

Respons Guru dan Siswa terhadap Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola

Received: 30/08/2026 ¹Syawal Fitrah Harahap, ²Eka Sustri Harida, ³Hamka

¹SD Negeri 200117 Padangsidempuan, Indonesia

Accepted: 21/09/2026 ²³Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Indonesia

Published: 22/09/2026 ¹syawalharahap17@guru.sd.belajar.id *Corresponding author

²ekasustri@uinsyahada.ac.id

³hamka@uinsyahada.ac.id

How to cite :

Harahap, S. F., Harida, E. S., & Hamka, H. (2026). Respons Guru dan Siswa terhadap Buku Cerita Digital Bergambar Berbasis Budaya Batak Angkola. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(3), 542-550. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v5i3.5876>

Abstract

Contextual digital reading materials need to be supported by evidence that they can be used by teachers and accepted by students in actual classroom situations. This study aimed to analyze teacher and student responses after using an illustrated digital storybook based on Batak Angkola culture in reading literacy instruction. The study was part of a research and development project using the ADDIE model, while this article focused on data from a limited implementation stage. The participants were one classroom teacher and 34 fifth-grade students at SD Negeri 200117 Padangsidempuan. The product was a Flip PDF entitled "Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis". Data were collected through a teacher practicality questionnaire and a student response questionnaire after reading activities, glossary use, story discussion, and comprehension exercises. The data were analyzed descriptively using percentage scores. The teacher obtained 72 out of 75 points, or 96%; content suitability and product presentation each reached 100%, language 90%, and ease of use and classroom usability each 93.33%. Student responses reached 2,329 out of 3,060 points, or 76.11%. Reading engagement was the highest aspect at 79.22%, although this relatively high score may have been partly influenced by a novelty effect resulting from students' initial experience with the digital storybook format. followed by product appearance at 78.43%, while ease of use was the lowest at 73.33%. The findings indicate strong teacher-rated practicality and favorable student acceptance, particularly in supporting reading engagement. The user instructions and navigation should nevertheless be simplified, and broader trials with longer use are recommended.

Keywords: Digital Picture Storybook, Batak Angkola Culture, Teacher Response, Student Response, Reading Literacy

Abstrak

Ketersediaan bahan bacaan digital yang kontekstual perlu diikuti dengan bukti bahwa produk benar-benar dapat digunakan oleh guru dan diterima oleh siswa dalam situasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis respons guru dan siswa setelah menggunakan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam pembelajaran literasi membaca. Penelitian merupakan bagian dari penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE, sedangkan artikel ini difokuskan pada data tahap implementasi terbatas. Subjek terdiri atas satu guru praktisi dan 34 siswa kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidempuan. Produk yang digunakan berbentuk Flip PDF berjudul "Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis". Data dikumpulkan melalui angket praktikalitas guru dan angket respons siswa setelah kegiatan membaca, penggunaan glosarium, pembahasan isi cerita, dan latihan pemahaman bacaan. Data dianalisis

secara deskriptif menggunakan persentase capaian skor. Guru memperoleh 72 dari 75 atau 96%; kesesuaian isi dan penyajian produk masing-masing 100%, bahasa 90%, serta kemudahan penggunaan dan keterpakaian masing-masing 93,33%. Respons siswa mencapai 2.329 dari 3.060 atau 76,11%. Keterlibatan membaca menjadi aspek tertinggi sebesar 79,22%, disusul tampilan produk 78,43%, sedangkan kemudahan penggunaan menjadi aspek terendah sebesar 73,33%. Temuan menunjukkan bahwa produk sangat praktis dari perspektif guru dan mendapat respons positif dari siswa, terutama pada keterlibatan membaca. Petunjuk penggunaan dan navigasi tetap perlu disederhanakan, sedangkan uji lebih luas dengan durasi penggunaan lebih panjang direkomendasikan.

Kata Kunci: Buku Cerita Digital, Budaya Batak Angkola, Respons Guru, Respons Siswa, Literasi Membaca

Pendahuluan

Literasi membaca pada jenjang sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan kelancaran membaca, tetapi juga kemampuan memahami informasi, mengolah makna, mengenali kosakata, menentukan gagasan utama, menarik inferensi, dan menanggapi isi bacaan. Kualitas pengalaman membaca ikut dipengaruhi oleh bahan bacaan yang digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan e-book berbasis kearifan lokal telah menunjukkan peluang untuk memperkuat literasi siswa sekolah dasar ([Widyasari et al., 2023](#)), sedangkan bahan bacaan kontekstual membantu pembaca menghubungkan informasi dalam teks dengan pengalaman yang telah dimiliki ([Yuliyanti et al., 2024](#)). Karena itu, pemilihan media membaca perlu mempertimbangkan isi, tampilan, keterbacaan, dan kondisi nyata penggunaannya di kelas.

Buku cerita digital bergambar menawarkan bentuk bacaan yang menggabungkan teks, ilustrasi, susunan halaman, dan navigasi digital dalam satu pengalaman membaca. Keunggulannya bukan terletak pada banyaknya fitur, melainkan pada kemampuan unsur visual dan verbal untuk saling mendukung. [Li & Bus \(2023\)](#) menunjukkan bahwa pengayaan buku gambar digital dapat bermanfaat ketika fitur yang digunakan relevan dengan proses memahami cerita, sementara kajian [Clinton-Lisell et al. \(2024\)](#) menegaskan pentingnya keterlibatan anak selama membaca e-book. Pada saat yang sama, desain yang terlalu padat atau prosedur penggunaan yang rumit dapat meningkatkan beban pembaca; [Liu \(2024\)](#) memperlihatkan bahwa pengaturan penyajian multimedia berkaitan dengan beban kognitif dan pemahaman membaca. Dengan demikian, keberhasilan buku digital perlu dibaca dari pengalaman pengguna, bukan hanya dari kualitas visual produk.

Kedekatan budaya menjadi dimensi penting dalam bahan bacaan sekolah dasar karena memungkinkan siswa berhadapan dengan tokoh, latar, istilah, nilai, dan kebiasaan yang tidak sepenuhnya asing bagi kehidupan sosial mereka. Pendekatan sosiokultural melalui bahan ajar digital telah digunakan untuk mendukung keterampilan membaca dasar ([Alwi et al., 2024](#)), dan pengalaman belajar responsif budaya Batak Angkola juga telah ditempatkan sebagai bagian pembelajaran pada era digital ([Lubis & Rasyid, 2023](#)). Dalam kajian etnopedagogi, relevansi budaya membantu membuat pengalaman belajar lebih bermakna bagi peserta didik ([Gumartifa et al., 2025](#)). Oleh sebab itu, budaya Batak Angkola dalam penelitian ini ditempatkan sebagai konteks cerita yang mendukung aktivitas membaca, bukan sekadar ornamen visual.

Penelitian terdahulu memperlihatkan arah yang beragam. Buku cerita digital bergambar telah dikaji dalam hubungannya dengan minat dan keyakinan belajar siswa ([Kamil et al., 2023](#)), sedangkan e-story book berbasis kearifan lokal juga dikembangkan

untuk pembelajaran cerita anak sekolah dasar (Aryani et al., 2023). Media literasi berbasis budaya lokal dikembangkan untuk mendekatkan pembelajaran dengan lingkungan siswa (Laksana, 2024), dan flipbook terus dikembangkan sebagai media digital yang relatif sederhana untuk siswa sekolah dasar (Tirtawati et al., 2025). Pada sisi pengalaman pengguna, penggunaan e-book interaktif juga berkaitan dengan keterlibatan, kepuasan, dan persepsi belajar (Chen & Tsai, 2025). Namun, kajian yang secara khusus mempertemukan penilaian guru sebagai pengelola pembelajaran dengan respons siswa sebagai pengguna langsung pada buku cerita digital sederhana berbasis budaya Batak Angkola masih terbatas.

Kebutuhan di kelas 5-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan menguatkan alasan pengembangan produk. Analisis kebutuhan terhadap 34 siswa kelas V-A, yang juga terlibat pada tahap implementasi, menghasilkan rata-rata 72,06% dengan kecenderungan kebutuhan tinggi, sedangkan guru praktisi memperoleh 90% dengan kategori sangat membutuhkan. Wawancara dan observasi awal pada tahap analisis kebutuhan menunjukkan bahwa bahan bacaan masih didominasi buku paket dan teks tambahan, dengan ilustrasi yang terbatas, sementara bacaan yang secara khusus memuat budaya Batak Angkola belum tersedia secara memadai. Temuan penelitian lain mengenai bahan ajar berbasis budaya lokal untuk pemahaman membaca kelas lima juga menunjukkan relevansi konteks budaya dalam pembelajaran membaca (Intang et al., 2024). Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan buku cerita digital bergambar berbentuk Flip PDF yang memadukan cerita lokal, ilustrasi, glosarium kosakata Batak Angkola, petunjuk penggunaan, dan latihan pemahaman bacaan.

Persoalan penelitian dalam artikel ini bukan lagi apakah produk dapat dikembangkan, melainkan bagaimana produk tersebut dinilai setelah benar-benar digunakan dalam pembelajaran. Respons guru diperlukan untuk membaca kesesuaian isi, bahasa, penyajian, kemudahan penggunaan, dan keterpakaian dalam pengelolaan pembelajaran, sedangkan respons siswa diperlukan untuk melihat pengalaman langsung terhadap tampilan, kemudahan, pemahaman, keterlibatan membaca, dan dampak belajar yang dirasakan. Artikel ini bertujuan menganalisis respons guru dan siswa terhadap penggunaan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola serta mengidentifikasi aspek yang menjadi kekuatan dan bagian yang masih perlu disempurnakan.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang mencakup analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Artikel ini tidak mengulang seluruh hasil pengembangan, tetapi memusatkan analisis pada data tahap implementation yang berkaitan langsung dengan respons pengguna. Implementasi dilakukan secara terbatas pada satu kelas setelah produk memperoleh penilaian ahli dan direvisi sesuai masukan validator. Dengan pembatasan tersebut, hasil artikel ditafsirkan sebagai gambaran keterpakaian produk pada konteks sasaran penelitian, bukan sebagai generalisasi untuk seluruh siswa sekolah dasar.

Subjek penelitian terdiri atas satu guru praktisi, yaitu S.R., dan 34 siswa kelas V-A SD Negeri 200117 Padangsidimpuan. Produk yang digunakan berupa buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam format Flip PDF dengan cerita "Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis". Produk memuat teks cerita, ilustrasi, glosarium kosakata Batak Angkola, petunjuk penggunaan, nilai budaya, dan latihan pemahaman bacaan. Akses produk diberikan melalui tautan dan QR Code agar dapat dibuka menggunakan perangkat

digital dengan pendampingan guru.

Pelaksanaan implementasi dilakukan melalui rangkaian kegiatan yang terintegrasi dengan pembelajaran literasi membaca. Guru terlebih dahulu memperkenalkan produk dan menjelaskan cara mengaksesnya. Siswa kemudian membuka buku digital, membaca cerita dengan arahan guru, mengamati ilustrasi, menggunakan glosarium untuk memahami istilah budaya, mendiskusikan tokoh, alur, pesan moral dan nilai budaya, serta mengerjakan latihan pemahaman bacaan. Setelah penggunaan produk selesai, guru mengisi angket praktikalitas dan siswa mengisi angket respons.

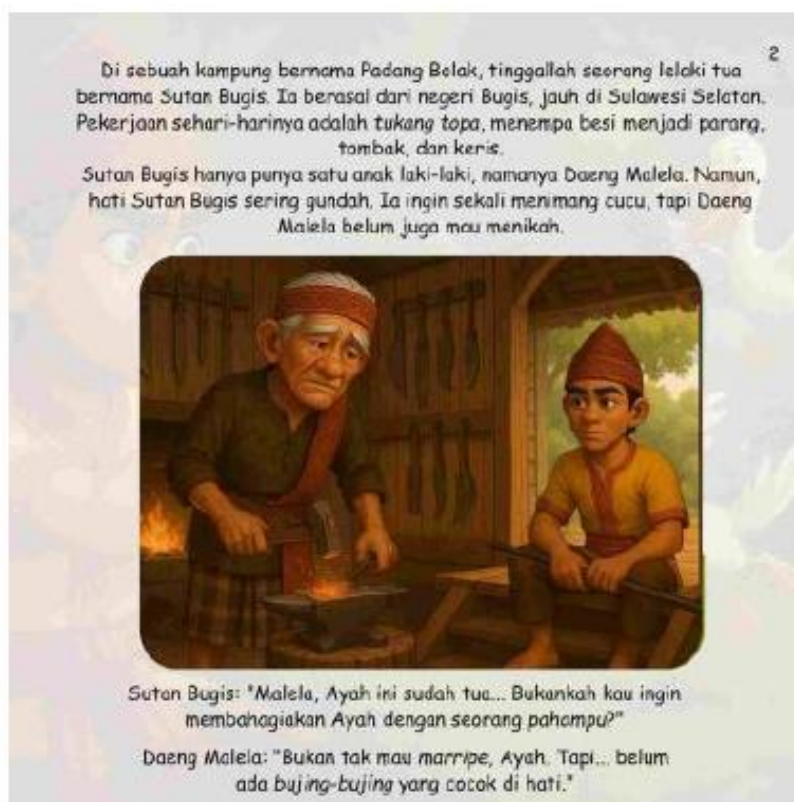
Instrumen guru menggunakan skala 1–5 dengan skor maksimum 75 dan mencakup lima aspek, yaitu kesesuaian isi, bahasa, penyajian produk, kemudahan penggunaan, dan keterpakaian dalam pembelajaran. Instrumen respons siswa terdiri atas 18 pernyataan berskala 1–5 dengan skor maksimum 90 untuk setiap siswa. Instrumen tersebut mencakup lima aspek substantif, yaitu tampilan produk, kemudahan penggunaan, pemahaman bacaan, keterlibatan membaca, dan dampak belajar, serta dua butir kontrol berupa pernyataan negatif pada butir 17 dan 18 yang diberi skor balik sebelum dianalisis. Kedua instrumen diadaptasi dari instrumen pada penelitian sumber dan disesuaikan dengan karakteristik buku cerita digital berbasis budaya Batak Angkola dan subjek penelitian. Penelitian sumber melaporkan validitas instrumen praktisi sebesar 83% dan instrumen respons siswa sebesar 87%, yang termasuk kategori sangat valid.

Data dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase capaian skor, yaitu jumlah skor yang diperoleh dibagi skor maksimal kemudian dikalikan 100%. Untuk penilaian guru, persentase 81–100% ditafsirkan sangat praktis, 61–80% praktis, 41–60% cukup praktis, 21–40% kurang praktis, dan 1–20% tidak praktis. Pada data siswa, semakin tinggi skor akhir menunjukkan respons yang semakin positif. Skor guru dan siswa tidak digabungkan menjadi satu rerata karena kedua instrumen mengukur pengalaman pengguna dari sudut pandang yang berbeda.

Hasil

Implementasi Produk

Produk yang digunakan pada implementasi merupakan versi yang telah diperbaiki setelah validasi ahli. Buku disajikan dalam bentuk Flip PDF yang memadukan narasi, dialog, ilustrasi, kosakata budaya, glosarium, petunjuk penggunaan, dan latihan pemahaman. Dalam pelaksanaan kelas, guru mendampingi siswa ketika membuka tautan, memahami petunjuk, menggunakan glosarium, membaca cerita, mendiskusikan isi, dan mengerjakan latihan. Setelah rangkaian penggunaan selesai, guru dan siswa mengisi instrumen respons sesuai perannya masing-masing.



Gambar 1 Contoh Halaman Buku Cerita Digital "Daeng Malela dan Asal Usul Marga Lubis"

Respons Guru terhadap Keterpakaian Produk

Penilaian guru menghasilkan skor keseluruhan 72 dari skor maksimum 75 atau 96%. Kesesuaian isi dan penyajian produk memperoleh persentase tertinggi, masing-masing 100%, sedangkan bahasa memperoleh 90%. Kemudahan penggunaan dan keterpakaian dalam pembelajaran masing-masing memperoleh 93,33%. Rincian penilaian guru disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Praktikalitas Guru Praktisi

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

Respons Siswa Setelah Menggunakan Produk

Respons 34 siswa terhadap lima aspek utama menghasilkan skor 2.063 dari skor maksimum 2.720 atau 75,85%. Keterlibatan membaca menjadi aspek dengan persentase tertinggi sebesar 79,22%, diikuti tampilan produk sebesar 78,43%, pemahaman bacaan sebesar 74,56%, dampak belajar sebesar 74,12%, dan kemudahan penggunaan sebesar 73,33%. Sementara itu, dua butir kontrol/pernyataan negatif (butir 17-18) dianalisis secara terpisah dan memperoleh skor 266 dari 340 atau 78,24%. Rincian hasil respons siswa disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Respons Siswa terhadap Produk

No.	Aspek Respons Siswa	Butir	Skor/Maks.	Persentase
1	Tampilan produk	1-3	400/510	78,43%
2	Kemudahan penggunaan	4-6	374/510	73,33%
3	Pemahaman bacaan	7-10	507/680	74,56%
4	Keterlibatan membaca	11-13	404/510	79,22%
5	Dampak belajar	14-16	378/510	74,12%
	Jumlah 5 aspek	1-16	2.063/2.720	75,85%

Diskusi

Keterpakaian Produk dari Perspektif Guru

Penilaian guru sebesar 96% menunjukkan bahwa produk dapat dikelola dan digunakan dengan sangat baik dalam pembelajaran. Dua aspek yang memperoleh skor 100%, yaitu kesesuaian isi dan penyajian produk, menunjukkan bahwa guru praktisi menilai isi cerita, glosarium, nilai budaya, latihan pemahaman, ilustrasi, dan susunan halaman telah selaras dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Namun, hasil tersebut perlu ditafsirkan secara hati-hati karena penilaian hanya berasal dari satu guru praktisi sehingga tidak memungkinkan adanya perbandingan atau pemeriksaan konsistensi antarpenilai. Temuan ini sejalan dengan [Laksana \(2024\)](#) yang menempatkan media literasi berbasis budaya lokal sebagai sarana untuk mendekatkan pembelajaran dengan pengalaman siswa. Pengembangan e-story book berbasis kearifan lokal juga memperlihatkan bahwa cerita digital dapat dirancang sebagai bagian dari pembelajaran sastra anak di sekolah dasar ([Aryani et al., 2023](#)). Dalam konteks penelitian ini, penerimaan guru terhadap isi dan penyajian menegaskan bahwa unsur budaya lokal tidak mengurangi keterpakaian produk dalam pembelajaran membaca.

Bahasa memperoleh 90%, sedangkan kemudahan penggunaan dan keterpakaian dalam pembelajaran masing-masing 93,33%. Walaupun seluruh aspek berada pada tingkat tinggi, skor yang sedikit lebih rendah pada bahasa dan kemudahan penggunaan selaras dengan saran guru agar petunjuk penggunaan dibuat lebih singkat. Pengembangan flipbook untuk siswa sekolah dasar menempatkan kesederhanaan penggunaan sebagai bagian penting dari pengalaman belajar digital ([Tirtawati et al., 2025](#)). [Aditya et al. \(2024\)](#) juga menekankan bahwa desain cerita digital anak perlu memperhatikan struktur cerita dan pengalaman pengguna, bukan sekadar menambahkan unsur digital. Dengan demikian, penilaian guru yang tinggi tidak menutup kebutuhan revisi kecil pada redaksi petunjuk dan alur navigasi.

Keterlibatan Membaca dan Pengalaman Siswa

Keterlibatan membaca menjadi aspek siswa tertinggi dengan 79,22%. Pola ini menunjukkan bahwa kombinasi cerita, ilustrasi, glosarium, dan bentuk digital mampu menjaga perhatian siswa selama kegiatan membaca. Hasil tersebut searah dengan [Chen & Tsai \(2025\)](#), yang menghubungkan penggunaan e-book interaktif dengan keterlibatan, kepuasan, dan persepsi belajar, serta kajian [Clinton-Lisell et al. \(2024\)](#) yang menempatkan keterlibatan anak sebagai dimensi penting dalam pengalaman membaca e-book. Pada konteks penelitian ini, skor keterlibatan tidak berarti seluruh siswa memiliki kemampuan membaca yang sama, tetapi menunjukkan bahwa produk cukup berhasil menciptakan kondisi membaca yang menarik bagi mayoritas pengguna.

Tampilan produk memperoleh 78,43%, sementara pemahaman bacaan dan dampak

belajar masing-masing 74,56% dan 74,12%. Pola tersebut menunjukkan bahwa ketertarikan terhadap tampilan tidak dapat diperlakukan sebagai padanan langsung dari pemahaman. [Li & Bus \(2023\)](#) menjelaskan bahwa pengayaan buku gambar digital bermanfaat ketika fitur yang digunakan relevan dengan proses memahami cerita, sedangkan meta-analisis [Bus et al. \(2025\)](#) menegaskan bahwa manfaat fitur interaktif bergantung pada keterkaitannya dengan pemahaman membaca. [Day et al. \(2025\)](#) juga menunjukkan bahwa fitur e-book sebaiknya diarahkan untuk memperkuat pengetahuan kata dan pemahaman. Karena itu, glosarium, latihan pemahaman, dan arahan guru tetap berfungsi sebagai penyangga agar pengalaman visual berlanjut pada proses memaknai isi cerita.

Kemudahan penggunaan menjadi aspek terendah dengan 73,33%. Posisi ini konsisten dengan masukan guru tentang perlunya petunjuk yang lebih singkat dan menunjukkan adanya perbedaan antara kemampuan guru mengelola produk dengan pengalaman siswa ketika berinteraksi langsung dengan navigasi. Pengaturan informasi digital yang kurang sederhana dapat menambah beban yang tidak berkaitan langsung dengan isi bacaan; [Liu \(2024\)](#) menunjukkan bahwa pengelolaan penyajian multimedia berhubungan dengan beban kognitif dan retensi. Oleh sebab itu, penyederhanaan petunjuk dan navigasi merupakan prioritas revisi yang lebih mendesak daripada menambah fitur baru.

Perspektif Guru-Siswa dan Konteks Budaya Batak Angkola

Persentase penilaian guru sebesar 96% dan respons siswa sebesar 76,11% tidak diperlakukan sebagai perbandingan langsung mengenai tingkat kesukaan terhadap produk karena kedua instrumen mengukur pengalaman pengguna dari sudut yang berbeda. Guru menilai keterpakaian produk dalam pengelolaan pembelajaran, sedangkan siswa menilai pengalaman langsung saat membaca, mengamati tampilan, memahami isi, dan menggunakan produk. Kedua hasil tersebut digunakan secara komplementer untuk menunjukkan bahwa guru menilai kesesuaian isi dan penyajian produk secara sangat baik, sementara dari perspektif siswa keterlibatan membaca menjadi aspek yang paling tinggi dan kemudahan penggunaan masih memerlukan perbaikan. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak diletakkan pada penggabungan penilaian guru dan respons siswa, tetapi pada pengembangan dan implementasi buku cerita digital berbasis budaya Batak Angkola dalam format Flip PDF yang mengintegrasikan narasi, ilustrasi, kosakata budaya, glosarium, nilai budaya, dan latihan pemahaman untuk mendukung pengalaman membaca siswa sekolah dasar. Kajian bahan ajar berbasis budaya lokal untuk pemahaman membaca kelas lima juga mendukung pentingnya kesesuaian konteks bahan ajar dengan kebutuhan pembaca ([Intang et al., 2024](#)).

Muatan budaya Batak Angkola memperkuat konteks penggunaan produk melalui istilah, hubungan kekerabatan, latar, nilai lokal, dan pesan moral yang dekat dengan lingkungan sosial siswa. Pembelajaran responsif budaya dapat menjembatani materi dengan pengalaman peserta didik; [Rahmawati & Purwati \(2025\)](#) menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar flipbook berbasis kearifan lokal dapat mendekatkan materi pembelajaran dengan konteks budaya siswa, sementara [Lubis & Rasyid \(2023\)](#) menempatkan pengalaman responsif budaya Batak Angkola sebagai bagian pembelajaran di era digital. Temuan ini juga searah dengan [Alwi et al. \(2024\)](#) dan [Gumartifa et al. \(2025\)](#), yang menunjukkan nilai pendekatan sosiokultural dan relevansi budaya dalam pengalaman belajar. Meskipun demikian, penelitian ini tidak memisahkan pengaruh budaya dari

pengaruh ilustrasi atau format digital, sehingga kontribusi masing-masing unsur tidak dapat diklaim secara kausal.

Secara praktis, hasil penelitian mengarahkan dua keputusan. Komponen isi cerita, ilustrasi, glosarium, nilai budaya, dan latihan pemahaman perlu dipertahankan karena mendukung penilaian guru dan keterlibatan siswa. Sebaliknya, petunjuk penggunaan dan navigasi perlu disederhanakan untuk menurunkan hambatan teknis pada siswa. Temuan tersebut juga selaras dengan penggunaan bahan bacaan kontekstual yang menempatkan pengalaman pembaca sebagai bagian penting dari pemahaman teks (Yuliyanti et al., 2024). Karena implementasi hanya melibatkan satu guru, satu kelas, dan 34 siswa dalam durasi penggunaan yang relatif singkat, hasil penelitian perlu dibaca sebagai bukti keterpakaian awal pada konteks terbatas.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan menganalisis respons guru dan siswa terhadap penggunaan buku cerita digital bergambar berbasis budaya Batak Angkola dalam pembelajaran literasi membaca. Hasil menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian 96%, dengan kesesuaian isi dan penyajian produk sebagai aspek tertinggi, sedangkan respons 34 siswa mencapai 76,11% dan menempatkan keterlibatan membaca sebagai aspek tertinggi sebesar 79,22%. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa produk dapat digunakan sebagai bahan bacaan pendamping yang kontekstual dan menarik, tetapi kemudahan penggunaan siswa masih menjadi area utama yang perlu diperbaiki karena memperoleh 73,33% dan selaras dengan saran guru untuk mempersingkat petunjuk penggunaan. Kontribusi penelitian terletak pada pembacaan keterpakaian produk dari dua perspektif pengguna yang berbeda namun saling melengkapi. Keterbatasan penelitian mencakup satu guru, satu kelas, 34 siswa, serta durasi penggunaan yang relatif singkat. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan kelas dan sekolah yang lebih beragam, menggunakan durasi pemakaian yang lebih panjang, serta mengevaluasi pengalaman pengguna dan kontribusi unsur budaya, visual, dan navigasi secara lebih terpisah.

Referensi

- Aditya, B. R., Permadi, A., Andrisyah, & Hernawati, E. (2024). Design principles of digital storytelling for children: A design science research case. *Procedia Computer Science*, 234, 1705–1713. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.03.176>
- Alwi, N. A., Kenedi, A. K., Arwin, Anita, Y., Handrianto, C., & Rasool, S. (2024). Socio-cultural approach through digital teaching modules: A solution to improve beginning reading skills in elementary schools. *Journal of Ecohumanism*, 3(7). <https://doi.org/10.62754/joe.v3i7.4552>
- Aryani, V., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2023). Pengembangan media e-story book berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran dongeng sastra anak kelas III sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1939–1954. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7827>
- Bus, A., Kucirkova, N., ten Braak, D., & Ciesielska, M. (2025). Which interactive features in children's digital picture books promote reading comprehension? A meta-analysis. *Early Education and Development*. <https://doi.org/10.1080/10409289.2025.2571978>
- Chen, C.-C., & Tsai, Y.-H. (2025). Effect of interactive e-book use on learning engagement, satisfaction and perceived learning. *Education and Information Technologies*,

- 30(11), 15757–15789. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13415-w>
- Clinton-Lisell, V., Strouse, G., & Langowski, A. M. (2024). Children's engagement during shared reading of ebooks and paper books: A systematic review. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 39, Article 100632. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2023.100632>
- Day, S. L., Hwang, J. K., Arner, T., McNamara, D. S., & Connor, C. M. (2025). Choose your own adventure: Interactive e-books to improve word knowledge and comprehension skills. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(2). <https://doi.org/10.1111/jcal.70023>
- Gumartifa, A., Sofendi, S., & Mirizon, S. (2025). Enhancing English literacy through ethnopedagogy: A focus on cultural relevance in teaching practices. *Journal of Languages and Language Teaching*, 13(1), 294. <https://doi.org/10.33394/jollt.v13i1.12934>
- Intang, H., Sulfasyah, & Idawati. (2024). 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(2), 134–142. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v6i2.67613>
- Kamil, M. N. A., Izzaty, R. E., & Patmawati, N. (2023). Digital picture storybooks, can increase students' self-efficacy and interest in learning? *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 35–45. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.54457>
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan media pembelajaran literasi dan numerasi berbasis budaya lokal untuk siswa SD kelas rendah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12. <https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012>
- Li, X., & Bus, A. G. (2023). Efficacy of digital picture book enhancements grounded in multimedia learning principles: Dependent on age? *Learning and Instruction*, 85, 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2023.101749>
- Liu, D. (2024). The effects of segmentation on cognitive load, vocabulary learning and retention, and reading comprehension in a multimedia learning environment. *BMC Psychology*, 12(1), Article 4. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01489-5>
- Lubis, M. A., & Rasyid, A. (2023). Implementation of learning model of the Angkola Batak culture responsive experience in digital era. *AIP Conference Proceedings*, 2900(1), Article 090037. <https://doi.org/10.1063/5.0166498>
- Rahmawati, Y., & Purwati, P. D. (2025). Developing flipbooks teaching material based on local wisdom in improving young learners' writing skills of descriptive texts. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 13(1), 342–353. <https://doi.org/10.33394/jollt.v13i1.11780>
- Tirtawati, I. G. A., Wibawa, I. M. C., & Dharmayanti, P. A. (2025). Development of problem-solving-based flipbook learning media to improve science learning outcomes of fifth grade elementary school students. *Journal of Education Technology*, 9(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/91622>
- Widyasari, Sutarto, J., & Pristiwati, R. (2023). Development of media based electronic book local wisdom to improve elementary students' literacy. *International Journal of Research and Review*, 10(4), 309–314. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230438>
- Yuliyanti, S. A., Syam, U. K., & Sujariati. (2024). Improving the literal reading comprehension using reading contextual internet-based instructional materials. *English Language Teaching Methodology*, 4(2), 171–178. <https://doi.org/10.56983/eltm.v4i2.434>