baik dalam cerita, sikap yang tepat adalah
- bekerja keras, menghormati orang tua, dan tidak mudah iri
 - menantang teman jika merasa tersaingi
 - bermain terus dan tidak mau belajar
 - merasa sombong karena asal-usul keluarga
20. Tanggapan yang tepat terhadap pesan cerita tersebut adalah
- Cerita ini mengajarkan bahwa perilaku baik dapat menjaga nama baik keluarga dan huta
 - Cerita ini mengajarkan bahwa iri hati perlu dipertahankan
 - Cerita ini menunjukkan bahwa kerja keras tidak penting
 - Cerita ini menunjukkan bahwa nasihat orang tua tidak perlu dihormati

E. Pedoman Penskoran

Komponen	Ketentuan
Bentuk soal	Pilihan ganda
Jumlah soal	20 soal
Pilihan jawaban	A, B, C, dan D
Skor jawaban benar	5
Skor jawaban salah	0
Skor maksimal	100
Rumus nilai	Jumlah jawaban benar $\times$ 5

F. Kategori Kemampuan Literasi Membaca

Rentang Nilai	Kategori
81–100	Sangat baik
61–80	Baik
41–60	Cukup
21–40	Kurang
0–20	Sangat kurang

KUNCI JAWABAN PRETEST DAN POSTTEST LITERASI MEMBACA

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidimpuan

Tujuan : Kunci jawaban ini digunakan sebagai pedoman koreksi hasil *pretest* dan *posttest* literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan. Kunci jawaban disusun berdasarkan 20 soal pilihan ganda pada Lampiran 21 dan Lampiran 22. Hasil koreksi digunakan untuk memperoleh nilai *pretest* dan *posttest* yang selanjutnya dianalisis untuk mengetahui efektivitas penggunaan buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF berjudul “*Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis*” berbasis budaya Batak Angkola.

A. Kunci Jawaban Pretest Literasi Membaca

Teks bacaan *pretest*: “*Gotong Royong di Huta Aek Haruaya*”

No. Soal	Indikator Literasi Membaca	Kunci Jawaban
1	Menemukan informasi tersurat	B
2	Menemukan informasi tersurat	C
3	Menemukan informasi tersurat	B
4	Menemukan informasi tersurat	B
5	Menentukan ide pokok	B
6	Menentukan ide pokok	A
7	Menentukan ide pokok	B
8	Memahami kosakata	B
9	Memahami kosakata	B
10	Memahami kosakata	C
11	Menarik inferensi	A
12	Menarik inferensi	B
13	Menarik inferensi	C
14	Menarik inferensi	A
15	Menyimpulkan isi bacaan	B
16	Menyimpulkan isi bacaan	C
17	Menyimpulkan isi bacaan	A
18	Menanggapi isi cerita secara sederhana	A
19	Menanggapi isi cerita secara sederhana	C
20	Menanggapi isi cerita secara sederhana	B

B. Kunci Jawaban Posttest Literasi Membaca

Teks bacaan *posttest*: “*Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis*”

No. Soal	Indikator Literasi Membaca	Kunci Jawaban
1	Menemukan informasi tersurat	C
2	Menemukan informasi tersurat	B
3	Menemukan informasi tersurat	C

4	Menemukan informasi tersurat	B
5	Menentukan ide pokok	A
6	Menentukan ide pokok	A
7	Menentukan ide pokok	B
8	Memahami kosakata	A
9	Memahami kosakata	B
10	Memahami kosakata	C
11	Menarik inferensi	A
12	Menarik inferensi	A
13	Menarik inferensi	B
14	Menarik inferensi	A
15	Menyimpulkan isi bacaan	A
16	Menyimpulkan isi bacaan	B
17	Menyimpulkan isi bacaan	B
18	Menanggapi isi cerita secara sederhana	B
19	Menanggapi isi cerita secara sederhana	A
20	Menanggapi isi cerita secara sederhana	A



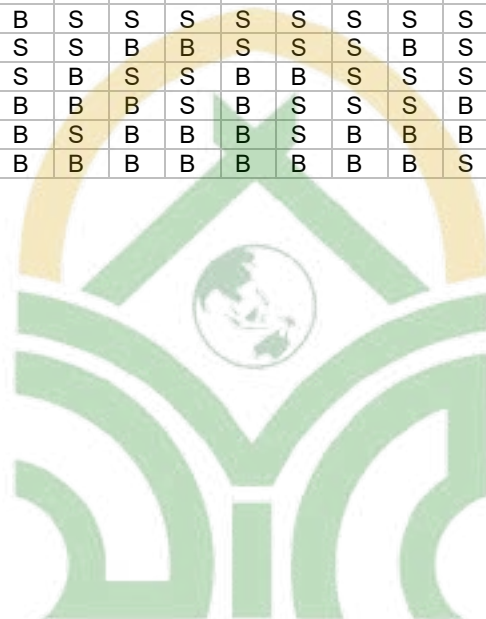
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 27. Rekap Nilai Pretest, Posttest, dan N-Gain Literasi Membaca Siswa

Tabel Perolehan Nilai Pretest Siswa

Kode Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jlh. Jawaban Benar Siswa	Nilai Pretest	Persentase Perolehan Nilai Pretest	Kategori Kemampuan Literasi Membaca
S-01	S	S	B	B	B	S	S	B	S	S	S	B	S	S	S	B	B	S	S	S	7	35.00	35.00	Sangat Rendah
S-02	S	B	B	S	S	B	S	S	S	S	S	S	B	B	S	S	B	S	S	B	7	35.00	35.00	Sangat Rendah
S-03	S	S	S	B	B	S	S	S	B	S	S	S	B	B	S	S	B	S	S	B	7	35.00	35.00	Sangat Rendah
S-04	B	B	S	S	S	B	S	B	S	B	S	S	B	B	S	B	S	S	S	S	8	40.00	40.00	Rendah
S-05	S	B	S	S	S	S	B	S	B	B	S	B	B	S	S	B	S	B	S	S	8	40.00	40.00	Rendah
S-06	S	S	S	S	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	B	S	S	B	B	S	8	40.00	40.00	Rendah
S-07	B	S	S	S	B	S	S	S	B	B	S	B	B	S	B	S	S	S	B	S	8	40.00	40.00	Rendah
S-08	B	S	S	S	S	B	B	S	S	B	S	S	B	B	B	S	B	S	S	S	8	40.00	40.00	Rendah
S-09	B	B	S	S	B	S	S	B	S	S	B	B	S	B	S	S	S	B	S	S	8	40.00	40.00	Rendah
S-10	S	S	B	S	S	S	S	B	S	B	B	B	S	S	B	B	S	B	S	S	8	40.00	40.00	Rendah
S-11	B	B	S	B	B	S	B	B	S	S	S	B	S	B	S	S	S	S	S	S	8	40.00	40.00	Rendah
S-12	S	B	S	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	B	B	S	S	S	S	S	8	40.00	40.00	Rendah
S-13	S	S	B	S	B	S	B	S	S	B	S	S	B	S	S	S	B	B	B	B	9	45.00	45.00	Rendah
S-14	B	S	S	B	S	S	B	S	S	B	S	B	S	B	S	S	B	B	B	S	9	45.00	45.00	Rendah
S-15	S	B	B	B	S	S	S	B	S	B	B	S	B	S	S	B	S	B	S	S	9	45.00	45.00	Rendah
S-16	S	B	S	S	S	B	S	S	B	B	S	B	B	B	S	B	S	S	B	B	9	45.00	45.00	Rendah
S-17	B	B	S	S	S	B	S	S	B	S	B	S	B	B	S	S	B	S	B	S	9	45.00	45.00	Rendah
S-18	B	B	S	B	S	S	S	S	S	S	B	S	B	B	S	B	S	B	S	B	9	45.00	45.00	Rendah
S-19	S	B	S	B	S	S	S	S	S	B	S	B	B	S	S	B	S	B	B	B	9	45.00	45.00	Rendah
S-20	S	S	S	S	B	S	B	S	B	B	B	B	B	S	B	S	S	S	B	S	9	45.00	45.00	Rendah
S-21	S	B	S	B	B	S	B	S	B	S	S	B	B	B	S	S	B	S	S	S	9	45.00	45.00	Rendah
S-22	B	S	B	S	B	S	S	S	S	B	S	S	B	S	S	S	S	B	B	B	9	45.00	45.00	Rendah
S-23	B	B	S	S	B	S	S	B	B	B	B	S	B	S	B	S	S	S	S	S	9	45.00	45.00	Rendah

S-24	S	B	S	S	B	S	S	B	S	S	B	B	S	B	S	S	B	B	S	B	9	45.00	45.00	Rendah
S-25	S	S	S	S	B	B	B	S	S	B	S	B	B	S	B	S	S	B	B	S	9	45.00	45.00	Rendah
S-26	S	S	B	B	B	S	B	S	B	B	B	S	S	B	B	S	S	S	B	S	10	50.00	50.00	Rendah
S-27	B	B	S	S	S	B	B	B	B	S	S	B	S	B	S	S	B	S	B	S	10	50.00	50.00	Rendah
S-28	S	S	B	B	B	B	B	B	S	S	S	B	B	S	B	B	S	S	S	S	10	50.00	50.00	Rendah
S-29	B	B	B	B	B	B	B	B	B	S	B	S	S	S	S	S	S	S	S	S	10	50.00	50.00	Rendah
S-30	S	B	B	B	B	B	B	S	B	S	S	S	B	B	S	S	S	S	B	S	11	55.00	55.00	Rendah
S-31	S	B	B	B	B	B	B	B	B	B	S	B	S	S	B	B	S	S	S	S	12	60.00	60.00	Sedang
S-32	B	B	S	S	B	B	B	B	B	S	B	B	B	S	B	S	S	S	B	B	13	65.00	65.00	Sedang
S-33	B	B	B	B	B	B	B	S	B	B	B	S	B	B	B	S	B	B	B	B	17	85.00	85.00	Tinggi
S-34	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	S	S	18	90.00	90.00	Sangat Tinggi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 28. Deskriptif Perolehan Nilai Pretest dan Kategori Kemampuan Literasi

Tabel Deskriptif Perolehan Nilai Pretest dan Kategori Kemampuan Literasi Membaca

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Jlh. Jawaban Benar Siswa	34	7	18	9.44	2.414
Nilai Pretest	34	35.00	90.00	47.2059	12.07246
Persentase Perolehan Nilai Pretest	34	35.00	90.00	47.2059	12.07246
Valid N (listwise)	34				

Kategori Kemampuan Literasi Membaca

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Rendah	3	8.8	8.8	8.8
	Rendah	27	79.4	79.4	88.2
	Sedang	2	5.9	5.9	94.1
	Tinggi	1	2.9	2.9	97.1
	Sangat Tinggi	1	2.9	2.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Lampiran 29. Tabel Perolehan Nilai Posttest Siswa

Tabel Perolehan Nilai Posttest Siswa

No. Urut Siswa	Kode Siswa	Skor Soal																				Jlh. Jawaban Benar	Nilai Posttest	Kategori Capaian
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	S-01	B	B	B	B	S	B	B	B	B	S	S	B	B	S	S	S	S	S	S	S	10	50.0	Rendah
2	S-02	S	B	B	B	B	S	B	B	S	B	S	B	S	B	S	S	B	S	B	S	11	55.0	Sedang
3	S-03	S	B	B	B	B	B	B	B	B	S	S	B	B	B	S	S	S	S	S	S	12	60.0	Sedang
4	S-04	S	B	B	B	B	S	B	B	B	B	S	B	S	B	B	S	S	S	B		13	65.0	Sedang
5	S-05	B	B	B	S	S	B	B	S	B	B	S	B	S	B	B	S	S	B	B		13	65.0	Sedang
6	S-06	S	B	B	B	S	B	S	B	B	B	B	B	B	B	B	S	S	S	S		13	65.0	Sedang
7	S-07	S	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	S	B	S	S	S	S		13	65.0	Sedang
8	S-08	S	B	B	B	B	B	S	B	B	B	B	B	B	S	B	B	S	S	S		13	65.0	Sedang
9	S-09	B	B	B	B	S	B	S	S	B	B	B	B	S	B	S	B	B	S	B	S	13	65.0	Sedang
10	S-10	B	S	B	B	B	B	S	B	B	B	B	S	B	B	B	S	B	S	B	S	14	70.0	Tinggi
11	S-11	B	B	S	S	B	B	S	B	B	B	B	B	S	B	B	B	B	S	B	B	15	75.0	Tinggi
12	S-12	B	B	S	B	S	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	S	S	S	15	75.0	Tinggi
13	S-13	B	S	B	B	S	B	B	B	B	B	S	B	S	B	B	B	B	B	S		15	75.0	Tinggi
14	S-14	S	B	B	S	B	B	B	B	S	B	B	S	B	B	B	S	B	B	B		15	75.0	Tinggi
15	S-15	B	B	B	B	S	B	B	B	B	B	B	S	B	B	B	S	S	B	B	B	16	80.0	Tinggi
16	S-16	B	B	B	S	B	B	B	B	B	B	S	B	B	B	S	B	B	B	B	S	16	80.0	Tinggi

17	S-17	B	B	S	B	S	B	B	S	B	B	B	B	B	B	S	B	B	B	B	16	80.0	Tinggi
18	S-18	B	B	B	S	S	B	B	B	B	B	S	B	B	B	B	B	B	S	B	16	80.0	Tinggi
19	S-19	B	B	B	B	B	B	S	B	B	B	B	B	S	B	B	S	S	B	B	16	80.0	Tinggi
20	S-20	B	B	B	B	S	B	B	B	B	B	B	B	S	B	S	S	B	B	B	16	80.0	Tinggi
21	S-21	B	S	B	B	B	B	S	B	B	B	B	B	S	B	B	B	S	B	B	16	80.0	Tinggi
22	S-22	B	B	B	B	B	B	S	B	B	B	B	S	B	S	B	B	S	B	B	16	80.0	Tinggi
23	S-23	B	S	B	B	B	S	B	B	B	B	B	S	B	S	B	B	B	B	S	16	80.0	Tinggi
24	S-24	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	S	B	B	B	B	B	S	B	S	17	85.0	Sangat tinggi
25	S-25	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	S	S	B	B	B	S	B	B	17	85.0	Sangat tinggi
26	S-26	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	S	B	B	S	B	B	B	B	S	17	85.0	Sangat tinggi
27	S-27	B	B	B	B	B	S	B	B	B	B	B	B	S	B	B	B	B	B	S	17	85.0	Sangat tinggi
28	S-28	B	B	B	B	B	B	B	S	B	S	B	B	S	B	B	B	B	B	B	17	85.0	Sangat tinggi
29	S-29	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	S	S	S	17	85.0	Sangat tinggi
30	S-30	B	B	B	B	B	S	B	S	B	B	B	B	S	B	B	B	B	B	B	17	85.0	Sangat tinggi
31	S-31	B	B	B	B	B	S	B	B	B	S	B	B	B	B	B	B	B	B	B	18	90.0	Sangat tinggi
32	S-32	B	B	B	B	B	S	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	S	B	B	18	90.0	Sangat tinggi
33	S-33	B	B	B	B	S	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	19	95.0	Sangat tinggi
34	S-34	B	S	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	19	95.0	Sangat tinggi

Lampiran 30. Tabel Perolehan Nilai Posttest Siswa

Tabel Deskriptif Statistik Perolehan Nilai Posttest

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Posttest	34	50.0	95.0	76.765	10.9325
Valid N (listwise)	34				

Tabel Kategori Kategori Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	2	5.9	5.9	5.9
	Sedang	12	35.3	35.3	41.2
	Tinggi	16	47.1	47.1	88.2
	Sangat Tinggi	4	11.8	11.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

a. Limited to first 100 cases.

Lampiran 31. Tabel Kategori Capaian Posttest Siswa

Tabel Kategori Capaian Posttest Siswa

Case Summaries^a

	No. Urut Siswa	Kode Siswa	Nilai Posttest	Total_B_Cek	Posttest Final
1	1	S-01	50.0	10.00	Rendah
2	2	S-02	55.0	11.00	Rendah
3	3	S-03	60.0	12.00	Sedang
4	4	S-04	65.0	13.00	Sedang
5	5	S-05	65.0	13.00	Sedang
6	6	S-06	65.0	13.00	Sedang
7	7	S-07	65.0	13.00	Sedang
8	8	S-08	65.0	13.00	Sedang
9	9	S-09	65.0	13.00	Sedang
10	10	S-10	70.0	14.00	Sedang
11	11	S-11	75.0	15.00	Sedang
12	12	S-12	75.0	15.00	Sedang
13	13	S-13	75.0	15.00	Sedang
14	14	S-14	75.0	15.00	Sedang
15	15	S-15	80.0	16.00	Tinggi
16	16	S-16	80.0	16.00	Tinggi
17	17	S-17	80.0	16.00	Tinggi
18	18	S-18	80.0	16.00	Tinggi
19	19	S-19	80.0	16.00	Tinggi
20	20	S-20	80.0	16.00	Tinggi
21	21	S-21	80.0	16.00	Tinggi

22		22	S-22	80.0	16.00	Tinggi
23		23	S-23	80.0	16.00	Tinggi
24		24	S-24	85.0	17.00	Tinggi
25		25	S-25	85.0	17.00	Tinggi
26		26	S-26	85.0	17.00	Tinggi
27		27	S-27	85.0	17.00	Tinggi
28		28	S-28	85.0	17.00	Tinggi
29		29	S-29	85.0	17.00	Tinggi
30		30	S-30	85.0	17.00	Tinggi
31		31	S-31	90.0	18.00	Sangat Tinggi
32		32	S-32	90.0	18.00	Sangat Tinggi
33		33	S-33	95.0	19.00	Sangat Tinggi
34		34	S-34	95.0	19.00	Sangat Tinggi
Total	N	34	34	34	34	34

a. Limited to first 100 cases.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 32. Rekap Nilai Pretest, Posttest, dan N-Gain Literasi Membaca Siswa.

Rekap Nilai Pretest, Posttest, dan N-Gain Literasi Membaca Siswa.

No.	Kode Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Nilai N-Gain	Kategori_NGain_Final
1	VA-1	35.00	50.00	0.231	Rendah
2	VA-2	35.00	55.00	0.308	Sedang
3	VA-3	35.00	60.00	0.385	Sedang
4	VA-4	40.00	65.00	0.417	Sedang
5	VA-5	40.00	65.00	0.417	Sedang
6	VA-6	40.00	65.00	0.417	Sedang
7	VA-7	40.00	65.00	0.417	Sedang
8	VA-8	40.00	65.00	0.417	Sedang
9	VA-9	40.00	65.00	0.417	Sedang
10	VA-10	40.00	70.00	0.500	Sedang
11	VA-11	40.00	75.00	0.583	Sedang
12	VA-12	40.00	75.00	0.583	Sedang
13	VA-13	45.00	75.00	0.545	Sedang
14	VA-14	45.00	75.00	0.545	Sedang
15	VA-15	45.00	80.00	0.636	Sedang
16	VA-16	45.00	80.00	0.636	Sedang
17	VA-17	45.00	80.00	0.636	Sedang
18	VA-18	45.00	80.00	0.636	Sedang
19	VA-19	45.00	80.00	0.636	Sedang
20	VA-20	45.00	80.00	0.636	Sedang
21	VA-21	45.00	80.00	0.636	Sedang
22	VA-22	45.00	80.00	0.636	Sedang
23	VA-23	45.00	80.00	0.636	Sedang
24	VA-24	45.00	85.00	0.727	Tinggi
25	VA-25	45.00	85.00	0.727	Tinggi
26	VA-26	50.00	85.00	0.700	Tinggi
27	VA-27	50.00	85.00	0.700	Tinggi
28	VA-28	50.00	85.00	0.700	Tinggi
29	VA-29	50.00	85.00	0.700	Tinggi
30	VA-30	55.00	85.00	0.667	Sedang
31	VA-31	60.00	90.00	0.750	Tinggi
32	VA-32	65.00	90.00	0.714	Tinggi
33	VA-33	85.00	95.00	0.667	Sedang
34	VA-34	90.00	95.00	0.500	Sedang

Lampiran 33. Tabel Ringkasan Nilai Pretest dan Posttest Literasi Membaca

Tabel Ringkasan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Literasi Membaca

Komponen	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	34	34
Jumlah nilai	1.605	2.610
Rata-rata	47,21	76,76
Nilai terendah	35	50
Nilai tertinggi	90	95

Keterangan:

Berdasarkan rekap nilai 34 siswa kelas 5-A, total nilai *pretest* adalah 1.605 dengan rata-rata 47,21, sedangkan total nilai *posttest* adalah 2.610 dengan rata-rata 76,76. Rata-rata *N-Gain* sebesar 0,572 berada pada kategori sedang. Data ini menunjukkan adanya peningkatan literasi membaca setelah penggunaan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF.

Tabel Kategori Nilai *Pretest* dan *Posttest* Literasi Membaca

No.	Kategori	Frekuensi <i>Pretest</i>	Persentase <i>Pretest</i>	Frekuensi <i>Posttest</i>	Persentase <i>Posttest</i>
1	Sangat Rendah	3	8,82%	0	0,00%
2	Rendah	27	79,41%	2	5,88%
3	Sedang	2	5,88%	12	35,29%
4	Tinggi	1	2,94%	16	47,06%
5	Sangat Tinggi	1	2,94%	4	11,76%
	Total	34	100%	34	100%

Keterangan:

Berdasarkan kategori nilai literasi membaca, hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori rendah, yaitu 27 siswa atau 79,41%. Setelah penggunaan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF, hasil *posttest* menunjukkan pergeseran capaian ke kategori yang lebih baik. Sebanyak 16 siswa atau 47,06% berada pada kategori tinggi, 12 siswa atau 35,29% berada pada kategori sedang, dan 4 siswa atau 11,76% berada pada kategori sangat tinggi. Data ini memperlihatkan adanya peningkatan capaian literasi membaca siswa kelas 5-A setelah penggunaan produk.

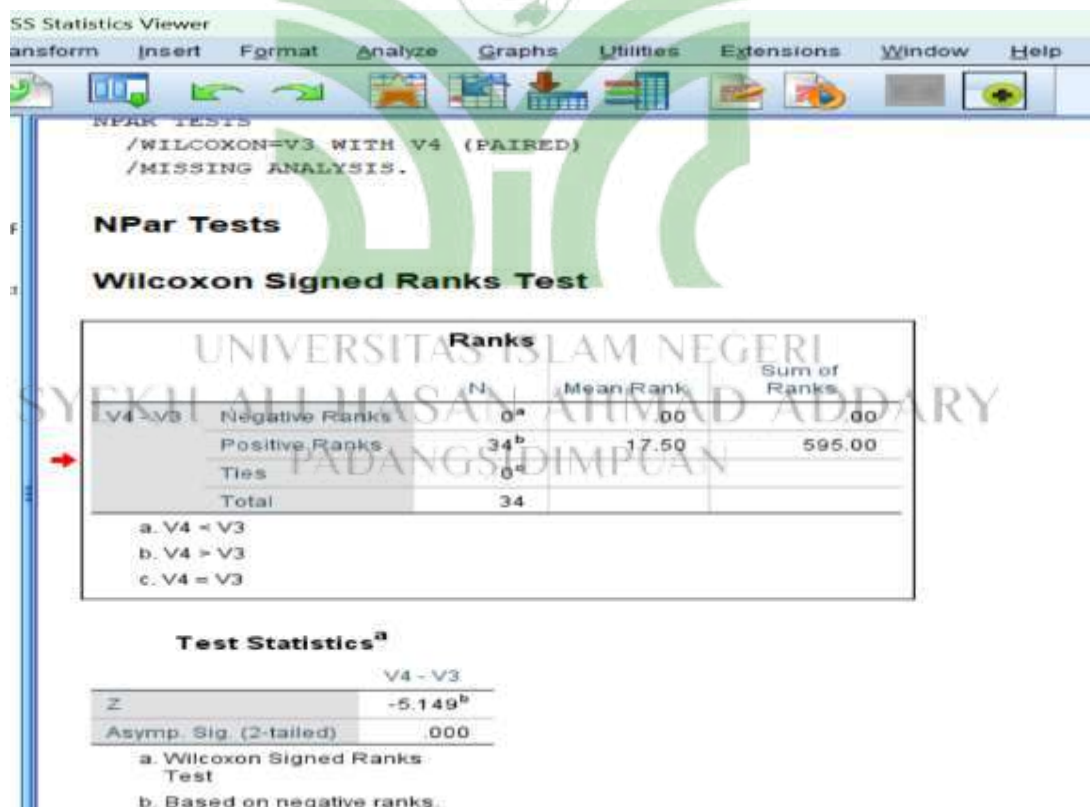
Lampiran 34. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Tabel Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

No.	Data yang Diuji	Sig.	Kriteria	Keterangan
1	Nilai <i>pretest</i>	0,000	Sig. > 0,05	Tidak normal
2	Nilai <i>posttest</i>	0,056	Sig. > 0,05	Normal
3	Selisih nilai <i>posttest-pretest</i>	0,000	Sig. > 0,05	Tidak normal

Kesimpulan Uji Normalitas

Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai *pretest* memperoleh signifikansi 0,000, nilai *posttest* memperoleh signifikansi 0,056, dan selisih nilai *posttest-pretest* memperoleh signifikansi 0,000. Karena data selisih tidak berdistribusi normal, analisis efektivitas dilanjutkan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

Lampiran 35. Hasil Ranks Uji Wilcoxon

Tabel Hasil Ranks Uji Wilcoxon

No.	Keterangan	N	Makna
1	Negative Ranks	0	Tidak ada siswa yang nilai <i>posttest</i> -nya lebih rendah daripada <i>pretest</i>
2	<i>Positive Ranks</i>	34	Seluruh siswa mengalami peningkatan nilai dari <i>pretest</i> ke <i>posttest</i>
3	Ties	0	Tidak ada siswa yang memperoleh nilai sama antara <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>
	Total	34	Seluruh siswa mengalami perubahan nilai

Tabel Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

No.	Komponen Uji	Hasil
1	Z	-5,149
2	Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000
3	Taraf signifikansi	0,05
4	Keputusan	Signifikan
5	Kesimpulan	Terdapat perbedaan signifikan antara nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>

Kesimpulan Uji Wilcoxon

Hasil *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan nilai setelah menggunakan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF. Hal ini terlihat dari ***Positive Ranks* sebanyak 34 siswa**, sedangkan **Negative Ranks 0** dan **Ties 0**. Nilai **Asymp. Sig. 0,000 < 0,05** menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, penggunaan produk memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan.

Lampiran 36. Tabel Hasil Perhitungan *N-Gain* Literasi Membaca**Tabel Hasil Perhitungan *N-Gain* Literasi Membaca**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai <i>Pretest</i>	34	35.00	90.00	47.2059	12.07246
Nilai <i>Posttest</i>	34	50.00	95.00	76.7647	10.93246
Selisih Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	34	5.00	40.00	29.5588	8.01208
Nilai <i>N-Gain</i>	34	0.231	0.750	0.57236	.134739
Valid N (listwise)	34				

Kesimpulan Hasil *N-Gain*

Hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan rata-rata sebesar **0,572** dan berada pada kategori **sedang**. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam bentuk Flip PDF mampu meningkatkan literasi membaca siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan pada tingkat peningkatan sedang. Data ini memperkuat hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

Hasil Pretest Siswa

SOAL PRETEST

Identitas Siswa

Kode Siswa : VA-33

Kelas : 5-A

Sekolah : SD Negeri 200117 Padangsidempuan

Hari/ Tanggal : Senin/11 Mei 2026

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah teks dengan teliti sebelum menjawab soal.
2. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat.
3. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D.
4. Setiap soal hanya memiliki satu jawaban yang benar.
5. Kerjakan soal secara mandiri.
6. Waktu pengerjaan adalah 40 menit.

B. Teks Bacaan Pretest

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 1–20.

Gotong Royong di Huta Aek Haruaya

Pada hari Sabtu pagi, warga *Huta Aek Haruaya* berkumpul di halaman bagas godang, yaitu rumah besar tempat warga sering *martahl* atau bermusyawarah. Dalam bahasa Batak Angkola, *huta* berarti kampung, sedangkan *batang aek* berarti air atau sungai. Mereka akan membersihkan jalan kecil menuju *batang aek*. Jalan itu sering digunakan anak-anak untuk pergi mengaji, bermain, dan membantu orang tua *muhat* atau mengambil air. Beberapa hari sebelumnya, hujan turun deras sehingga *bulung-bulung* atau daun-daun kering, ranting, dan tanah menutupi sebagian jalan.

Rani datang bersama ayahnya. Ia membawa sapu lidi dan keranjang kecil. Ayahnya membawa *lading/gupak*, yaitu alat tajam seperti parang, untuk memotong ranting yang menghalangi jalan. Di halaman *bagas godang*, Rani melihat banyak warga sudah berkumpul. Ada yang membawa cangkul, karung, dan alat kebersihan. Kepala desa memberi arahan agar warga bekerja dengan hati-hati dan saling *marsurupan* atau membantu. Ia juga mengingatkan anak-anak agar tidak bermain terlalu dekat dengan *batang aek* karena tanah di tepi sungai licin setelah hujan.

Sebelum bekerja, seorang *hatobangon*, yaitu orang tua yang dihormati di kampung, menyampaikan pesan singkat. Ia mengingatkan warga agar menjaga *marsialap ari*, yaitu kebiasaan saling membantu dalam pekerjaan bersama. Menurutnya, pekerjaan yang berat akan terasa ringan jika dilakukan dengan *marsipature hutana be*, yaitu semangat memperbaiki dan menjaga kampung masing-masing. Rani mendengarkan *podu* atau pesan itu dengan sungguh-sungguh. Beberapa istilah Batak Angkola belum ia pahami, tetapi ayahnya menjelaskan dengan sabar.

Rani bertugas mengumpulkan *bulung-bulung* bersama teman-temannya. Mereka memasukkan daun-daun kering itu ke dalam karung agar jalan terlihat bersih. Sementara itu, ayah Rani dan beberapa bapak membersihkan ranting yang menghalangi jalan. Ibu-ibu menyiapkan minuman dan makanan ringan di dekat bagas godang. Mereka membawa *itak gurgur*, makanan tradisional yang biasa disajikan dalam kegiatan tertentu. Suasana gotong royong terasa hangat karena warga bekerja sambil bercakap-cakap dengan gembira.

Di tengah kegiatan, Rani melihat seorang nenek kesulitan membawa karung berisi *bulung-bulung*. Nenek itu berjalan pelan karena karung yang dibawanya cukup berat. Rani segera menghampiri nenek tersebut dan berkata, "Biarlah saya bantu, Nek." Nenek itu tersenyum dan mengucapkan *tarimo kasih*, yang berarti terima kasih. Rani merasa senang karena dapat membantu orang lain. Ayah Rani melihat kejadian itu dan memuji sikap Rani.

Setelah jalan selesai dibersihkan, warga berkumpul kembali di halaman *bagas godang*. Kepala desa menyampaikan bahwa gotong royong bukan hanya kegiatan membersihkan lingkungan, tetapi juga cara menjaga *hariman*, yaitu kekompakan, persaudaraan, dan kebersamaan. Ia berkata bahwa masyarakat Batak Angkola sejak dahulu menghargai kerja sama, kepedulian, dan rasa hormat kepada orang yang lebih tua. Sikap itu tampak dalam kebiasaan *marsialap ari*, musyawarah di *bagas godang*, dan kepedulian terhadap sesama warga huta.

Sebelum pulang, *hatobangon* kembali berpesan agar anak-anak ikut menjaga kebersihan *huta*. Ia berkata bahwa anak-anak harus belajar *maradat*, yaitu hidup dengan sopan dan menghargai kebiasaan baik dalam masyarakat. Rani mengangguk pelan. Ia menyadari bahwa menjaga lingkungan bukan hanya tugas orang dewasa, tetapi juga tanggung jawab anak-anak. Sejak hari itu, Rani berjanji akan lebih peduli terhadap kebersihan sekitar dan mengajak teman-temannya tidak membuang sampah sembarangan.

Bagi Rani, gotong royong mengajarkan bahwa hidup di huta harus dijalani dengan saling membantu, saling menghormati, dan saling menjaga. Ia merasa bangga karena dapat belajar nilai budaya Batak Angkola melalui kegiatan sederhana di kampungnya.

C. Soal Pilihan Ganda

Indikator 1: Menemukan Informasi Tersurat

1. Pada hari apa warga Huta Aek Haruaya berkumpul untuk gotong royong?
 - A. Jumat pagi
 - ☒ B. Sabtu pagi
 - C. Minggu sore
 - D. Senin pagi
2. Di mana warga Huta Aek Haruaya berkumpul sebelum membersihkan jalan?
 - A. Di tepi *batang aek*
 - B. Di halaman sekolah
 - ☒ C. Di halaman *bagas godang*
 - D. Di rumah Rani
3. Apa yang dibawa ayah Rani untuk memotong ranting yang menghalangi jalan?
 - A. Cangkul
 - ☒ B. Lading/gupak
 - C. Keranjang kecil
 - D. Sapu lidi
4. Mengapa jalan kecil menuju batang aek perlu dibersihkan?
 - A. Karena akan dijadikan tempat bermain baru
 - ☒ B. Karena daun kering, ranting, dan tanah menutupi sebagian jalan
 - C. Karena warga ingin membangun *bagas godang* baru
 - D. Karena kepala desa melarang warga melewati jalan itu

Indikator 2: Menentukan Ide Pokok

5. Ide pokok paragraf pertama adalah
 - A. Rani membawa sapu lidi dan keranjang kecil
 - ☒ B. Warga berkumpul untuk membersihkan jalan menuju *batang aek*
 - C. Anak-anak bermain di dekat *batang aek* setelah hujan
 - D. Kepala desa membawa alat kebersihan ke *bagas godang*
6. Paragraf ketiga terutama menceritakan tentang
 - ☒ A. pesan *hatobangon* sebelum warga bekerja
 - B. makanan ringan yang dibawa ibu-ibu
 - C. nenek yang kesulitan membawa karung
 - D. Rani yang pulang dengan hati gembira

7. Ide pokok paragraf terakhir adalah
- A. Rani ingin bermain di hutan bersama teman-temannya
 - ☒ B. Rani bangga belajar nilai budaya Batak Angkola melalui gotong royong
 - C. Rani tidak memahami istilah Batak Angkola
 - D. Rani membawa *itak gurgur* dari *bagas godang*

Indikator 3: Memahami Kosakata

8. Dalam bacaan, kata *huta* berarti
- ☒ A. rumah besar
 - B. kampung
 - C. makanan tradisional
 - D. alat kebersihan
9. Istilah *muhut* dalam bacaan berarti
- A. bermusyawarah
 - ☒ B. mengambil air
 - C. membersihkan daun
 - D. menjaga kampung
10. Makna istilah *poda* dalam bacaan adalah
- A. alat tajam seperti purung
 - B. daun-daun kering
 - ☒ C. pesan atau nasihat
 - D. rasa persaudaraan

Indikator 4: Menarik Inferensi

11. Mengapa kepala desa mengingatkan anak-anak agar tidak bermain terlalu dekat dengan batang aek?
- ☒ A. Karena tanah di tepi sungai licin setelah hujan
 - B. Karena anak-anak tidak boleh ikut melihat gotong royong
 - C. Karena sungai akan dipindahkan ke tempat lain
 - D. Karena warga tidak ingin anak-anak membawa sapu lidi
12. Dari tindakan Rani membantu nenek membawa karung, dapat disimpulkan bahwa Rani adalah anak yang
- A. pemalu dan pendiam
 - B. peduli dan suka menolong
 - ☒ C. mudah marah
 - D. tidak suka bekerja sama
13. Mengapa pekerjaan yang berat terasa lebih ringan menurut *hatobangon*?
- A. Karena hanya dikerjakan oleh kepala desa
 - B. Karena warga bekerja sendiri-sendiri
 - ☒ C. Karena dilakukan dengan *marsialap ari* dan *marsipature hutana be*
 - D. Karena pekerjaan itu tidak penting
14. Kalimat "Rani mendengarkan *poda* itu dengan sungguh-sungguh" menunjukkan bahwa Rani
- ☒ A. menghargai pesan yang disampaikan *hatobangon*
 - B. tidak tertarik dengan kegiatan gotong royong
 - C. ingin segera pulang ke rumah
 - D. tidak memahami semua isi cerita

Indikator 5: Menyimpulkan Isi Bacaan

15. Kesimpulan yang tepat dari bacaan tersebut adalah
 - A. Gotong royong hanya dilakukan oleh orang tua di *huta*
 - ☒ B. Gotong royong mengajarkan kerja sama, kepedulian, dan tanggung jawab menjaga lingkungan
 - C. Anak-anak tidak boleh mengikuti kegiatan di kampung
 - D. Membersihkan jalan hanya tugas kepala desa
16. Setelah mengikuti gotong royong, Rani menyadari bahwa menjaga lingkungan adalah
 - ☒ A. tugas orang dewasa saja
 - B. tugas kepala desa saja
 - C. tanggung jawab bersama, termasuk anak-anak
 - D. kegiatan yang tidak perlu dilakukan lagi
17. Nilai budaya Batak Angkola yang tampak dalam bacaan adalah
 - ☒ A. kerja sama, hormat kepada orang tua, dan kepedulian terhadap *huta*
 - B. persaingan, keberanian, dan kemenangan
 - C. kesedihan, kemarahan, dan rasa takut
 - D. permainan, hiburan, dan perlombaan

Indikator 6: Menanggapi Isi Cerita Secara Sederhana

18. Sikap Rani ketika membantu nenek sebaiknya
 - ☒ A. ditiru karena menunjukkan kepedulian kepada orang lain
 - B. dihindari karena membuat pekerjaan semakin lama
 - C. dibiarkan karena tidak ada hubungannya dengan gotong royong
 - D. ditertawakan karena nenek membawa karang
19. Menurut bacaan, tindakan yang tepat dilakukan siswa untuk menjaga *huta* adalah
 - A. membuang sampah sembarangan
 - B. menunggu orang dewasa bekerja sendiri
 - ☒ C. ikut menjaga kebersihan dan tidak membuang sampah sembarangan
 - D. bermain terlalu dekat dengan batang nek setelah hujan
20. Tanggapan yang tepat terhadap kegiatan gotong royong dalam bacaan adalah
 - A. Gotong royong tidak perlu dilakukan karena melelahkan
 - ☒ B. Gotong royong baik dilakukan karena memperkuat hariman dan membuat pekerjaan lebih ringan
 - C. Gotong royong hanya penting bagi *hatobangon*
 - D. Gotong royong membuat warga tidak saling mengenal

Lampiran 38. Hasil Posttest Siswa

Hasil Posttest Siswa

SOAL POSTTEST

Identitas Siswa

Kode Siswa : VA- 33

Kelas : 5-A

Sekolah : SD Negeri 200117 Padangsidempuan

Hari/ Tanggal : Senin / 11 Mei 2026

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah teks dengan teliti sebelum menjawab soal.
2. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat.
3. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D.
4. Setiap soal hanya memiliki satu jawaban yang benar.
5. Kerjakan soal secara mandiri.
6. Waktu pengerjaan adalah 40 menit.

B. Teks Bacaan Posttest

Scan QR Code Buku Cerita Digital Bergambar berikut untuk menjawab soal nomor 1-20



C. Soal Pilihan Ganda

Indikator 1: Menemukan Informasi Tersurat

1. Siapakah anak laki-laki Sutan Bugis dalam bacaan tersebut?
 - A. Sutan Borayun
 - ☒ B. Langkitang
 - C. Daeng Malela
 - D. Baitang
2. Dari mana Sutan Bugis berasal?
 - ☒ A. Huta Tonga
 - B. Negeri Bugis, Sulawesi Selatan
 - C. Negeri Ruar Tonga, Padang Bolak
 - D. Kampung Ronggo Layun
3. Siapakah perempuan yang ditemui Daeng Malela di balik pepohonan?
 - A. Putri Lenggana
 - ☒ B. Ronggo Layun
 - C. Dayang Surto
 - D. Baitang

B = 19
S = 1
(95)

4. Siapa nama dua anak kembar Daeng Malela dan Dayang Surto?
 A. Sutan Bugis dan Sutan Borayun
 B. Langkitang dan Baitang
☒ C. Sutan Bugis dan Langkitang
 D. Baitang dan Ronggo Layun

Indikator 2: Menentukan Ide Pokok

5. Ide pokok paragraf pertama adalah
 A. Sutan Bugis adalah pande bosi dan memiliki anak bernama Daeng Malela
☒ B. Daeng Malela berburu burung undan di hutan
 C. Dayang Surto menjaga burung peliharaannya
 D. Sutan Bugis menantang Langkitang beradu kesaktian
6. Paragraf keempat terutama menceritakan tentang
☒ A. Daeng Malela menikah dengan Dayang Surto, memiliki anak kembar, lalu pergi *mangaranto*
 B. Langkitang dan Baitang belajar menjadi pandai besi
 C. Sutan Bugis tertikam oleh kerisnya sendiri
 D. Ronggo Layun memilih orang yang rajin dan sopan
7. Ide pokok paragraf terakhir adalah
 A. Cerita Daeng Malela hanya menjelaskan perkelahian antartokoh
☒ B. Kisah Daeng Malela mengajarkan nilai budaya Batak Angkola dan menjaga nama baik keluarga
 C. Daeng Malela pergi berburu burung undan setiap hari
 D. Sutan Borayun dan Sutan Bugis sering bermain

Indikator 3: Memahami Kosakata

8. Dalam bacaan, istilah *pande bosi* atau *tukang topa* berarti
☒ A. orang yang ahli menempa dan membuat alat dari besi
 B. orang yang ahli berburu burung di hutan
 C. orang yang bertugas menjaga huta
 D. orang yang membawa pesan keluarga
9. Istilah *pahompu* dalam bacaan berarti
 A. anak
☒ B. cucu
 C. ayah
 D. saudara
10. Makna istilah *mangaranto* dalam bacaan adalah
 A. menikah
 B. berburu burung
☒ C. mengembara atau merantau
 D. menempa besi

Indikator 4: Menarik Inferensi

11. Mengapa Sutan Bugis ingin Daeng Malela menikah?
☒ A. Karena Sutan Bugis ingin memiliki *pahompu* agar keturunan keluarga diteruskan

- B. Karena Daeng Malela tidak mahir berburu burung undan
 - C. Karena Dayang Surto meminta Daeng Malela pergi ke hutan
 - D. Karena Langkitang dan Baitang ingin mencari ayahnya
12. Mengapa Daeng Malela merasa kesal ketika berburu burung undan?
- ☒ Karena burung-burung yang terkena sumpitnya selalu hilang ketika dicari
 - B. Karena ia tidak membawa sumpitan ke hutan
 - C. Karena Sutan Bugis melarangnya berburu
 - D. Karena Dayang Surto tidak mau berbicara dengannya
13. Dari sikap Langkitang dan Baitang yang rajin, sopan, *maradat*, dan *bisuk*, dapat disimpulkan bahwa mereka
- A. suka bermain dan tidak mau bekerja keras
 - ☒ memiliki perilaku baik dan mau belajar
 - C. iri kepada Sutan Bugis dan Sutan Borayun
 - D. tidak menghormati Namora Pande Bosi
14. Mengapa Sutan Bugis menantang Langkitang berada kesaktian?
- ☒ Karena ia merasa iri dan tersaingi oleh Langkitang
 - B. Karena ia ingin belajar menjadi pande bosi
 - C. Karena ia ingin mencari Daeng Malela
 - D. Karena ia ingin membantu Baitang mencari ayahnya

Indikator 5: Menyimpulkan Isi Bacaan

15. Kesimpulan yang tepat dari cerita tersebut adalah
- ☒ Iri hati, amarah, dan kesombongan dapat membawa akibat buruk
 - B. Setiap orang harus meninggalkan keluarganya untuk mangaranto
 - C. Seseorang dihormati hanya karena asal-usulnya
 - D. Berburu burung undan adalah hal paling penting dalam hidup
16. Nilai utama yang dapat dipelajari dari tokoh Langkitang dan Baitang adalah
- A. malas bekerja dan suka bermain
 - ☒ rajin, sopan, mau belajar, dan menghormati keluarga
 - C. mudah marah dan suka menantang orang lain
 - D. tidak peduli kepada ayah dan keluarganya
17. Cerita Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis menunjukkan bahwa nama baik keluarga sebaiknya dijaga dengan
- A. kesombongan dan rasa iri
 - ☒ perilaku baik, kerja keras, dan tanggung jawab
 - C. pertengkaran dan adu kesaktian
 - D. menghindari semua nasihat orang tua

Indikator 6: Menanggapi Isi Cerita Secara Sederhana

18. Sikap Sutan Bugis yang iri kepada Langkitang sebaiknya
- A. ditiru karena menunjukkan keberanian
 - ☒ dihindari karena dapat membawa akibat buruk
 - C. dipuji karena membuat keluarga bangga
 - D. dijadikan contoh dalam menjaga huta

19. Jika siswa ingin meneladani nilai baik dalam cerita, sikap yang tepat adalah
X. bekerja keras, menghormati orang tua, dan tidak mudah iri
B. menantang teman jika merasa tersaingi
C. bermain terus dan tidak mau belajar
D. merasa sombong karena asal-usul keluarga
20. Tanggapan yang tepat terhadap pesan cerita tersebut adalah
X. Cerita ini mengajarkan bahwa perilaku baik dapat menjaga nama baik keluarga dan huta
B. Cerita ini mengajarkan bahwa iri hati perlu dipertahankan
C. Cerita ini menunjukkan bahwa kerja keras tidak penting
D. Cerita ini menunjukkan bahwa nasihat orang tua tidak perlu dihormati



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 39. Dokumentasi



Gambar L. 1 Dokumentasi Wawancara dan Pretest Siswa



Gambar L. 2 Pelaksanaan Literasi membaca dengan Buku Digital Bergambar



Gambar L. 3 Pengisian Angket Guru Praktisi dan Angket Respon Siswa



Gambar L. 4 Pelaksanaan Posttest

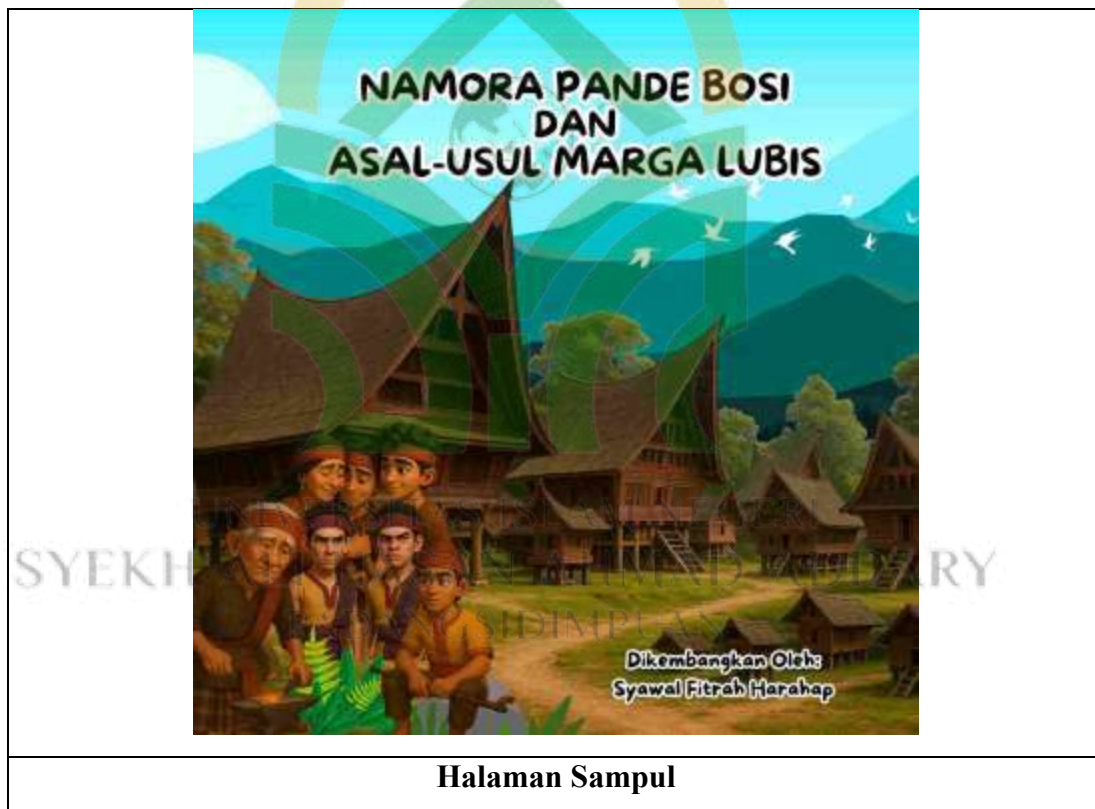
Lampiran 40. Produk

Sumber:

Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis dalam buku *Legenda Marga di Sumatera Utara* karya Norma Zulhaida dan Dt. Amarwangsa, diterbitkan oleh CV. Mitra tahun 2012, halaman 82–96. ISBN: 978-602-9414-62-2

Produk

Judul Buku : Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis
 Jenis Media : Buku Cerita Digital Bergambar Berbentuk Flip PDF
 Segmentasi Usia : Siswa kelas 5 SD (usia 10–11 tahun)
 Bahasa : Indonesia (dengan sisipan kosakata Batak Angkola yang dijelaskan dalam glosarium)
 Format Digital : Flip PDF



	Identitas Buku Judul Buku Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis Sumber Cerita Cerita dalam buku ini dikembangkan dari: Norma Zulhaida dan Dt. Amarwangsa. <i>Legenda Marga di Sumatera Utara</i>. Medan: CV, Mitra, 2012, halaman 82-96. ISBN: 978-602-9414-62-2. Jenis Buku Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola Bentuk Media Flip PDF Sasaran Pembaca Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pengembang Syawal Fitrah Harahap Program Studi Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Tahun 2026 Keterangan Buku ini dikembangkan sebagai produk penelitian berjudul "Pengembangan Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola untuk Literasi Membaca Siswa Kelas 5 SD Negeri 200117 Padangsidempuan." i	
	Halaman Identitas Buku	
	Kata Pengantar Puji syukur ke hadirat Allah Swt. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Rasulullah, Nabi Muhammad saw. Atas rahmat dan karunia-Nya, buku cerita digital bergambar <i>Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis</i> ini dapat dikembangkan sebagai bahan bacaan pendukung literasi membaca siswa kelas 5 sekolah dasar. Buku ini mengangkat cerita rakyat Batak Angkola yang disajikan melalui narasi sederhana, dialog, ilustrasi berwarna, kosakata daerah, glosarium, dan latihan pemahaman bacaan. Penyajian tersebut dirancang untuk membantu siswa memahami isi cerita, mengenali tokoh dan peristiwa, menemukan informasi penting, memahami kosakata, menarik simpulan, serta menanggapi pesan bacaan. Selain mendukung latihan membaca, buku ini juga memperkenalkan nilai budaya Batak Angkola, terutama adat, kekerabatan, dan pesan moral dalam kehidupan keluarga serta masyarakat. Semoga buku ini bermanfaat bagi siswa dan guru sebagai bahan bacaan digital yang menarik, kontekstual, dan sesuai untuk mendukung pembelajaran literasi membaca. Padangsidempuan, 2026 Pengembang ii Syawal Fitrah Harahap	
	Kata Pengantar	

PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU DIGITAL

1. Bukalah buku digital melalui tautan atau QR code yang diberikan oleh guru.
2. Gunakan tombol next atau geser layar ke kiri untuk membuka halaman berikutnya.
3. Gunakan tombol previous atau geser layar ke kanan untuk kembali ke halaman sebelumnya.
4. Bacalah setiap halaman secara perlahan dan berurutan.
5. Perhatikan gambar pada setiap halaman karena ilustrasi membantu memahami tokoh, latar, suasana, dan peristiwa dalam cerita.
6. Jika menemukan kosakata Batak Angkola yang belum dipahami, lihat bagian Glosarium di akhir buku.
7. Setelah selesai membaca, kerjakan Latihan Pemahaman Bacaan sesuai arahan guru.
8. Gunakan buku ini dengan bimbingan guru atau orang tua apabila ada bagian yang belum dipahami.

iii

Petunjuk Penggunaan Buku Digital

Daftar Isi

Identitas Buku	i
Kata Pengantar	ii
Petunjuk Penggunaan Buku Digital	iii
Pengenalan Tokoh	iv
Bab 1 Daeng Malela dan Pertemuan dengan Dayang Surta	1
Bab 2 Perjalanan Menjadi Orang Besar	7
Bab 3 Putri Sakit dan Kelahiran Anak Kembar	12
Bab 4 Pertemuan Awal Konflik Keluarga	17
Bab 5 Perpisahan dan Asal-Usul Marga Lubis	22
Glosarium Kosakata Batak Angkola	28
Pesan Moral	29

iv

Daftar isi

	Pengenalan Tokoh Daeng Malela Anak Sutan Bugis. Ia pandai berburu dan memiliki keahlian luar biasa dalam menempa besi, yang mendapat gelar Namora Pande Besi. Sutan Bugis Ayah Daeng Malela. Ia berasal dari negeri Bugis dan bekerja sebagai tukang topa atau pandai besi. Dayang Surto Gadis cantik yang tinggal di harangan (Ibu dari Langkitang dan Baitang) Datuk Bandara Lobi Ayah Dayang Surto Raja Dalimunthe Raja Huta Tonga yang memberi Daeng Malela gelar Namora Pande Besi Putri Lenggana Putri raja yang kemudian menjadi istri Daeng Malela (Ibu Sutan Bugis dan Sutan Borayun) Langkitang Anak Daeng Malela (salah satu tokoh penting dalam asal-usul keturunan marga Lubis) Baitang Saudara Langkitang. Ia juga menjadi bagian penting dalam cerita asal-usul marga Lubis. Sutan Bugis Saudara kembar dari Sutan Borayun Sutan Borayun Saudara kembar dari Sutan Bugis v	
	Pengenalan Tokoh	
		
	Bab I	

2
Di sebuah kampung bernama Padang Bolak, tinggalah seorang lelaki tua bernama Sutan Bugis. Ia berasal dari negeri Bugis, jauh di Sulawesi Selatan. Pekerjaan sehari-harinya adalah tukang tapa, menempa besi menjadi parang, tombak, dan keris. Sutan Bugis hanya punya satu anak laki-laki, namanya Daeng Malela. Namun, hati Sutan Bugis sering gundah. Ia ingin sekali menimang cucu, tapi Daeng Malela belum juga mau menikah.



Sutan Bugis: "Malela, Ayah ini sudah tua... Bukankah kau ingin membahagiakan Ayah dengan seorang pahempu?"

Daeng Malela: "Bukan tak mau marripe, Ayah. Tapi... belum ada bujing-bujing yang cocok di hati."

Hal 2

3
Karena bosan memikirkan perjodohan, Daeng Malela memilih pergi ke harangan untuk berburu burung undan—burung besar yang suka hidup di rawa dan tepi sungai atau batang oek. Ia sangat mahir menggunakan sumpitan atau hultop. Biasanya sekali sumpit, burung langsung jatuh. Tapi kali ini... aneh! Setiap burung yang kena sumpit memang jatuh, tapi... hilang! Tak ada jejak, tak ada bulu. Begitu enam kali berturut-turut.



Daeng Malela (heran):
"Aneh... jatuhnya ke mana? Sudah enam ekor, tapi satu pun tak kelihatan."

Hal 3

Daeng Malela mulai marah. Ia berdiri tegak di tengah hutan, lalu berteriak lantang dengan suara penuh tantangan.

4



Daeng Malela (teriak):
 "Hoi!!! Siapa yang mencuri undan-undan ku?! Kalau berani, tunjukkan dirimu! Kalau bisa ambil burungku, sekalian ambil aku juga!"

Halaman 4

Tiba-tiba, dari balik pepohonan, mendengar suara halus namun tegas.
 "Sayalah yang mengambil undan-undan itu. Burung-burung itu pahananku.
 Kenapa disumpit hingga mati semuanya?"
 Daeng Malela terkejut. Dari balik semak, muncul seorang gadis cantik.
 Kulitnya kuning langsat, rambut hitam panjang terurai. Wajahnya berseri-seri, matanya bening bak bintang pagi.

5



Daeng Malela (keget):
 "Wah... siapa Tuan Putri ini? Maafkan saya... Saya tak tahu burung itu milik Tuan Putri."

Dayang Surto:
 "Namaku Dayang Surto. Aku anak dari Datuk Bandara Lobi, tinggal di sini. Tapi... seharusnya aku yang bertanya. Mengapa kau ganggu ketenteraman harangan ini?"

Daeng Malela:
 "Namaku Daeng Malela. Aku tinggal di huta Padang Bolak. Maafkan aku... tak kusangka burung itu ada yang punya."

Halaman 5



Halamn 6



Halaman 7

8

Setelah menikah dengan Dayang Surto, hidup Daeng Malela terasa bahagia. Apalagi sebentar lagi istrinya sedang mengandung. Namun di tengah kebahagiaan itu, tiba-tiba muncul niat dalam hati Daeng Malela untuk merantau ke negeri lain, menimba ilmu dan pengalaman. Dengan berat hati, ia menyampaikan niat itu kepada istrinya.



Daeng Malela:
"Dayang... aku ingin mangaranto ke negeri selatan. Aku ingin mencari pengalaman, menambah ilmu, supaya kelak anak kita bangga punya ayah seperti aku."

Dayang Surto (sedih):
"Kalau itu memang keinginanmu... pergilah. Tapi... bagaimana jika anak kita lahir tanpa ayah di sisinya?"

Daeng Malela:
"Titip pesan untuk anak kita. Jika ia lahir dan suatu saat ingin mencariku, berikanlah dua benda ini: sebilah keris dan sebuah tanduk kerbau berukir. Katakan, ini tanda bahwa dia adalah pinomparku."

Dayang Surto hanya bisa mengangguk, menahan tangis. Dengan berat hati, ia melepas kepergian suaminya tercinta.

Halaman 8

9



Daeng Malela berjalan seorang diri menembus hutan lebat. Ia melewati sungai-sungai, mendaki bukit, dan menembus semak-semak yang rimbun. Hari berganti hari. Namun semangatnya tak pernah padam. Dalam hati ia berkata:
"Aku harus sampai ke huta itu. Aku ingin jadi orang yang berguna."



Akhirnya, dari kejauhan, tampaklah sebuah perkampungan yang ramai dan makmur. Di situlah berdiri sebuah kerajaan besar bernama Kerajaan Huta Tonga yang dipimpin oleh Raja Dalimunthe.

Halaman 9

Sesuai adat di tempat asing, Daeng Malela melapor ke Bagas Godang. Raja Dalimunthe menyambutnya dengan ramah. Namun Raja ingin tahu, apa keahlian orang asing ini.

Daeng Malela menunjukkan kebolehannya: menempa besi hanya dengan tangan kosong, membuat keris, tombak, parang, dan alat-alat lainnya.

Raja dan seluruh rakyat yang menonton terpukau! Belum pernah mereka melihat orang yang begitu mahir menempa besi.

10



Raja Dalimunthe (kagum):
"Luar biasa! Siapa namamu, anak muda?"

Daeng Malela:
"Namaku Daeng Malela, Tuanku."

Raja Dalimunthe:
"Mulai hari ini, aku beri kau gelar Namora Pande Basi, artinya orang yang terhormat dan ahli besi."



Halaman 10

Sejak saat itu, Namora Pande Basi menjadi orang penting di Kerajaan Huta Tonga. Ia dipercaya membuat berbagai senjata untuk kerajaan: keris, pedang, tombak, dan alat pertanian. Raja sangat menghargai Namora Pande Basi, dan bahkan memintanya menjadi pengawal kehormatan kerajaan.

11



Raja Dalimunthe:
"Namora Pande Basi, kerajaan ini butuh orang seperti kamu. Aku harap kau setia tinggal di sini."

Namora Pande Basi:
"Dengan senang hati, Tuanku."

Namora Pande Basi kini hidup nyaman di kerajaan. Tapi... jauh di lubuk hatinya, ia sesekali teringat istri dan anak yang belum pernah ia lihat...

Halaman 11

Bab 3:

Putri Sakit dan Kelahiran Anak Kembar



Halaman 12

13



Belum lama Namara Pande Bosi tinggal di kerajaan, sebuah musibah menimpa. Putri Raja Dalimunthe, bernama Putri Lenggana, jatuh sakit. Tubuhnya lemah, wajahnya pucat, dan hampir tidak bisa bangun dari tempat tidur.

Sudah banyak tabib dan datu dipanggil, tetapi tak satu pun berhasil menyembuhkan Putri.

Raja Dalimunthe pun sangat sedih. Semua pekerjaan kerajaan terbengkalai.

Halaman 13

14

Melihat kemurungan di istana, Namora Pande Basi memberanikan diri untuk bicara kepada Raja.

Namora Pande Basi:
"Ampun, Tuanku. Hamba tahu hamba bukan datu... tapi, izinkan hamba mencoba membantu menyembuhkan Tuan Putri."

Raja Dalimunthe (heran):
"Kau? Apakah kau bisa mengobati penyakit?"

Namora Pande Basi:
"Hamba akan berusaha, Tuanku. Kesembuhan itu datang dari Dewata."

Narasi:
Raja berpikir sejenak, lalu mengangguk.

Raja:
"Baik. Cobalah... kalau itu bisa menolong anakku."



Halaman 14

15

Namora Pande Basi masuk ke kamar Putri. Ia meminta 7 lembar burungir bertemu urat dan air dari mata air suci. burungir itu direndam dalam air, lalu sebagian airnya dipercikkan ke sekeliling tempat tidur Putri.

Tiba-tiba... tubuh Putri Lenggana bergetar keras!
Suara dari mulut Putri tendangan:
"Ampun... ampun... jangan pukul aku lagi!"



Namora Pande Basi:
"Pergilah kalian! Jangan ganggu lagi Putri ini. Kalau datang lagi, kalian akan kuhukum!"

Beberapa saat kemudian, tubuh Putri menjadi tenang. Ia membuka mata pelan-pelan, lalu bertanya:

Putri Lenggana: "Di mana aku? Mengapa aku di sini?"

Semua orang yang berada di kamar itu terkejut... Putri Lenggana sembuh!

Halaman 15

16

Raja sangat bahagia. Sebagai tanda terima kasih, ia menikahkan Putri Lenggana dengan Namora Pande Bosi. Pesta besar pun digelar, meriah selama tujuh hari tujuh malam. Semua rakyat bersuka cita.

Setelah menikah, Raja memberikan mereka sebuah kampung baru bernama Huta Lobu Huta Tonga. Di sana, Namora Pande Bosi membangun rumah besar dan membuka bengkel besi. Tak lama kemudian, Putri Lenggana melahirkan anak kembar. Mereka diberi nama Sutan Bugis dan Sutan Borayun.



Sementara itu, jauh di kampung Hutapanan, istri pertama Namora Pande Bosi, yaitu Dayang Surta, juga telah melahirkan anak kembar. Mereka diberi nama Langkitang dan Baitang.

Halaman 16

Bab 4

Pertemuan Anak-Anak yang Terpisah dan Awal Konflik Keluarga



Halaman 17

18

Waktu terus berlalu, Langkitang dan Baitang, dua anak kembar yang tinggal bersama ibunya, Dayang Surto, kini sudah tumbuh menjadi pemuda yang gagah dan bijak.

Suatu hari, dengan hati yang tabah, ibu mereka berkata:
 "Anakku nabisuk-bisuk,... inilah saatnya kalian mencari ayah kalian. Ia mangananto ke arah *dangsina* sejak sebelum kalian lahir."
 Dayang Surto menyerahkan dua benda pusaka: sebilah keris dan sebuah tanduk kerbau berukir, tanda *pinomp* dari ayah mereka, Daeng Malela.



Dayang Surto (sedih tapi tegar):
 "Bawalah keris dan tanduk ini. Ini tanda bahwa kalian adalah anak-anaknya."

Langkitang dan Baitang:
 "Baik, Ibu. Doakan kami agar bisa bertemu dengan Ayah."

Dengan semangat, mereka memulai perjalanan menuju arah *dangsina*.

Hari berganti bulan, bulan berganti tahun, Langkitang dan Baitang sudah dewasa, Dayang Surto dan Daeng Malela (Namora Pande Basi) juga sudah tua.

Halaman 18

19

Setelah perjalanan panjang, Langkitang dan Baitang tiba di sebuah kampung yang ramai: Huta Lobu Huta Tonga.

Di sana, mereka melihat bengkel besar tempat seorang lelaki tinggi, gagah, sedang menempa besi dengan tangan kosong. Lelaki itu adalah Namora Pande Basi, ayah mereka.

Namora memperhatikan dua pemuda asing itu yang berdiri memperhatikan dengan wajah penasaran.

Namora Pande Basi:
 "Siapa kalian, anak muda? Dari mana asal kalian?"

Langkitang:
 "Kami dari Hutanopan, mencari seseorang... Ayah kami, Namanya Daeng Malela."

Namora (tersentak):
 "Siapa ibumu?"

Baitang:
 "Ibuku Dayang Surto."

Namora (perlahan):
 "Apa buktinya kalian anakku?"



Langkitang:
 "Ini, sebuah keris dan tanduk berukir yang Ibu titipkan."

Melihat benda itu, Namora Pande Basi meneteskan air mata. Ia tahu, kedua pemuda ini adalah anak-anaknya.

Halaman 19



Halaman 20



Halaman 21



Halaman 22

23

Ketegangan yang sudah lama dipendam, akhirnya pecah. Sutan Bugis menantang Langkitang untuk adu kesaktian. Pertarungan dilakukan di batang aek, di hadapan Rongga Layun dan saudara-saudara mereka.

Sutan Bugis (menantang):
"Kalau kau benar lebih hebat dariku, buktikan di sini! Jangan hanya bermulut manis."

Langkitang (menolak dengan tenang):
"Aku tidak ingin bertarung, kita adalah marangka-maranggi!"

Sutan Bugis:
"Kau pengecut rupanya!"

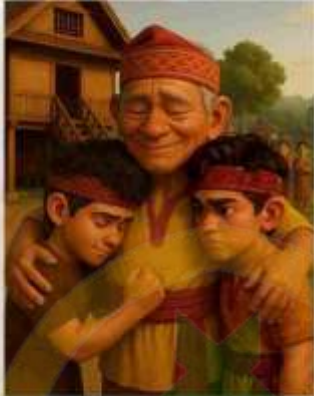


Terpaksa, Langkitang melayani tantangan itu. Mereka bertarung sengit. Saling mengeluarkan ilmu dan kesaktian yang mereka miliki. Akhirnya, Sutan Bugis kalah. Ia tertusuk senjatanya sendiri. Luka itu cukup parah.

Halaman 23

24

Melihat anaknya luka, Putri Lenggana sangat marah. Ia meminta suaminya, Namora Pande Bosi, untuk mengusir Langkitang dan Baitang dari kampung itu. Dengan hati berat, Namora Pande Bosi memanggil Langkitang dan Baitang.



Namora Pande Bosi (sedih):
 "Anakku... maafkan ayah. Keadaan memaksa kalian untuk pergi dari sini."
 "Carilah tempat baru untuk memulai hidup. Tempat itu adalah di pertemuan dua sungai yang saling bertentangan."

"Kami mengerti, Ayah. Terima kasih atas semua ajaran dan kasihmu."

Namora membekali mereka dengan tombak, seruni dari tanduk, sumpitan, keris, dan tanduk berukir.

Halaman 24

25

Saat berjalan meninggalkan kampung, mereka sampai di sebuah tebing tinggi. Dari atas tebing itu, mereka memandang ke arah kampung Huta Lobu Huta Tonga, kampung ayah mereka. Dengan hati panas dan sedih atas perlakuan saudara tirinya, Langkitang mengangkat tangan ke langit dan bersumpah:



Langkitang (keras dan lentang):
 "Wahai Huta Lobu! Ketahuilah, keturunan dari orang-orang yang menolak kami... musnah tak bersisa di tanah ini!"

Sumpah itu dikatakan tiga kali. Konon, sumpah itu dikabulkan oleh Dewata. Hingga kini, tidak ada lagi keturunan dari Namora Pande Bosi yang tinggal di kampung itu.

Halaman 25

	26 Setelah melewati hutan dan menyusuri sungai, mereka akhirnya menemukan tempat yang disebut "muara dua sungai yang bertentangan." Di sanalah mereka membangun huta nabaru. Saat memeriksa tanduk berukir pemberian ayahnya, Baitang menemukan bahwa di dalamnya ternyata tersimpan emas murni. Dengan modal itu, mereka membangun kampung yang besar dan makmur. Kampung itu dinamakan Huta Panopaan, yang kemudian berubah menjadi Kotanopan, di Mandailing. Dari keturunan mereka inilah lahir Marga Lubis. Sebutan Lubis berasal dari nama kakek mereka, yaitu Sutan Bugis.	
	Halaman 26	
	27 Anak-anak Langkitang menurunkan Lubis Muara Patantang di Singengu. Anak-anak Baitang menurunkan Lubis Singasoro di Muara Partomuan. Demikianlah kisah "Daeng Malela dan Asal-Usul Marga Lubis". Sebuah cerita tentang perjalanan hidup mulai dari Angkola, perjuangan, dan lahirnya sebuah marga besar di Mandailing, Sumatera Utara. -Selesai-	
	Halaman 27	

	28 Glosarium Kosakata Batak Angkola Pande besi : Pandai besi Tukang tapa : Orang yang ahli menempa dan membuat alat dari besi Pahempu Cucu Mambuat boru : Menikah atau mengambil perempuan sebagai istri Marripe : Menikah Marharangan : Masuk hutan Harangan : Hutan Undan : Burung yang diburu Daeng Malela Adaboru : Perempuan Bujing-bujing : Gadis atau perempuan muda Pahanan / pahan-pahanan : Hewan peliharaan Pinompar : Keturunan Mangaranta : Mengembara atau merantau Huta : Kampung Huta Tonga : Nama kampung dalam cerita Bagas Godang : Rumah besar atau pusat tempat raja/adat berada Namora Pande Basi : Gelar Daeng Malela Maradat : Hidup sesuai adat dan kebiasaan Bisuk : Bijaksana atau cerdas Boru tulang : Anak perempuan dari saudara laki-laki ibu Tulang : Saudara laki-laki dari ibu Batang aek : Sungai Hultop : Sumpitan	
	Halaman 28	
	29 Pesan Moral Cerita Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis mengajarkan bahwa setiap orang perlu menghargai keluarga, adat, dan asal-usulnya. Keahlian yang dimiliki seseorang sebaiknya digunakan untuk kebaikan. Daeng Malela dikenal karena keberanian dan kepandaianya, tetapi perjalanan hidupnya juga menunjukkan bahwa manusia harus bijaksana, bertanggung jawab, dan tetap menghormati adat. Melalui cerita ini, pembaca diajak mengenal nilai budaya Batak Angkola, terutama pentingnya marga, kekerabatan, sopan santun, dan kehidupan yang maradat. Cerita rakyat perlu dijaga karena di dalamnya terdapat nasihat, sejarah, dan identitas budaya yang berharga.	
	Halaman 29	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 41. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Syawal Fitrah Harahap
 Tempat/ Tanggal Lahir : Losungbatu/ 11 Juli 1985
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Agama : Islam
 Alamat : Jl. Ompu Toga Langit No. 24 Kelurahan Losung
 Batu Kec. Padangsidempuan Utara Kota
 Padangsidempuan Kode Pos 22713
 Nomor Hp : 08126480544
 Email : syawalfitriharahap@gmail.com

Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang Pendidikan	Jurusan	Nama Sekolah	Tahun Masuk	Tahun Lulus
1	SD	-	SD Negeri No. 147893 Jambur Padang Matinggi	1991	1997
2	SLTP	-	SLTP Negeri 4 Padangsidempuan	1997	2000
3	SMU	IPS	SMU Negeri 1 Padangsidempuan	2000	2003
4	D-2	PGMI	STAIN Padangsidempuan	2003	2005
5	S-1	PGSD	Universitas Negeri Medan	2009	2013

Riwayat Pekerjaan

No	Nama Instansi	Jabatan	Tahun
1	SD Negeri No. 085120 Sibolga	Guru Kelas	2014 – 2019
2	SD Negeri 158498 Aek Tolang	Guru Kelas	2019 - 2022
3	SD Negeri 200117 Padangsidempuan	Guru Kelas	2022 – sekarang

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Padangsidempuan, Juni 2026
 Yang Membuat,



Syawal Fitrah Harahap
NIM. 2450600022