



Development of a contextual-based digital book to improve short story writing skills

Rani Adillah¹, Abdurahman Adisaputera², Wildansyah Lubis³

^{1,2,3}Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Indonesia

ranitjg30@gmail.com¹, abas_750@yahoo.co.id², wildnsyah@unimed.ac.id³

ABSTRACT

The current technological development has challenges in seeing the condition of Indonesian language learning in elementary schools, which is still dominated by theoretical approaches. The ability to write is not just composing words, but a reflection of scientific, creative and structured thinking processes that must be honed gradually from an early age. This study aims to develop a context-based digital book using the Project-Based Learning model to enhance elementary school students' short story writing skills. The research employed a Research and Development (RnD) method using the 4-D model consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The research subjects were fifth-grade students of SD Swasta Sinar Husni in Medan. Research instruments included a writing skill test and expert validation questionnaires based on writing indicators and media feasibility criteria. Validation results from content, media, and design experts indicated that the developed digital book was highly valid and suitable for use in instructional settings. The effectiveness test revealed significant improvements in students' writing skills, particularly in idea development, logical story structure, and the accurate use of language and punctuation. The implementation also resulted in increased student engagement, learning motivation, and involvement in writing activities based on real-life experiences. These findings suggest that context-based digital books integrated with Project-Based Learning can serve as an effective and practical instructional medium, especially in developing narrative writing skills that are systematic, relevant, and creative for primary school students.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 5 Mar 2025

Revised: 1 Jul 2025

Accepted: 6 Jul 2025

Available online: 27 Jul 2025

Publish: 29 Aug 2025

Keywords:

contextual approach; digital book;
short story; writing skills

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini memiliki tantangan dalam melihat kondisi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yang masih didominasi pendekatan teoritis. Kemampuan menulis tidak sekadar menyusun kata, tetapi menjadi cerminan proses berpikir ilmiah, kreatif, dan terstruktur yang harus diasah secara bertahap sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku digital berbasis pendekatan kontekstual dengan menggunakan model Project Based Learning guna meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek peserta didik sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model pengembangan 4-D yang terdiri atas tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Swasta Sinar Husni Kota Medan. Instrumen penelitian mencakup tes keterampilan menulis dan angket validasi yang disusun berdasarkan indikator menulis serta kelayakan media pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan. Hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan keterampilan menulis peserta didik, khususnya pada aspek pengembangan ide, penggunaan struktur cerita yang logis, serta ketepatan bahasa dan ejaan. Implementasi buku digital ini juga menunjukkan peningkatan partisipasi aktif peserta didik, motivasi belajar, dan keterlibatan dalam kegiatan menulis berbasis pengalaman nyata. Temuan ini merekomendasikan bahwa buku digital berbasis pendekatan kontekstual dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan menulis naratif secara sistematis dan kreatif.

Kata Kunci: buku digital; keterampilan menulis; pendekatan kontekstual; project based learning

How to cite (APA 7)

Adillah, R., Adisaputera, A., & Lubis, W. (2025). Development of a contextual-based digital book to improve short story writing skills. *Inovasi Kurikulum*, 22(3), 1461-1476.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2025, Rani Adillah, Abdurahman Adisaputera, Wildansyah Lubis. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: ranitjg30@gmail.com

INTRODUCTION

Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan sistemik yang mendorong dunia pendidikan untuk terus beradaptasi secara menyeluruh. Kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kreatif, memahami konteks sosial, dan kemampuan berteknologi, kini menjadi tuntutan utama yang harus dimiliki setiap individu sejak jenjang pendidikan dasar (Setiawan *et al.*, 2024). Perkembangan pesat dalam bidang teknologi informasi memperkuat urgensi tersebut, karena peserta didik hidup dalam lingkungan digital yang menuntut fleksibilitas dan kreativitas tinggi dalam menyerap serta mengelola informasi (Kurniati *et al.*, 2022). Kondisi ini menuntut pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada kognisi, tetapi juga pada kemampuan kontekstual yang relevan dengan dunia nyata.

Tantangan tersebut semakin kompleks ketika melihat kondisi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yang masih didominasi pendekatan teoritis. Proses belajar cenderung berpusat pada guru, tidak memanfaatkan teknologi pembelajaran, dan minim pengalaman kontekstual yang melibatkan kreativitas peserta didik. Pembelajaran yang berlangsung cenderung terpaku pada penjelasan konsep secara pasif, tanpa memberi ruang cukup untuk eksplorasi ide dan penguatan ekspresi diri. Lemahnya orientasi praktik dan partisipasi aktif dalam pembelajaran turut memperparah kesenjangan antara kebutuhan zaman dan kenyataan di kelas (Khanifah, 2020).

Kesenjangan tersebut terlihat nyata dalam rendahnya keterampilan menulis peserta didik, khususnya dalam bentuk cerita pendek (Kottacheruvu, 2023; Sarwat *et al.*, 2021). Kemampuan menulis tidak sekadar menyusun kata, tetapi menjadi cerminan proses berpikir ilmiah, kreatif, dan terstruktur yang harus diasah secara bertahap sejak dini. Aktivitas ini menuntut penguasaan dalam mengembangkan ide, membangun struktur narasi, serta menggunakan bahasa yang tepat dalam konteks yang sesuai (Hartini *et al.*, 2023). Penekanan terhadap proses berpikir ini memperlihatkan bahwa pembelajaran menulis seharusnya tidak hanya fokus pada hasil akhir, melainkan menekankan pada proses penyusunan ide yang membentuk kualitas tulisan.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sistematis dan berbasis pengalaman peserta didik. Salah satu strategi yang dinilai tepat adalah penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis pendekatan kontekstual yang menempatkan peserta didik sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran. Model ini mengajak peserta didik melalui tahapan penentuan pertanyaan mendasar, penyusunan rencana proyek, penjadwalan, pemantauan kemajuan, evaluasi pengalaman, hingga penilaian hasil belajar secara menyeluruh (Tia & Wangid, 2024). Karakteristik model ini sangat cocok diterapkan pada jenjang sekolah dasar karena memberikan pendampingan guru secara intensif, sambil tetap menumbuhkan kemandirian dan kreativitas peserta didik (Sulistiyowati, 2023).

Relevansi strategi tersebut diperkuat oleh fakta bahwa pelaksanaan pembelajaran konvensional di sekolah masih menghadapi banyak hambatan. Pembelajaran menulis umumnya disampaikan tanpa pendekatan yang menarik, minim aktivitas praktik, serta tidak menyediakan sarana pendukung yang dapat mengoptimalkan ide kreatif peserta didik. Peserta didik sering mengalami kebingungan dalam menuangkan ide, menyusun struktur cerita, dan memilih bahasa yang tepat karena tidak mendapatkan bimbingan yang memadai. Kondisi ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi kontekstual sangat diperlukan (Wibowo & Fitriany, 2025).

Buku digital menjadi salah satu solusi yang menjanjikan dalam menjawab tantangan tersebut. Kehadiran media ini memungkinkan penggabungan elemen teks, gambar, audio, dan fitur interaktif dalam satu wadah pembelajaran yang fleksibel dan menarik (Wibowo & Fitriany, 2025). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku digital dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyusun cerita secara lebih kreatif dan terarah, terutama ketika konten dikaitkan langsung dengan pengalaman sehari-hari

peserta didik (Febrianti, 2021). Potensi ini menjadikan buku digital sebagai media pembelajaran alternatif yang tidak hanya adaptif terhadap teknologi, tetapi juga transformatif dalam pengembangan literasi.

Meskipun demikian, penggabungan antara model PjBL dan pendekatan kontekstual dalam pengembangan buku digital untuk pembelajaran bahasa Indonesia masih belum banyak dijadikan fokus utama dalam penelitian. Sebagian besar studi sebelumnya lebih menekankan salah satu pendekatan saja atau difokuskan pada mata pelajaran eksakta. Penelitian yang secara khusus menguji efektivitas kombinasi keduanya terhadap keterampilan menulis peserta didik sekolah dasar masih tergolong minim dan belum memberikan gambaran komprehensif terkait potensi integrasinya (Marcheilla *et al.*, 2025). Kondisi ini menjadi celah penting yang perlu diisi melalui kajian empiris yang dirancang secara sistematis dan berbasis kebutuhan kontekstual peserta didik.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengembangkan buku digital berbasis pendekatan kontekstual yang diintegrasikan ke dalam model PjBL sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek peserta didik sekolah dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan diarahkan untuk menjadi alat bantu yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung proses belajar peserta didik secara lebih bermakna, terstruktur, dan adaptif terhadap tantangan pendidikan abad ke-21.

LITERATURE REVIEW

Buku Digital

Buku digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk menyampaikan materi ajar dalam format elektronik yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, seperti komputer, tablet, maupun *smartphone*. Penyajian yang multimodal memberikan dukungan terhadap gaya belajar yang beragam, sehingga peserta didik memiliki lebih banyak peluang untuk memahami materi melalui saluran visual, auditori, maupun kinestetik. Penekanan pada fleksibilitas akses dan penyajian informasi ini menjadikan buku digital sebagai media yang sesuai dengan karakteristik generasi digital, yang akrab dengan teknologi dan menuntut kecepatan, kenyamanan, serta keterlibatan aktif dalam belajar (Azka *et al.*, 2024).

Pemanfaatan buku digital dalam proses pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi peserta didik dan guru. Buku digital digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai sumber belajar sebagai hasil dari pengembangan media pembelajaran yang inovatif (Arifah *et al.*, 2023; Irawan *et al.*, 2024). Peserta didik memperoleh kebebasan untuk belajar secara fleksibel, sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing. Di sisi lain, guru memiliki keleluasaan untuk menyesuaikan materi, menambahkan sumber pendukung, atau mengintegrasikan tautan multimedia ke dalam materi ajar. Kemampuan ini memungkinkan buku digital berfungsi tidak hanya sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik (Hadiapurwa *et al.*, 2021; Pramasdyasari *et al.*, 2024).

Keterbatasan akses terhadap perangkat digital dan jaringan internet masih menjadi kendala bagi sebagian peserta didik, terutama pada lingkungan yang belum mendukung pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Pembelajaran melalui layar juga berisiko menurunkan konsentrasi apabila tidak didukung oleh pengelolaan waktu yang baik, pemilihan konten yang tepat, serta suasana belajar yang kondusif. Risiko distraksi dari perangkat digital seperti notifikasi atau aplikasi lain yang tidak relevan menjadi tantangan tambahan yang harus diantisipasi dalam proses pembelajaran berbasis media digital (Lestari *et al.*, 2022).

Pengembangan buku digital berbasis pendekatan kontekstual menjadi salah satu strategi inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Konten disusun secara tematik dan dikaitkan langsung dengan pengalaman peserta didik, sehingga mereka dapat membangun pemahaman melalui situasi yang

akrab dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penyajian materi yang kontekstual memfasilitasi proses belajar yang lebih bermakna dan mendalam, serta mendorong keterlibatan peserta didik dalam aktivitas literasi secara aktif.

Kemampuan Menulis

Keterampilan menulis merupakan kemampuan berbahasa produktif yang mencerminkan proses berpikir logis, sistematis, dan kreatif. Aktivitas ini melibatkan tahapan perencanaan, penyusunan, revisi, serta penyempurnaan ide ke dalam bentuk tulisan yang runtut dan komunikatif. Kemampuan menulis tidak hanya mencakup aspek mekanis, tetapi juga menunjukkan kapasitas kognitif dalam menyampaikan gagasan, perasaan, dan informasi secara tertulis dengan memperhatikan struktur bahasa yang tepat (Simanungkalit *et al.*, 2024).

Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan menulis terbagi ke dalam dua kategori utama. Faktor internal mencakup minat, motivasi, bakat, dan kondisi fisik peserta didik. Faktor eksternal berkaitan dengan dukungan keluarga, kualitas lingkungan belajar, serta strategi pembelajaran dan media yang digunakan guru (Budiani *et al.*, 2023). Proses menulis akan berkembang lebih optimal ketika peserta didik memperoleh ruang ekspresi yang kondusif dan berkaitan langsung dengan pengalaman nyata mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Fungsi utama keterampilan menulis dalam pendidikan adalah sebagai alat komunikasi, sarana pengembangan intelektual, dan wahana ekspresi pemikiran kritis dan kreatif. Proses menulis turut membentuk kemandirian belajar karena mendorong peserta didik melakukan refleksi, analisis, serta membangun makna secara bertahap dan berkesinambungan (Sugerman *et al.*, 2022). Pembelajaran menulis yang efektif harus berorientasi pada proses agar peserta didik dapat mengembangkan ide secara bertahap, bukan sekadar menghasilkan produk akhir.

Penilaian keterampilan menulis dilakukan melalui sejumlah indikator yang mencerminkan kualitas isi dan struktur tulisan peserta didik secara menyeluruh. Kesesuaian antara judul dan isi menunjukkan kemampuan peserta didik dalam merumuskan fokus cerita serta menjaga konsistensi tema sepanjang tulisan. Penggunaan ejaan dan tanda baca yang tepat dibutuhkan untuk menjaga kejelasan makna dan kelancaran saat membaca (Susanti, 2023). Ketepatan dalam memilih kata mencerminkan luasnya penguasaan kosakata peserta didik serta relevansi penggunaan gaya bahasa dalam konteks narasi. Struktur kalimat yang efektif menunjukkan kemampuan berpikir logis dalam menyusun ide secara sistematis. Kohesi antar paragraf serta keteraturan alur cerita mencerminkan keterampilan menyusun teks naratif secara utuh. Penempatan konflik, klimaks, dan penyelesaian cerita secara proporsional menggambarkan kematangan berpikir dan penguasaan struktur naratif peserta didik.

Cerita Pendek

Cerita pendek merupakan bentuk karya sastra naratif yang menampilkan alur, tokoh, latar, konflik, dan amanat dalam ruang yang ringkas namun tetap padat makna. Penulisan cerita pendek mengedepankan ketajaman ekspresi dalam membangun imajinasi, serta kekuatan struktur dalam menyampaikan pesan moral atau nilai kehidupan secara implisit (Ningrum *et al.*, 2023). Elemen penceritaan dikemas secara singkat dan efektif agar pembaca dapat menangkap esensi cerita dalam waktu yang relatif singkat (Sinaga *et al.*, 2022).

Aktivitas menulis cerita pendek memberikan ruang luas bagi peserta didik untuk mengekspresikan pengalaman, imajinasi, dan pemahaman terhadap lingkungan sosial mereka. Kemampuan dalam mengembangkan tokoh, menciptakan konflik, serta menyusun alur yang logis menjadi keterampilan utama yang perlu diasah. Pengembangan cerita juga menuntut penguasaan aspek kebahasaan, seperti diksi,

ejaan, serta penggunaan kalimat yang efektif, agar cerita mampu mengalir dan menyentuh pembaca secara emosional (Waruwu, 2022).

Kegiatan pembelajaran yang melibatkan penulisan cerita pendek sangat berpotensi mendorong keterampilan berpikir kreatif, empati, serta kemampuan reflektif peserta didik. Keterampilan ini dapat dikembangkan secara lebih optimal melalui pendekatan yang kontekstual dan berbasis pengalaman nyata peserta didik. Penyusunan cerita yang bersumber dari situasi kehidupan sehari-hari memungkinkan peserta didik untuk membangun makna personal dan meningkatkan kualitas tulisan dari segi isi maupun struktur (Hoerudin, 2024).

Project Based Learning (PjBL) berbasis pendekatan kontekstual

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menyelesaikan proyek nyata dan kompleks. Proyek yang dirancang dalam pembelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk menyelesaikan tugas, tetapi juga untuk melatih keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan pemecahan masalah. Proses pembelajaran terjadi melalui tahapan sistematis yang melibatkan penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pemantauan kemajuan, hingga evaluasi hasil (Mulyaningsih *et al.*, 2021).

Pelaksanaan model PjBL menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Kemandirian peserta didik dalam mencari informasi, membuat keputusan, serta mempresentasikan hasil menjadi bagian integral dari strategi ini. Ketika diimplementasikan secara tepat, PjBL mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan kemampuan metakognitif peserta didik (Al Fithri *et al.*, 2025).

Pendekatan kontekstual dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam PjBL agar peserta didik tidak hanya menyelesaikan proyek secara teknis, tetapi juga memahami relevansi proyek tersebut dengan kehidupan mereka. Pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika peserta didik dihadapkan pada situasi yang menyerupai dunia nyata. Hubungan proyek dengan konteks sosial, budaya, atau lingkungan sekitar akan mendorong peserta didik membangun pemahaman secara reflektif dan otentik (Sabarudin *et al.*, 2023).

Kombinasi antara PjBL dan pendekatan kontekstual berpotensi menciptakan pembelajaran yang transformatif karena mengembangkan aspek kognitif dan afektif secara seimbang. Strategi ini sangat relevan diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam pengembangan keterampilan menulis. Peserta didik tidak hanya belajar menuangkan ide, tetapi juga mengalami proses kreatif dalam menyusun teks berdasarkan pengamatan, pengalaman, dan interpretasi terhadap fenomena di sekitar mereka (Azzahra & Butarbutar, 2024).

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development* atau RnD) yang bertujuan menghasilkan produk berupa buku digital berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek peserta didik sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan merujuk pada pendekatan 4-D yang terdiri atas tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Tahapan tersebut diadaptasi dan disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Efektivitas produk diukur melalui desain kuasi eksperimen menggunakan model *one group pretest-posttest design* yang dianalisis dengan teknik N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan produk yang dikembangkan.

Penelitian dilaksanakan di SD Swasta Sinar Husni pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan melibatkan seluruh peserta didik kelas V sebagai subjek penelitian. Teknik pengambilan sampel dilakukan

melalui total sampling karena jumlah peserta didik memungkinkan untuk dianalisis secara menyeluruh. Instrumen yang digunakan terdiri atas dua jenis, yaitu tes keterampilan menulis dan angket kelayakan media pembelajaran. Tes disusun dalam bentuk soal uraian berdasarkan indikator keterampilan menulis, integrasi pendekatan kontekstual, serta variasi tingkat kesulitan soal. Angket kelayakan digunakan untuk menilai kualitas materi dan media buku digital berdasarkan aspek relevansi, kejelasan, dan kemudahan penggunaan, menggunakan skala Likert empat poin. Seluruh instrumen divalidasi oleh ahli serta telah melalui uji coba untuk menjamin kelayakan dan keandalan sebelum digunakan dalam pengumpulan data.

Tahap *define* diawali dengan identifikasi kebutuhan belajar peserta didik kelas V SD Swasta Sinar Husni terkait keterampilan menulis cerita pendek serta analisis permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Informasi ini menjadi dasar dalam pengembangan media. Tahap *design* dilakukan melalui proses perancangan buku digital yang meliputi pemilihan materi, penyusunan struktur isi, dan integrasi fitur interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tahap *develop* dilaksanakan dengan melibatkan uji coba produk kepada ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan terhadap isi dan desain produk. Revisi dilakukan berdasarkan hasil validasi yang telah diperoleh. Tahap *disseminate* mencakup implementasi produk dalam kegiatan pembelajaran serta evaluasi terhadap efektivitas buku digital dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

RESULTS AND DISCUSSION

Tahap Definisi (*Define*)

Tahapan awal dalam proses pengembangan dimulai dengan identifikasi kebutuhan belajar peserta didik kelas V SD Swasta Sinar Husni terkait keterampilan menulis cerita pendek. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menghadapi kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun struktur cerita secara sistematis, dan memilih diksi yang sesuai. Berdasarkan hasil tes awal, hanya sebagian kecil peserta didik yang mampu menulis cerita pendek dengan kualitas baik, sedangkan mayoritas belum memenuhi indikator dasar seperti penggunaan ejaan yang benar, keselarasan isi, serta keterpaduan struktur cerita. Rendahnya keterampilan tersebut diperparah oleh rendahnya minat menulis, metode pembelajaran yang bersifat monoton, serta kurangnya variasi media pembelajaran. Faktor lingkungan belajar yang tidak mendukung dan keterbatasan akses terhadap bahan bacaan turut memperkuat kendala tersebut. Belum adanya pemanfaatan media pembelajaran digital yang inovatif juga berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan daya serap materi secara signifikan (Herniyastuti & Kadir, 2024).

Pengembangan media berupa buku digital berbasis pendekatan kontekstual dipandang sebagai solusi yang relevan untuk mengatasi berbagai hambatan tersebut. Media ini dirancang untuk menghubungkan materi menulis cerita pendek dengan pengalaman keseharian peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Penggunaan fitur interaktif dan elemen multimedia seperti teks, gambar, latihan, serta umpan balik otomatis dalam buku digital diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan pemahaman peserta didik. Fleksibilitas media digital juga memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dengan menyesuaikan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Keberadaan media ini tidak hanya memberikan dukungan teknis dalam menulis, tetapi juga dapat memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan mereka.

Analisis lebih lanjut dilakukan terhadap tugas yang harus dikuasai peserta didik dalam menulis cerita pendek. Keterampilan menulis pada konteks ini meliputi kemampuan untuk merumuskan ide cerita, menyusun alur secara terstruktur, memilih kosakata yang tepat, menggunakan ejaan dan tata bahasa

sesuai kaidah, serta menulis kalimat yang efektif dan koheren. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami hambatan dalam mengembangkan ide, membangun alur cerita yang runtut, dan menggunakan bahasa yang tepat dalam menulis. Proses menulis pada dasarnya tidak hanya menuntut kemampuan menuangkan ide, tetapi juga memerlukan penguasaan keterampilan teknis yang berkembang secara bertahap. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang dirancang harus mampu memfasilitasi proses pembelajaran menulis yang berjenjang, sistematis, dan berbasis pengalaman peserta didik.

Konsep-konsep dasar yang perlu dipahami peserta didik juga dianalisis sebagai bagian dari tahap perencanaan media. Pemahaman terhadap pengertian cerita pendek, unsur intrinsik, penggunaan bahasa efektif, serta pengembangan elemen kreatif seperti imajinasi dan ekspresi pribadi menjadi aspek penting dalam membentuk keterampilan menulis. Pendekatan kontekstual menempatkan konsep-konsep tersebut dalam pengalaman nyata peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Konsep yang telah dianalisis kemudian diimplementasikan dalam bentuk materi buku digital yang ringkas, mudah diakses, dan dilengkapi dengan latihan kontekstual untuk memperkuat pemahaman dan penerapan konsep dalam praktik menulis.

Tujuan pembelajaran dirumuskan sebagai acuan untuk mengarahkan proses pengembangan media dan capaian yang diharapkan dari peserta didik setelah menggunakan buku digital. Tujuan utama adalah meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek secara signifikan pada peserta didik kelas V. Secara spesifik, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan ide cerita yang relevan dengan pengalaman pribadi, menyusun alur cerita dengan struktur yang logis, menggunakan ejaan dan tata bahasa sesuai kaidah, memilih diksi yang bervariasi, serta menulis kalimat yang efektif dan komunikatif. Tujuan-tujuan tersebut tidak hanya menekankan pada capaian kognitif, tetapi juga aspek keterampilan praktis menulis yang diwujudkan melalui interaktivitas media serta keterkaitannya dengan konteks keseharian peserta didik.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap perancangan diawali dengan penyusunan instrumen tes untuk mengukur keterampilan menulis cerita pendek peserta didik secara objektif dan terarah. Tes dirancang berdasarkan indikator keterampilan menulis yang mencakup kemampuan merumuskan judul yang sesuai, menggunakan ejaan dan tanda baca dengan benar, memilih diksi yang tepat, menyusun isi cerita secara selaras, menulis kalimat efektif, serta menyajikan alur cerita secara runtut. Bentuk soal essay dipilih agar peserta didik dapat mengembangkan gagasan secara bebas namun tetap terfokus pada tema yang telah ditetapkan. Keberadaan instrumen ini berfungsi sebagai alat ukur sebelum dan sesudah perlakuan, yaitu dalam bentuk *pretest* dan *posttest*, untuk menilai sejauh mana buku digital berbasis pendekatan kontekstual mampu meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Penyusunan tes disesuaikan dengan kurikulum bahasa Indonesia kelas V dan memperhatikan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik (Farahiba, 2022).

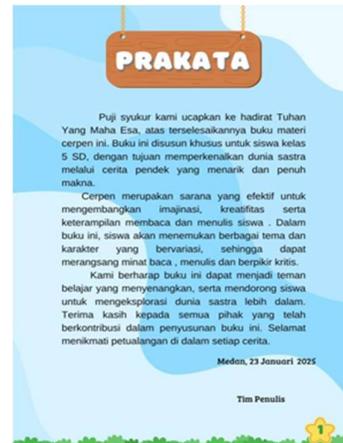
Pemilihan media menjadi aspek krusial dalam tahap desain karena menentukan bentuk akhir dari buku digital yang dikembangkan. Platform yang digunakan adalah Canva, yakni perangkat desain grafis berbasis daring yang mendukung pembuatan materi pembelajaran visual, menarik, dan interaktif. Keunggulan Canva terletak pada kemudahan operasional, kelengkapan elemen desain seperti ilustrasi, ikon, dan *template* edukatif, serta fleksibilitas dalam menambahkan konten multimedia seperti gambar, audio, dan tautan interaktif. Platform ini dinilai sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar yang memerlukan materi visual yang menarik dan kontekstual. Konten pembelajaran yang disusun melalui Canva juga memungkinkan integrasi dengan pengalaman nyata peserta didik, sehingga mendukung penerapan pendekatan kontekstual secara optimal (Rukman & Samsudin, 2022).

Format penyajian buku digital dirancang agar tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung aksesibilitas dan efektivitas pembelajaran. Kombinasi Canva dengan HTML5 dipilih untuk menghasilkan buku digital yang responsif, fleksibel, dan mudah digunakan di berbagai perangkat. Canva berperan dalam mendesain tampilan visual dan struktur konten, sedangkan HTML5 digunakan sebagai basis teknologi untuk mengemas dan menyebarkan produk secara luas. Keunggulan HTML5 terletak pada kemampuannya mengintegrasikan elemen interaktif seperti audio, video, tombol navigasi, serta akses tanpa koneksi internet melalui dukungan *cache*. Format ini menjamin fungsi buku digital di lingkungan dengan infrastruktur teknologi yang beragam.

Integrasi antara Canva dan HTML5 memungkinkan pengembangan buku digital yang adaptif terhadap kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar. Perpaduan keduanya tidak hanya menghasilkan tampilan yang menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui fitur interaktif dan penyampaian materi yang kontekstual. Pemilihan media dan format tersebut menjadi langkah strategis dalam mewujudkan prinsip pembelajaran modern yang mengedepankan teknologi, personalisasi, dan keterkaitan materi dengan kehidupan nyata peserta didik. **Gambar 1** menampilkan desain awal buku digital yang dikembangkan sebelum melalui proses validasi oleh ahli. Tampilan ini mencerminkan struktur awal isi, tata letak visual, serta integrasi elemen interaktif yang dirancang berdasarkan pendekatan kontekstual dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.



(i) Sampul depan buku digital



(ii) Halaman prakata buku digital



(iii) Halaman materi buku digital



(iv) Halaman refleksi

Gambar 1. Tampilan awal buku digital
 Sumber: Penelitian 2025

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan bertujuan menghasilkan produk akhir berupa buku digital berbasis pendekatan kontekstual yang telah melewati proses validasi dan revisi berdasarkan masukan dari para ahli. Penilaian dilakukan oleh tiga validator yang mencakup ahli materi, ahli desain, dan ahli media untuk menjamin kelayakan isi, tampilan visual, dan fungsi interaktif media. Evaluasi dari ketiga ahli digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk sebelum dilaksanakan uji coba terbatas. Keberhasilan media dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik diukur menggunakan *pretest* dan *posttest*, sedangkan tanggapan peserta didik terhadap pengalaman penggunaan buku digital dikumpulkan melalui angket untuk menilai kepraktisan dan keterlibatan belajar yang dihasilkan.

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen pendidikan bahasa Indonesia dari Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan. Penilaian difokuskan pada keterkaitan isi buku digital dengan kompetensi dasar, kejelasan tujuan pembelajaran, serta keterpaduan materi dengan pendekatan kontekstual. Skor hasil validasi yang diperoleh adalah 42 dari total 52 poin, dengan persentase kelayakan sebesar 80.7%. Hasil ini menunjukkan bahwa buku digital tergolong valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan perbaikan minor. Data hasil validasi disajikan pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

Komponen penilaian	Penilaian
Aspek kesesuaian materi	
Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran (CP/TP)	4
Materi mendukung peningkatan keterampilan menulis cerita pendek dan contoh cerita pendek sesuai dengan dunia anak-anak	4
Materi disusun secara sistematis dan runtut	3
Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V SD	3
Materi memuat unsur-unsur cerita (tema, tokoh, latar, alur, amanat) secara utuh	3
Aspek pendekatan kontekstual	
Materi mengaitkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	4
Materi mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui tugas atau kegiatan kontekstual	3
Materi memuat contoh dan ilustrasi yang kontekstual dan dekat dengan lingkungan peserta didik	3
Aspek bahasa dan keterbacaan	
Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	3
Penggunaan bahasa efektif, komunikatif, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda	3
Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan tidak terlalu panjang	3
Aspek kelayakan isi	
Materi tidak mengandung unsur SARA, kekerasan, atau hal yang tidak sesuai norma	3
Materi mengandung nilai-nilai karakter yang positif	3
Jumlah skor yang diperoleh	42
Skor keseluruhan	52

Sumber: Penelitian 2025

Penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa buku digital yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan penggunaan, meskipun beberapa bagian masih memerlukan perbaikan. Skor yang diberikan mencapai 40 dari total 48 poin atau setara dengan 83.3%. Saran perbaikan yang disampaikan meliputi pemilihan warna pada gambar awal yang dianggap terlalu mencolok dan berpotensi mengganggu fokus

peserta didik. Warna tersebut kemudian diganti dengan pilihan yang lebih netral untuk meningkatkan kenyamanan visual. Data hasil validasi dari ahli media ditampilkan pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

Komponen indikator penilaian	Butir penilaian	Penilaian	
		Revisi	Perbaikan
Pembelajaran	Interaktivitas	2	4
	Penumbuhan motivasi belajar	3	4
	Fungsi yang diharapkan (menunjang pembelajaran)	4	4
	Kemudahan untuk dipahami	4	4
Media	Efisiensi penggunaan media dari segi waktu	4	4
	Keandalan program (tingkat <i>error tolerance</i>)	4	4
	<i>Usability</i> (kemudahan pengoperasian)	3	4
	<i>Compability</i> (dapat dijalankan di beberapa perangkat lain)	4	3
Desain	Tampilan buku digital cukup detail	3	3
	Komposisi warna tampilan buku digital menarik	2	4
	Keseimbangan (ukuran tampilan buku digital yang disajikan)	4	4
	Kesederhanaan (rapi, teratur, dan tidak tercampur dengan bahan yang tidak perlu)	4	4
Jumlah skor yang diperoleh		40	46
Skor keseluruhan		48	48

Sumber: Penelitian 2025

Penilaian dari ahli desain difokuskan pada struktur visual, konsistensi tata letak, dan kemudahan navigasi dalam buku digital. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa desain produk telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan mendukung prinsip desain pembelajaran efektif. Skor total yang diperoleh dari ahli desain adalah 42 dari 52 poin, dengan persentase kelayakan sebesar 80.7%. Penilaian ini mengindikasikan bahwa desain buku digital berada dalam kategori valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran setelah melalui penyesuaian kecil. Informasi lengkap hasil validasi dari ahli desain disajikan pada **Tabel 3**.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Desain

Komponen Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian
Tata letak (<i>layout</i>)	Konsistensi penempatan elemen (judul, teks, gambar) pada setiap halaman	3
	Proporsi elemen desain yang seimbang antara teks dan gambar	4
	Penempatan elemen memudahkan navigasi dan pembacaan	3
Pemilihan warna	Kombinasi warna yang harmonis dan tidak terlalu mencolok	4
	Warna mendukung pembacaan teks dan penyampaian informasi	3
Pemilihan <i>font</i>	Jenis <i>font</i> yang mudah dibaca dan sesuai dengan usia peserta didik SD	3
	Konsistensi penggunaan ukuran <i>font</i> pada elemen yang sama (judul, sub-judul, isi)	3

Komponen Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian
Kesesuaian ilustrasi/gambar	Ilustrasi relevan dengan tema cerita pendek dan mendukung pembelajaran	3
	Kualitas gambar jelas, tidak buram, dan mendukung estetika desain	3
Kemudahan navigasi	Ikon dan tombol navigasi mudah digunakan oleh peserta didik	4
	Tersedia petunjuk penggunaan yang sederhana dan mudah dipahami	4
Keunikan desain	Desain buku digital menarik perhatian peserta didik dan memotivasi untuk belajar	3
	Desain memiliki ciri khas yang membedakannya dari media pembelajaran lainnya	3
Jumlah skor yang diperoleh		42
Skor keseluruhan		52

Sumber: Penelitian 2025

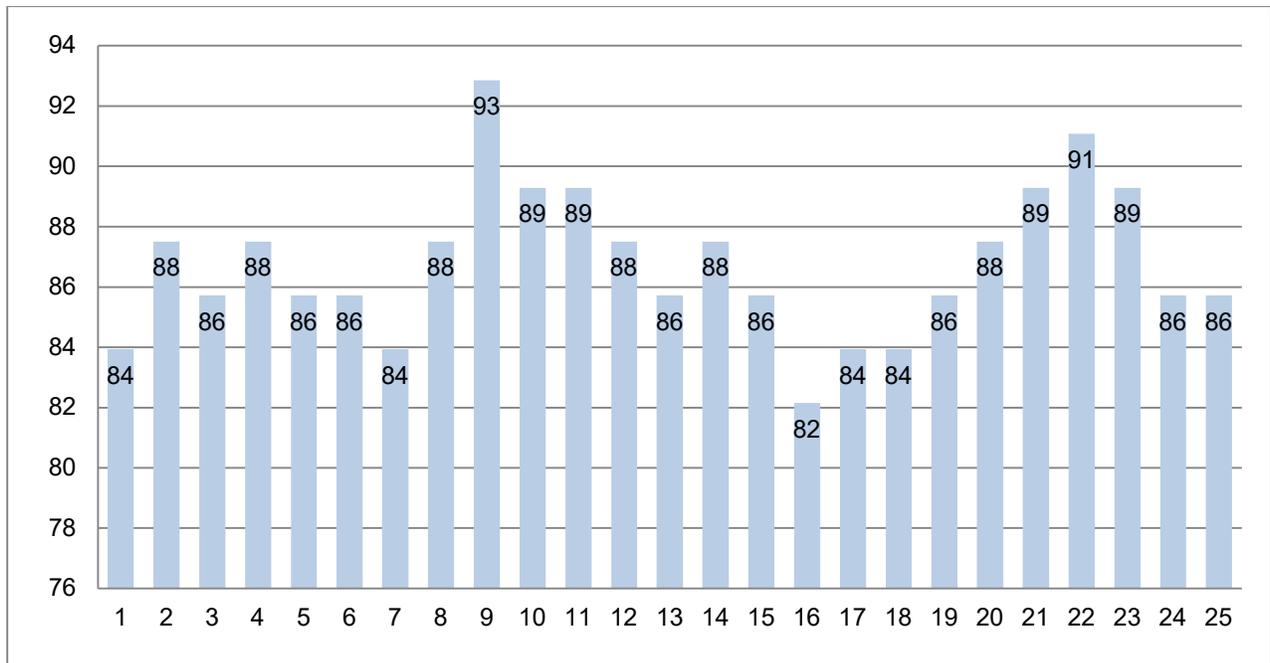
Seluruh hasil validasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan akhir buku digital sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran untuk melihat efektivitasnya terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita pendek peserta didik.

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik secara luas terhadap buku digital berbasis pendekatan kontekstual melalui uji coba lapangan yang dilaksanakan di SD Swasta Sinar Husni dengan jumlah partisipan sebanyak 25 peserta didik. Implementasi ini mencerminkan penerapan media dalam konteks kelas yang lebih representatif, setelah sebelumnya melalui tahap validasi dan revisi produk. Evaluasi dilaksanakan menggunakan instrumen observasi dan angket untuk menilai berbagai aspek seperti keterlibatan peserta didik, pemahaman materi, motivasi menulis, kreativitas, dan penggunaan fitur buku digital. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media digital.

Respons peserta didik terhadap penggunaan buku digital secara umum berada pada kategori sangat baik. Pada aspek keterlibatan, mayoritas peserta didik aktif menjawab pertanyaan dan terlibat dalam diskusi kelas. Pemahaman materi ditunjukkan melalui kemampuan peserta didik dalam menjelaskan konsep menulis cerita pendek dan memberikan contoh berdasarkan pengalaman pribadi. Aspek motivasi menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan semangat tinggi dalam menyelesaikan tugas menulis tanpa paksaan. Kreativitas juga tampak melalui penggunaan kosakata yang bervariasi dan ekspresi ide yang lebih orisinal, meskipun beberapa peserta didik masih memerlukan bimbingan dalam penyusunan alur cerita yang sistematis. Penerapan pendekatan kontekstual dinilai berhasil karena seluruh peserta didik mampu menghubungkan isi cerita dengan pengalaman sehari-hari. Penggunaan fitur interaktif pada buku digital menunjukkan hasil yang baik, meskipun masih ada beberapa peserta didik yang memerlukan arahan dalam memanfaatkan fitur tersebut secara maksimal.

Penilaian terhadap kemampuan peserta didik menerima dan merespons umpan balik menunjukkan hasil positif. Peserta didik mampu melakukan revisi terhadap tulisan berdasarkan masukan dari guru atau teman sejawat. Persentase skor observasi terhadap seluruh aspek peserta didik berkisar antara 82% hingga 93% dengan rata-rata nilai 86,79, yang mengindikasikan bahwa buku digital berhasil meningkatkan partisipasi, pemahaman, kreativitas, dan penerapan materi secara kontekstual dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Data selengkapnya ditampilkan pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Hasil evaluasi awal penggunaan buku digital
Sumber: Penelitian 2025

Penilaian terhadap implementasi media oleh guru juga dilakukan untuk melihat kesesuaian pembelajaran terhadap pendekatan kontekstual. Aspek perencanaan menunjukkan bahwa guru mampu menyusun skenario pembelajaran yang relevan serta memanfaatkan fitur buku digital secara efektif. Guru 1 memberikan skor 3, sedangkan Guru 2 memberikan skor 4, dengan rata-rata persentase sebesar 86,25% yang termasuk dalam kategori baik. Pada aspek pelaksanaan, guru memberikan bimbingan dan mengaitkan isi pembelajaran dengan konteks kehidupan peserta didik, meskipun pelibatan konteks nyata secara konsisten masih perlu ditingkatkan.

Pengelolaan aktivitas peserta didik dinilai efektif, dengan skor yang menunjukkan bahwa guru berhasil menjaga dinamika kelas serta mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses belajar kolaboratif. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan fitur yang tersedia dalam buku digital, dan guru memberikan umpan balik yang sesuai terhadap hasil tulisan peserta didik. Aspek ini menunjukkan bahwa fungsi evaluatif media digunakan secara maksimal untuk mendukung peningkatan keterampilan menulis. Kemampuan guru dalam menangani kendala teknis maupun non-teknis juga diamati, dan keduanya menunjukkan sikap tanggap serta solutif dalam merespons tantangan yang muncul.

Rata-rata persentase penilaian dari guru 1 sebesar 85% dan dari guru 2 sebesar 87,5%, yang menunjukkan bahwa implementasi buku digital berjalan efektif dan sesuai dengan prinsip pendekatan kontekstual. Hasil ini memperkuat kesimpulan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga berhasil diimplementasikan secara praktis dalam pembelajaran menulis cerita pendek di tingkat sekolah dasar.

Discussion

Peningkatan keterampilan menulis cerita pendek yang diperoleh melalui implementasi buku digital berbasis pendekatan kontekstual menunjukkan bahwa media ini mampu menjawab tantangan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Temuan ini merefleksikan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran meningkat, terutama dalam kemampuan mengembangkan ide cerita,

menyusun struktur alur yang logis, serta memilih diksi yang tepat. Proses belajar yang memadukan konteks kehidupan sehari-hari dengan materi pelajaran mendorong peserta didik untuk lebih ekspresif dalam menuangkan gagasan mereka secara tertulis. Hasil penelitian ini sejalan dengan studi yang menegaskan bahwa penggunaan media berbasis konteks mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara simultan dalam pembelajaran (Setyowati *et al.*, 2023). Dukungan visual dan interaktif dari buku digital juga memungkinkan peserta didik memahami konsep menulis secara lebih konkret dan aplikatif.

Model PjBL yang digunakan dalam pengembangan materi memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis peserta didik. Model ini memberikan pengalaman belajar yang aktif melalui tahapan eksploratif, mulai dari penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, pelaksanaan, hingga evaluasi hasil akhir. Proses ini melatih peserta didik untuk berpikir runtut, sistematis, dan bertanggung jawab terhadap hasil karyanya sendiri. Penemuan ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif dalam membangun kemandirian dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Mulyaningsih *et al.*, 2021). Pembelajaran menulis yang dikemas dalam bentuk proyek juga memberikan ruang ekspresi yang luas bagi peserta didik untuk menggali ide dari lingkungan sekitar, yang sangat mendukung pendekatan kontekstual (Sinaga *et al.*, 2022).

Penguatan pada aspek kontekstual tidak hanya membuat materi lebih mudah dipahami, tetapi juga meningkatkan relevansi antara isi pembelajaran dengan realitas yang dialami peserta didik. Konteks sosial, budaya, dan lingkungan lokal menjadi sumber ide yang autentik bagi peserta didik dalam menulis cerita pendek. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa kemampuan mengaitkan isi pembelajaran dengan pengalaman pribadi merupakan indikator penting dalam pembelajaran berbasis konteks, yang dapat mendorong perkembangan literasi yang lebih bermakna (Ningrum *et al.*, 2023). Relevansi tersebut memperkuat daya serap peserta didik terhadap materi sekaligus memicu kreativitas dalam mengolah gagasan menjadi tulisan yang komunikatif (Waruwu, 2022).

Penggunaan teknologi pendidikan melalui platform buku digital terbukti memperluas peluang pembelajaran yang fleksibel dan menyenangkan. Desain visual yang menarik, fitur interaktif, dan navigasi yang mudah digunakan menjadikan proses belajar tidak monoton. Visualisasi konsep dan latihan berbasis multimedia turut mendukung keterampilan menulis melalui penguatan memori visual dan pemahaman struktur naratif (Akras & Pujiastuti, 2025). Temuan ini konsisten dengan hasil studi yang menekankan bahwa media digital yang dirancang secara pedagogis mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dan efektivitas pembelajaran literasi secara signifikan (Susanti, 2023). Elemen interaktif seperti latihan soal, umpan balik otomatis, dan ilustrasi pendukung juga memperkaya pengalaman belajar serta mendorong motivasi intrinsik peserta didik.

Aksesibilitas buku digital melalui berbagai perangkat memberikan fleksibilitas tinggi bagi peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Kemudahan ini sangat penting dalam konteks pembelajaran modern, terutama ketika menghadapi keterbatasan infrastruktur seperti ruang baca atau jam belajar yang terbatas (Resti *et al.*, 2024). Pemanfaatan teknologi responsif memungkinkan proses belajar tidak terikat oleh ruang dan waktu, serta mendukung pengembangan pembelajaran mandiri yang adaptif. Studi lain menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang fleksibel dapat menjembatani kesenjangan akses dan mendukung pencapaian hasil belajar yang setara di berbagai kondisi sosial ekonomi peserta didik (Fortinasari *et al.*, 2022). Keunggulan ini menjadikan buku digital sebagai salah satu media pembelajaran yang relevan dan berdaya guna tinggi dalam konteks pendidikan dasar saat ini.

Efektivitas implementasi strategi ini mengindikasikan bahwa pengembangan media berbasis pendekatan kontekstual dan model PjBL tidak hanya meningkatkan aspek kognitif peserta didik, tetapi juga membentuk keterampilan sosial dan afektif yang berkelanjutan. Pembelajaran yang bersifat partisipatif, reflektif, dan berorientasi pada produk nyata menjadikan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses konstruksi pengetahuan. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pengembangan

media pembelajaran harus mempertimbangkan integrasi antara teknologi, konteks, dan strategi pedagogis agar mampu menjawab tuntutan kompetensi abad ke-21 secara holistik.

CONCLUSION

Pengembangan buku digital berbasis pendekatan kontekstual melalui model *Project Based Learning* (PjBL) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek peserta didik sekolah dasar. Proses pengembangan yang melibatkan analisis kebutuhan, perancangan materi, validasi ahli, serta uji coba lapangan menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat validitas dan efektivitas yang tinggi. Buku digital tidak hanya memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap struktur dan isi cerita, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kreatif, menyusun ide secara sistematis, dan menulis dengan bahasa yang tepat. Integrasi konteks kehidupan sehari-hari dalam materi pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih bermakna dan relevan, sementara fitur interaktifnya meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif peserta didik. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran yang menggabungkan pendekatan kontekstual dan pembelajaran berbasis proyek perlu terus dikembangkan dan diterapkan secara luas. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan buku digital serupa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam pengembangan keterampilan menulis, agar tercipta proses pembelajaran yang tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga membentuk karakter kreatif, mandiri, dan reflektif pada diri peserta didik.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Akras, A., & Pujiastuti, H. (2025). Pengaruh problem based learning terhadap kemampuan literasi matematis siswa SMP ditinjau dari gaya belajar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 527-538.
- Al Fithri, Q. A., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2025). Pembentukan keterampilan abad 21 melalui pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran PAI. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 40-55.
- Arifah, S., Arnidah, A., & Haling, A. (2023). Development of character education digital book students class VIII SMPIT Al-Hikmah Pangkajene. *Inovasi Kurikulum*, 20(2), 289-304.
- Azka, A. R., Miranti, M. G., Romadhoni, I. F., & Pangesthi, L. T. (2024). Pengembangan buku saku digital sanitasi higiene berbasis heyzine di home industry pengolahan croissant. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2929-2934.
- Azzahra, D., & Butarbutar, C. (2024). Pengaruh model Project Based Learning (PjBL) terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi oleh siswa kelas XI MIA SMA Negeri Perisai tahun pembelajaran 2023/2024. *Educurio: Education Curiosity*, 3(1), 90-102.
- Budiani, L. S., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi melalui penggunaan media diorama di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP Unma*, 9(2), 1011-1016.

- Farahiba, A. S. (2022). Pengembangan instrumen tes literasi peserta didik pada materi teks anekdot. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 146-154.
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan digital book berbasis flip PDF Professional untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 102-115.
- Fortinasari, P., Anggraeni, C. W., & Malasari, S. (2022). Digital storytelling sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di era new normal. *Aptekmas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 24-32.
- Hadiapurwa, A., Listiana, A., & Efendi, E. E. (2021). Digital flipbook as a learning media to improve visual literacy for 4th grade students at SDN Abdi Negara. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 10(1), 8-13.
- Hartini, H., Karsadi, K., & Darnawati, D. (2023). Penanaman nilai karakter pada anak sekolah dasar dengan pendekatan storytelling melalui media komunikasi visual. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*, 7(2), 95-106.
- Herniyastuti, H., & Kadir, A. (2024). Integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar: solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 3(1), 1-5.
- Hoerudin, C. W. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan membaca teks cerita pendek melalui metode talking stick pada pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 5(1), 1-14.
- Irawan, D. F., Dzakiroh, A., Pradana, D. A. P., Saputri, D. A. A., & Murron, F. S. (2024). Creative teacher's dictionary: Enhancing teacher competence in creating learning media to support Indonesia's SDGs program. *Inovasi Kurikulum*, 21(1), 109-124.
- Khanifah, S. (2020). Story telling sebagai media pendidikan karakter kebangsaan di daerah 3T. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1), 50-60.
- Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, B., & Haryanto, B. A. (2022). Model proses inovasi kurikulum merdeka implikasinya bagi siswa dan guru abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408-423.
- Kottacheruvu, N. (2023). Developing writing skills through English short stories: A case study in the classroom: English writing skills. *International Journal of Language and Literary Studies*, 5(1), 287-299.
- Lestari, D. P., Sukartiningsih, W., & Hendratno. (2022). Pengembangan buku digital berpendekatan balance literacy untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada tema 3 Benda di Sekitarku kelas III sekolah dasar. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 312-320.
- Marcheilla, L., Oktaviana, W., & Oriyani, B. (2025). Efektivitas project-based learning dalam meningkatkan keterampilan literasi digital dan kreativitas siswa sekolah dasar. *Pendis (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)*, 4(1), 15-21.
- Mulyaningsih, L., Rufi'i, R., & Walujo, D. (2021). Project based learning dan contextual teaching and learning serta gaya belajar pada ilmu pengetahuan alam. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(1), 110-123.
- Ningrum, D. M. F., Ristiyani, R., & Roysa, M. (2023). Pembelajaran menulis cerita pendek menggunakan aplikasi Wattpad. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 26-32.

- Pramasdyasari, A. S., Aini, S. N., & Setyawati, R. D. (2024). Enhancing students' mathematical critical thinking skills through ethnomathematics digital book STEM-PjBL. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 97-112.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. *Al Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145-1157.
- Rukman, V. R., & Samsudin, A. (2022). Pengembangan bahan ajar modul berbasis pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi canva materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 133-141.
- Sabarudin, M., Al Ayyubi, I. I., & Rohmatulloh, R. (2023). Metode project-based learning untuk menumbuhkan nilai-nilai Pancasila. *AlMaheer: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(02), 15-22.
- Sarwat, S., Ullah, N., Shehzad Anjum, H. M., & Bhuttah, T. M. (2021). Problems and factors affecting students English writing skills at elementary level. *Ilkogretim Online*, 20(5), 1-10.
- Setiawan, M. A., Sriadhi, S., & Silaban, S. (2024). Enhancing critical thinking skill by implementing electronic student worksheets based on guided inquiry in natural science subject for elementary school. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 16(3), 225-229.
- Setyawati, R. R., Rochmat, S., & Nugroho, A. N. P. (2023). Virtual reality on contextual learning during COVID-19 to improve students' learning outcomes and participation. *International Journal of Instruction*, 16(1), 173-190.
- Simanungkalit, A. N., S, M. F., & Sitohang, T. (2024). Pengaruh model Self-Directed Learning (SDL) terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi kompleks pada siswa kelas XI SMA Swasta Abdi Negara Binjai. *JKIP Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(2), 514-523.
- Sinaga, M. U., Mustika, S., Simamora, P. J., & Daulay, I. K. (2022). Implementasi teknik brainwriting dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek pada siswa kelas VIII SMP. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 4(1), 93-100.
- Sugerman, S., Hasan, H., & Mawardi, A. (2022). Pengaruh model self-directed learning di era merdeka belajar terhadap kemampuan menulis cerpen siswa SMAN 1 Dompu. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(3), 151-159.
- Sulistyowati, T. S. (2023). Model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(1), 282-288.
- Susanti, S. (2023). Membaca dan menulis sebagai keterampilan literasi informasi peserta didik SDN 164 Karang Pawulang Bandung. *Midang*, 1(1), 8-12.
- Tia, J. N. A., & Wangid, M. N. (2024). Impact of project based learning (PjBL) on enhancing student self-confidence. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(3), 3684-3696.
- Waruwu, L. S. (2022). Kemampuan menulis cerita pendek siswa SMP swasta Kristen BNKP Telukdalam kelas IX-2 tahun ajaran 2021/2022. *Faguru: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 1(2), 267-275.
- Wibowo, S., & Fitriany, A. (2025). Integrasi pendekatan kontekstual dalam pembelajaran Sejarah: studi pada mata kuliah sejarah kebudayaan Indonesia. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 5(1), 678-690.