

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA INTERAKTIF BAHASA USING BERBASIS WEB UNTUK PESERTA DIDIK DI SDN KEBALENAN BANYUWANGI

Iranti Febriana¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: ¹19.iranti.febriana@gmail.com

Received:

19-08-2025

Reviewed:

19-09-2025

Accepted:

19-10-2025

ABSTRAK : Indonesia menempati urutan kedua sebagai negara dengan bahasa daerah terbanyak pada tahun 2024 (Ethnologue, 2024). Salah satu bahasa daerah yang digunakan secara aktif adalah bahasa Using, bahasa lokal Banyuwangi yang diajarkan sebagai muatan lokal wajib di sekolah dasar Banyuwangi. Namun, pembelajaran bahasa Using di SDN Kebalenan Banyuwangi menghadapi tantangan, yaitu rendahnya penggunaan bahasa Using di lingkungan peserta didik, serta keterbatasan media pembelajaran yang interaktif. Merespon kondisi tersebut, penulis mengembangkan media cerita interaktif berbasis web dengan animasi, audio, dan elemen interaktif. Penelitian ini menggunakan metode perancangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate) dan analisis data N-Gain untuk mengukur keefektifan media pada 57 peserta didik. Hasilnya menunjukkan peningkatan, dengan skor N-Gain rata-rata sebesar 0,72 (kategori tinggi). Hasil akhir media juga dinilai layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi dan media, yaitu 95% (ahli materi), dan 93% (ahli media). Dapat disimpulkan bahwa media berbasis web berupa cerita interaktif efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Using pada kelas V SDN Kebalenan Banyuwangi.

Kata Kunci: Bahasa Using, Media Pembelajaran, Cerita Interaktif berbasis web, SDN Kebalenan, ADDIE

ABSTRACT : Indonesia ranked second in the world for the highest number of regional languages in 2024 (Ethnologue, 2024). One of the regional languages still actively used is Using, the local language of Banyuwangi, which is taught as a compulsory local content subject in elementary schools throughout the region. However, the teaching of the Using language at SDN Kebalenan Banyuwangi faces several challenges, such as the limited use of the language in students' environments and the lack of interactive learning media. In response to these conditions, the author developed a web-based interactive story medium incorporating animation, audio, and interactive elements. This study employed the ADDIE design model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) and N-Gain analysis to measure the

effectiveness of the media on 57 students. The results showed a significant improvement in students' understanding of the Using language, with an average N-Gain score of 0.72 (high category). The final product was also deemed feasible for use based on expert validation, scoring 95% from subject matter experts and 93% from media experts. It can be concluded that the web-based interactive story media is effective and feasible for teaching the Using language to Grade V students at SDN Kebalenan Banyuwangi.

Keywords: *Using Language, Learning Media, Web-Based Interactive Story, SDN Kebalenan, ADDIE*

PENDAHULUAN

Indonesia menduduki peringkat kedua negara dengan bahasa daerah terbanyak di dunia (Ethnologue, 2024). Namun, sebagian besar bahasa daerah berada pada kondisi terancam punah dan hanya sedikit yang memperoleh dukungan memadai untuk mempertahankan keberlangsungannya. Kondisi ini menegaskan perlunya upaya pelestarian bahasa daerah agar tetap lestari dan dapat diwariskan kepada generasi berikutnya.

Di Kabupaten Banyuwangi, pelestarian bahasa daerah dilakukan melalui kebijakan muatan lokal bahasa Using di sekolah dasar, melalui Peraturan Daerah Nomor 5 Tahun 2007. Bahasa Using dipilih karena merepresentasikan identitas budaya Banyuwangi yang khas, sekaligus sarana memperkenalkan nilai kearifan lokal kepada peserta didik. Meskipun terdapat berbagai macam bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat Banyuwangi, utamanya bahasa Jawa dan Madura, bahasa Using dipilih karena mengandung kearifan dan identitas budaya khas Banyuwangi, yaitu budaya Using.

SDN Kebalenan merupakan salah satu sekolah yang melaksanakan pembelajaran muatan lokal bahasa Using. Sekolah ini berada di wilayah perkotaan dengan jumlah pendatang yang cukup tinggi, sehingga penggunaan bahasa Using di lingkungan sekitar relatif rendah dibandingkan bahasa Indonesia dan Jawa. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa 74,1% peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami kosakata bahasa Using, 33,3% mengalami kesulitan dalam pelafalan, dan hanya 7,4% yang merasa mudah mempelajarinya. Rendahnya kompetensi dasar ini diperparah oleh keterbatasan sumber belajar serta rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Using di SDN Kebalenan ini umumnya menggunakan metode konvensional melalui buku teks dan penjelasan verbal, disertai penggunaan video pembelajaran daring yang bersifat satu arah, sehingga kurang mendorong partisipasi aktif. Padahal, survei menunjukkan 63% peserta didik menyukai media video, 51,9% menyukai media interaktif seperti permainan atau kuis, dan 85,2% menyukai pembelajaran dengan umpan balik positif. Temuan ini mengindikasikan perlunya inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan preferensi peserta didik dan mendukung interaktivitas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: bagaimana mengembangkan media cerita interaktif berbasis web yang layak dan efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata, keterampilan pelafalan, dan motivasi belajar bahasa Using pada peserta didik kelas V SDN Kebalenan Banyuwangi. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang, mengembangkan, serta menguji kelayakan dan efektivitas media cerita interaktif berbasis web sebagai solusi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Using sekaligus mendukung upaya pelestarian bahasa Using.

METODE PENELITIAN PERANCANGAN

Penelitian ini menggunakan rancangan Research and Development (R&D) yang berfokus pada perancangan media pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena dapat digunakan secara

sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk pembelajaran hingga siap digunakan.

Rancangan penelitian meliputi lima tahapan utama. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran bahasa Using di SDN Kebalenan Banyuwangi melalui observasi dan studi literatur. Tahap perancangan mencakup pembuatan alur cerita interaktif, desain ilustrasi, dan penentuan fitur permainan serta kuis. Tahap pengembangan dilakukan dengan memproduksi media berbasis web menggunakan perangkat lunak pengembang aplikasi. Tahap implementasi berupa uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V, sedangkan tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media.

Ruang lingkup penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran bahasa Using berbasis web dalam bentuk cerita interaktif. Media yang dirancang memadukan teks, ilustrasi animasi, audio, dan interaktivitas melalui permainan serta kuis untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan pelafalan. Variabel penelitian meliputi: (1) kelayakan media, yaitu tingkat kesesuaian media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media; dan (2) efektivitas media, yaitu peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media, yang diukur melalui tes pretest dan posttest.

Sasaran penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Kebalenan Banyuwangi pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 57 orang. Lokasi penelitian berada di SDN Kebalenan, Kecamatan Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari hingga Mei 2025.

Perangkat keras (hardware) yang digunakan dalam perancangan media meliputi laptop, earphone, mikrofon, dan stylus pen. Proses implementasi media menggunakan komputer dan gawai milik peserta didik. Perangkat lunak (software) yang digunakan antara lain Genially, Audacity, dan Clip Studio Paint. Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi ahli materi dan media, angket respon peserta didik, serta tes hasil belajar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli, angket, observasi, dan tes hasil belajar. Validasi ahli digunakan untuk menilai kualitas isi, tampilan, kebahasaan, dan penyajian media. Validasi ahli materi meliputi penilaian kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran bahasa Using, keakuratan isi, dan kelayakan kebahasaan. Validasi ahli media mencakup penilaian aspek desain, tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Angket digunakan untuk mengukur respon dan motivasi peserta didik, observasi digunakan untuk memantau keterlibatan siswa selama pembelajaran, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata dan pelafalan.

Teknik analisis data dilakukan dengan pendekatan Miles dan Huberman (1994) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2007). Data hasil validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor kemudian mengkonversinya ke dalam kategori kualitatif. Data hasil belajar dianalisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain) yang dikembangkan oleh Richard R. Hake (1998) untuk mengukur efektivitas media. Data angket respon dianalisis dengan menghitung persentase tiap kategori jawaban untuk mengetahui tingkat penerimaan peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

KERANGKA TEORETIK

Muatan Lokal Bahasa Using

Salah satu upaya mengembangkan Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi berkebinekaan global dalam Kurikulum Merdeka, adalah melalui pembelajaran muatan lokal. Muatan lokal berperan penting dalam mengintegrasikan nilai-nilai budaya daerah ke dalam kurikulum, sehingga peserta didik dapat mengenal, memahami, dan melestarikan budaya serta kearifan lokal.

Bahasa Using, yang berasal dari suku Using sebagai suku asli Banyuwangi dan sebagian kecil wilayah Jember, merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan di sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Using diatur dalam Peraturan Daerah Kabupaten Banyuwangi Nomor 5 Tahun 2007 tentang Pembelajaran Bahasa Daerah pada Jenjang Pendidikan Dasar. Kurikulum ini mencakup: (1) kemampuan berbahasa, meliputi pelafalan, kosakata, frasa, dan tata bahasa, (2) sastra daerah, seperti

cerita rakyat, dongeng, legenda Banyuwangi, puisi, prosa, dan drama, serta (3) budaya dan adat istiadat Banyuwangi, seperti tarian Gandrung, adat Kebo-keboan, dan sejarah lokal seperti kisah Wong Agung Wilis.

Media Cerita Bergambar Digital Interaktif

Cerita digital interaktif (interactive digital storybook) menurut (Pasaka et al., 2022), adalah buku cerita yang membutuhkan partisipasi dari pembaca dalam menyampaikan ceritanya. Bentuk interaktif pada buku cerita bisa berupa pop-up, tekstur buku, ataupun elemen digital. Buku cerita bergambar sendiri menggabungkan elemen teks dan gambar untuk menceritakan isi cerita didalamnya (Prayogi & Lakoro, 2016). Pada cerita bergambar digital interaktif, elemen interaktif seperti animasi, audio interaktif pada media cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pada peserta didik. Selain itu, fitur audio interaktif membantu pemahaman pelafalan bahasa Using, dan fitur interaktif seperti terjemahan dapat meningkatkan pemahaman kosakata.

Desain Karakter

Desain karakter adalah proses menciptakan karakter dalam bentuk visual berdasarkan konsep karakter yang dibuat menyesuaikan narasi cerita. Proses ini mencakup pembuatan nama, bentuk tubuh, pose, ekspresi, dan tampilan. Dalam proses pembuatan karakter, diimplementasikan teori Manga Matrix yang dicetuskan oleh Hiroyoshi Tsukamoto. Teori ini berfokus pada tiga matriks utama, yaitu matrik *Form* yang menjelaskan bentuk fisik karakter, matrik *Costume* yang menjelaskan elemen eksternal yang memperkuat identitas karakter, seperti pakaian, sepatu, ornamen, riasan wajah, dsb. Serta matrik *Personality* yang menjelaskan 6 parameter, yaitu (1) *Behaviour* (Perilaku), (2) *Special attributes* (Atribut khusus), (3) *Weakness* (Kelemahan), (4) *Desire* (Hasrat), (5) *Profession/ Status/ Position* (Pekerjaan/ Status/ Jabatan), dan (6) *Biological environment* (Lingkungan biologis) (Supandi et al., 2017).

Storyboard

Storyboard pada cerita bergambar digital interaktif merupakan sebuah rangkaian sketsa gambar yang disusun secara berurutan untuk menggambarkan narasi, alur cerita, level design, serta elemen visual pada sebuah cerita bergambar digital interaktif. Pada *storyboard* biasanya berisi sketsa atau gambar visual serta deskripsi penjelasan yang disesuaikan dengan kebutuhan pembuatnya.

Tipografi

Pada buku cerita anak, tipografi memainkan peran penting dalam menarik minat dan pengalaman membaca anak. Pemilihan font, ukuran, spasi, dan layout teks harus tepat dan sesuai dengan tema dan audiens. Menurut (Salariya, 2024), prinsip-prinsip dasar tipografi untuk anak yang perlu diperhatikan meliputi:

1. *Legibility* (Legibilitas) : Setiap bentuk huruf harus mudah dikenali dan dibedakan oleh anak.
2. *Clarity* (Kejelasan) : pemilihan bentuk font, ukuran, warna, serta posisi yang tepat, jelas dan sederhana, tanpa terlalu banyak ornamen atau detail yang rumit.
3. *Visibility* (Visibilitas) : Kemampuan kalimat, kata, atau huruf pada suatu desain bisa dibaca dalam ukuran jarak tertentu.
4. *Readability* (Keterbacaan) : Kemudahan membaca dan memahami teks secara keseluruhan.

User Interface

User interface adalah elemen visual yang membentuk antarmuka dari sebuah karya visual, sehingga membantu memudahkan audiens memahami komponen dan informasi yang terkadang terlalu banyak dan kompleks menjadi lebih sederhana, dan jelas (Rouse, 2004). Untuk menciptakan UI yang baik, perlu mengikuti prinsip-prinsip UI, yaitu (1) Kejelasan dan kesederhanaan (*clarity and simplicity*), (2) Konsisten (*consistency*), (3) Intuitif (*intuitiveness*), (4) Umpan balik yang responsif (*responsive*

feedback), (5) Efisiensi dan aksesibilitas (*efficiency and accessibility*), (6) Keterbacaan dan hirarki (*readability and hierarchy*), serta (7) Relevansi kontekstual (*contextual relevance*).

Warna

Warna merupakan persepsi visual yang dihasilkan oleh spektrum cahaya yang dapat mempengaruhi suasana, emosi, dan persepsi audiens dari sebuah karya desain. Terdapat beberapa fungsi dari pemilihan warna yang tepat pada desain cerita bergambar digital interaktif, yaitu (1) Memperkuat konsep dan tema desain, (2) Meningkatkan daya tarik visual, (3) Menciptakan suasana yang sesuai sehingga menciptakan pengalaman yang mendalam bagi audiens, dan (4) Menciptakan kontras dan keharmonisan dalam desain.

Menurut (Sarah, 2024), setiap warna memiliki efek psikologis yang dapat memengaruhi persepsi dan emosi pembaca, khususnya pada ilustrasi cerita anak, antara lain:

1. Merah : kuat, menarik perhatian, penting, impulsif, dan agresif.
2. Biru : aman, stabil, damai, dan rileks.
3. Kuning : cerah, ceria. Kebahagiaan, optimisme, dan pendorong kreativitas dan imajinasi.
4. Hijau : keseimbangan harmoni, pertumbuhan, dan alam.
5. Ungu : kreativitas, imajinasi, fantasi, keanggunan, dan magis.

Selain warna tunggal, kombinasi warna juga memiliki pengaruh psikologis tertentu, di antaranya:

1. Warna cerah : semangat, ceria, dan energi positif.
2. Warna gelap : misterius, serius, menegangkan, memperkuat suasana kesedihan, ketakutan, dan konflik dalam cerita.
3. Warna hangat : hangat, aman, aktif, nyaman, dan kedekatan emosional.
4. Warna dingin : tenang, damai, dan reflektif.
5. Warna pastel : lembut, bersahabat, dan menenangkan.

Penjelasan Isilah Teknis

1. Interaktif : kemampuan media untuk memberikan respon terhadap tindakan pengguna, sehingga terjadi komunikasi dua arah.
2. Navigasi : fitur interaktif yang memudahkan pengguna untuk berpindah antarhalaman atau konten.
3. Berbasis Web : media yang diakses melalui *browser* dan tersimpan secara online atau lokal server.
4. Branching Story : alur cerita yang memungkinkan pengguna memilih jalur yang berbeda dan mempengaruhi akhir cerita.
5. Cel-shading : teknik pewarnaan ilustrasi atau grafis yang menghasilkan efek visual menyerupai animasi tradisional (*animation cel*). Teknik ini menggunakan perbedaan warna yang tegas antara area terang dan gelap dengan sedikit atau tanpa gradasi, sehingga menciptakan kesan datar namun tetap memberikan dimensi bentuk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan dalam pembelajaran bahasa Using di SDN Kebalenan Banyuwangi. Observasi awal dari kunjungan langsung ke SDN Kebalenan, menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki fasilitas penunjang berupa wifi, proyektor, serta kepemilikan *smartphone* pada seluruh siswa kelas V, sehingga memungkinkan pemanfaatan media digital berbasis web.

Meskipun demikian, ketersediaan konten pembelajaran bahasa Using masih sangat terbatas, baik dari segi jumlah maupun variasi bentuk media. Selama ini, pembelajaran lebih banyak dilakukan secara lisan oleh guru dengan dukungan buku teks, sehingga kurang menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan Yulia Susanty, guru bahasa Using, serta menyebarkan angket kepada 27 peserta didik kelas V. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik

sering mengalami kesulitan dalam memahami kosakata dan pelafalan bahasa Using. Kendala ini menjadi hambatan utama dalam proses pembelajaran.

Di sisi lain, angket juga mengungkapkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki minat tinggi terhadap media pembelajaran berbasis digital, khususnya video, kuis, permainan interaktif, serta pembelajaran dengan umpan balik positif. Hal ini menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya membantu penguasaan kosakata dan pelafalan, tetapi juga menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, hasil analisis ini menjadi dasar bagi tahap desain yang difokuskan pada penyusunan media cerita interaktif untuk memperkuat penguasaan bahasa Using..

Tahap Desain

1. Konsep Desain

Tabel 1. Konsep desain

Konsep	Deskripsi
Judul	: Bintang dan Impian
Tema	: Kehidupan
Platform	: Web Genially
Bahasa	: Materi atau bagian yang sulit untuk siswa kuasai: pemahaman bacaan berbahasa Using baik itu berupa cerita, dan budaya.
Fitur interaktif	: Animasi, <i>Mini-Games</i> , Narasi Suara, Terjemahan, dan <i>Branching story</i>
Konten Pembelajaran	: Penerapan Unen-Unen Basa Using
Gaya Visual	: Kartun 2D dengan teknik <i>Cel Shading</i>

2. Warna

Pada perancangan media ini, digunakan skema warna kontras biru dan kuning untuk menciptakan kesan dinamis dan menarik perhatian, dipadukan dengan warna-warna lembut sebagai penyeimbang sehingga menghadirkan nuansa hangat, nyaman, dan ramah bagi peserta didik. Berikut ditampilkan beberapa skema warna yang digunakan dalam perancangan.



Gambar 1. Palet warna yang digunakan (Sumber: Febriana, 2025)

3. Font

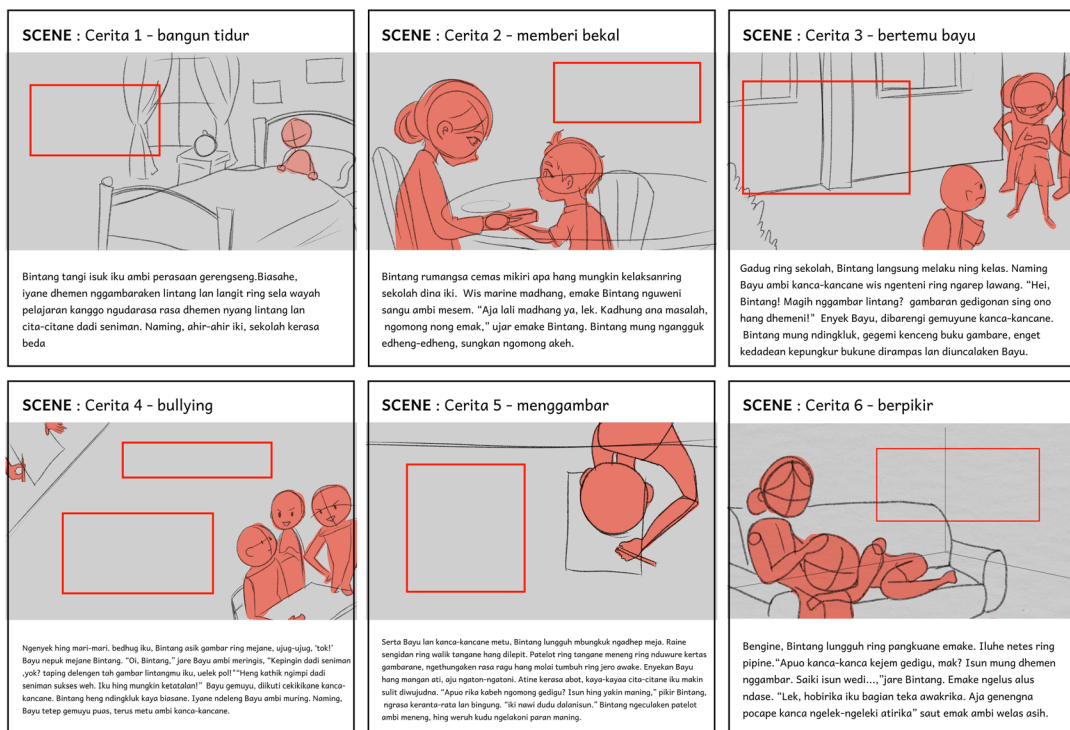
Font yang digunakan adalah sans serif dengan berbagai varian. Pada judul dan teks tombol, digunakan font sans-serif yang tebal yaitu “Chlakh”, Sementara pada teks narasi, digunakan font sans-serif yang lebih ringan yaitu “Andika”

4. Flowchart



Gambar 2. Flowchart (Sumber: Febriana, 2025)

5. Storyboard



Gambar 3. Contoh Storyboard (Sumber: Febriana, 2025)

6. Desain Karakter

a. Bintang (Protagonis)

Bintang digambarkan sebagai anak dengan mata bulat, rambut hitam berponi, dan kulit sawo matang, merepresentasikan ciri khas anak Indonesia. Postur tubuhnya kecil dan agak tertutup, menekankan sifat pemalu dan kurang percaya diri. Ia mengenakan seragam sekolah dasar serta pakaian rumah berwarna lembut dengan tas bermotif bintang. Bintang berkepribadian pendiam, sensitif, dan tekun, dengan kelebihan dalam menggambar, namun kelemahannya adalah rasa minder. Hasrat terbesarnya adalah bisa menggambar bebas dan diterima oleh lingkungannya.



Gambar 4. Desain karakter Bintang (Sumber: Febriana, 2025)

b. Bayu (Antagonis)

Bayu memiliki mata tajam dan postur lebih tinggi dengan gestur dominan. Rambutnya rapi, mencerminkan sikap disiplin, sementara seragamnya dikenakan lengkap dengan sepatu mahal, menonjolkan status sosialnya. Kepribadiannya tegas, suka mengatur, bahkan cenderung meremehkan Bintang. Kelemahannya adalah rasa tidak aman (insecure) dan ketergantungan pada validasi sosial. Ia bercita-cita menjadi sosok superior di lingkungannya.



Gambar 5. Desain karakter Bayu (Sumber: Febriana, 2025)

c. Pak Guru (Tokoh Pendukung)

Pak Guru digambarkan berwajah ramah dengan kacamata dan senyuman lembut. Ia mengenakan pakaian adat Banyuwangi (udeng dan baju hitam) serta jas formal di sekolah. Berkepribadian bijak, sabar, dan komunikatif, dengan kelebihan memberi bimbingan halus.

Namun, kelemahannya adalah kurang peka terhadap dinamika sosial murid. Tujuannya adalah memastikan perkembangan murid berjalan optimal.



Gambar 6. Desain karakter Pak guru (Sumber: Febriana, 2025)

d. Ibu (Tokoh Pendukung) & Teman-teman Bayu (Figuran)

Ibu digambarkan dengan mata besar, ekspresi hangat, rambut hitam disanggul sederhana, dan pakaian rumah yang nyaman. Ia sosok penyayang dan selalu mendukung Bintang dengan nasihat bijak, meski kadang berharap anaknya terbuka tanpa mempertimbangkan rasa takut atau malu. Keinginannya sederhana: agar Bintang bahagia dan sukses.

Teman-teman Bayu digambarkan dengan kepribadian tidak memiliki pendirian kuat dan mudah dipengaruhi oleh orang lain. Meskipun tidak sejahat Bayu, mereka sering terlibat dalam perilaku bullying hanya karena ikut-ikutan, bukan karena memiliki niat jahat.

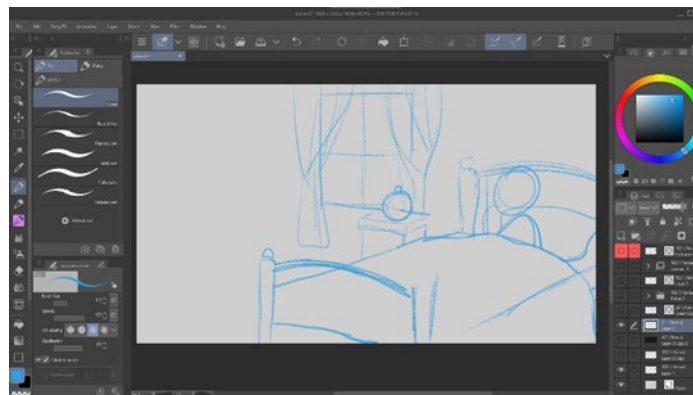


Gambar 7. Desain karakter Ibu-kiri dan Teman-teman Bayu-kanan (Sumber: Febriana, 2025)

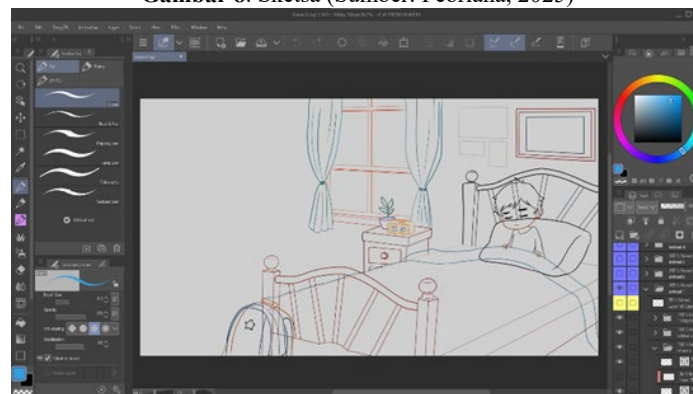
Tahap Pengembangan

1. Pembuatan Aset Ilustrasi dan Karakter

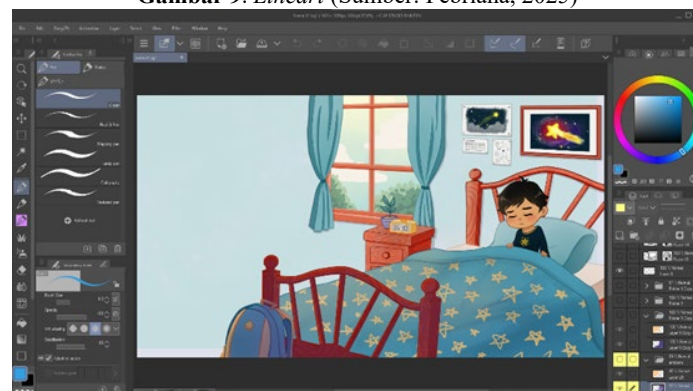
Pembuatan aset dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dari sketsa, dilanjutkan lineart, pemberian warna dasar, dan shading. Tahap akhir adalah finishing berupa penambahan efek pencahayaan, tekstur, serta elemen visual lain untuk menyempurnakan ilustrasi. Hasil akhir kemudian diekspor, baik secara utuh maupun terpisah per layer sesuai kebutuhan. Dokumentasi dari setiap tahap pembuatan aset dapat dilihat pada gambar berikut.



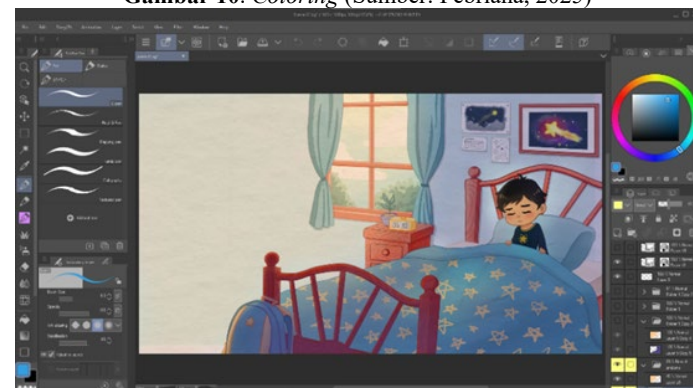
Gambar 8. Sketsa (Sumber: Febriana, 2025)



Gambar 9. Lineart (Sumber: Febriana, 2025)



Gambar 10. Coloring (Sumber: Febriana, 2025)



Gambar 11. Finishing (Sumber: Febriana, 2025)

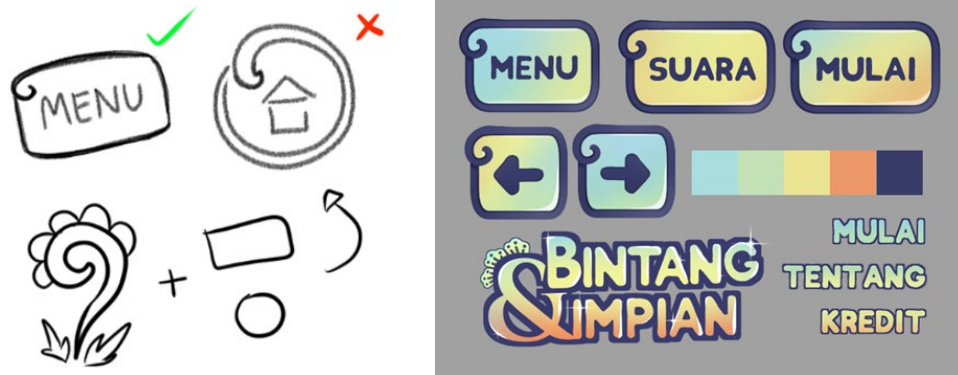
2. Pembuatan Animasi

Animasi dibuat menggunakan Clip Studio Paint. Hasil animasi kemudian diekpor dalam bentuk APNG, kemudian diubah ke format GIF.



Gambar 12. Animasi (Sumber: Febriana, 2025)

3. Pembuatan UI

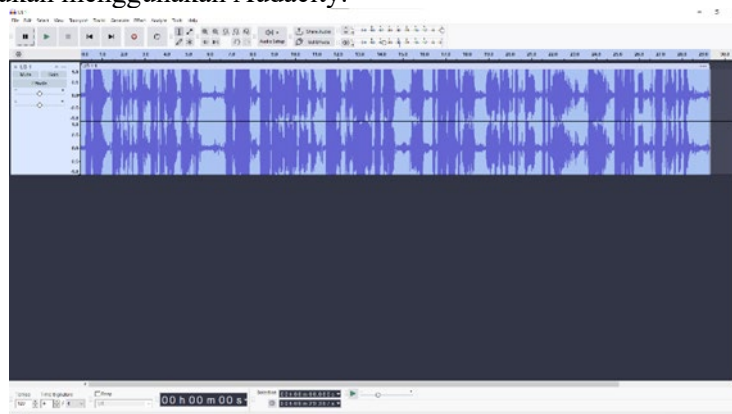


Gambar 13. Sketsa dan hasil akhir UI (Sumber: Febriana, 2025)

Sketsa dan mockup UI yang dibuat kemudian dikembangkan menjadi desain final seperti gambar diatas, menggunakan Clip Studio Paint.

4. Pembuatan Narasi Suara

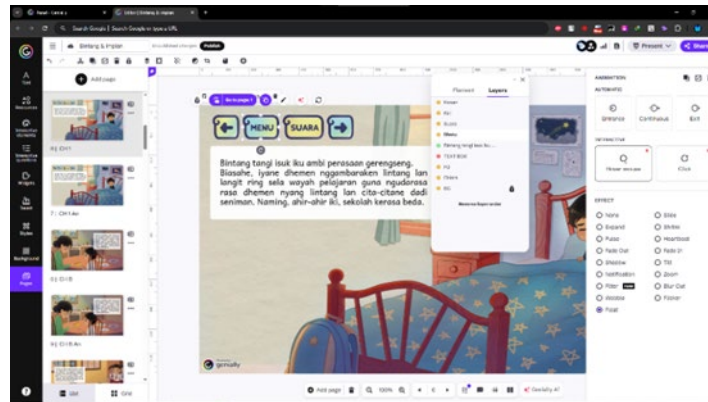
Narasi suara direkam menggunakan mikrofon bawaan earphone. Setelah rekaman selesai, tahap pengeditan dilakukan menggunakan Audacity.



Gambar 14. Editing narasi suara(Sumber: Febriana, 2025)

5. Integrasi ke Genially

Semua aset yang telah dibuat, termasuk ilustrasi, animasi, dan narasi, kemudian disusun dan diintegrasikan ke dalam platform Genially.



Gambar 15. Integrasi Genially (Sumber: Febriana, 2025)

Tahap Implementasi dan Evaluasi

1. Hasil uji validasi media materi

Uji validasi ahli materi dilakukan pada 24 Februari 2025 oleh Yulia Susanty, Guru Bahasa Using di SDN Kebalenan Banyuwangi, dan memperoleh skor kelayakan 95% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, uji validasi ahli media dilaksanakan pada 7 Juli 2025 oleh Muhammad Ilham W. S.Tr.Anim, mentor game developer Infinite Learning, dengan hasil 93%. Ahli media juga memberikan beberapa masukan, seperti menghapus elemen interaktif pada mini game yang berpotensi membocorkan jawaban serta menambahkan highlight pada objek yang dapat dianimasikan. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak untuk diimplementasikan, dengan penyempurnaan berdasarkan saran ahli.

2. Penyebaran media

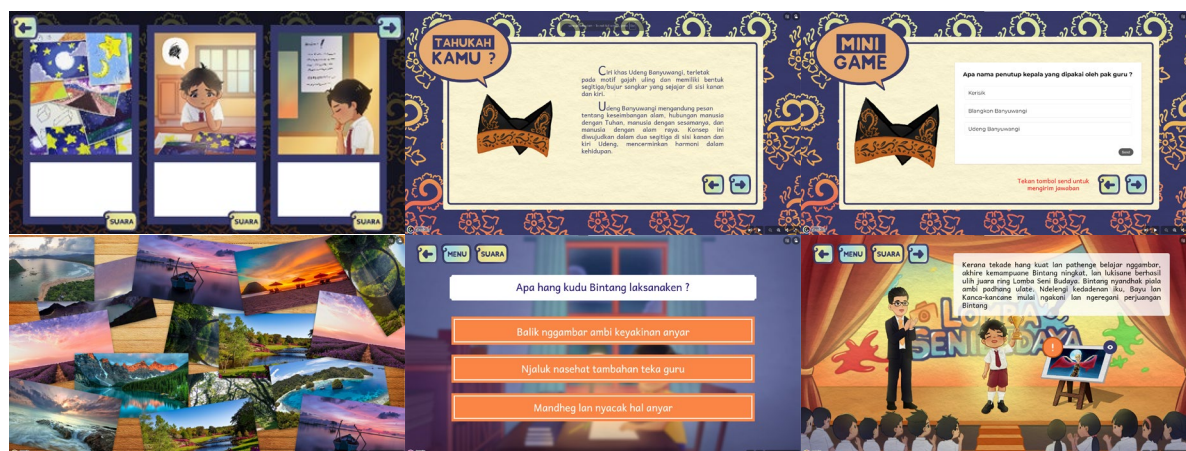
Berikut ini adalah link dan *QR code* yang dapat digunakan untuk mengakses hasil akhir karya yang dibuat.



Gambar 16. *QR Code* Genially & Itch.io (Sumber: Febriana, 2025)

3. Hasil akhir Produk





Gambar 17. Contoh tampilan hasil karya akhir (Sumber: Febriana, 2025)

4. Uji pretest posttest

Tabel 2. Deskripsi nilai *pretest* dan *posttest*

Data	Pretest	Posttest
Jumlah Audiens	57	57
Nilai Maksimal	90	100
Nilai Minimum	10	30
Nilai rata rata	60,35714	86,07143

Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata sebesar 25,72 setelah penggunaan media. Analisis keefektifan menggunakan perhitungan N-Gain menghasilkan rata-rata 0,72, yang termasuk dalam kategori tinggi ($g > 0,7$). Hal ini membuktikan bahwa media cerita interaktif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman bahasa Using pada peserta didik kelas V SDN Kebalenen Banyuwangi.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media cerita interaktif berbasis web untuk pembelajaran bahasa Using di kelas V SDN Kebalenen Banyuwangi terbukti layak dan efektif. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui validasi ahli materi (95%) dan ahli media (93%) dengan kategori sangat baik. Implementasi pada 57 peserta didik menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,72 (kategori tinggi). Temuan ini membuktikan bahwa media interaktif yang memadukan visual, audio, dan elemen kuis mampu meningkatkan penguasaan kosakata dan pelafalan, sekaligus mendukung pelestarian bahasa daerah melalui pembelajaran yang kontekstual dan menarik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan oleh guru bahasa Using dan peneliti selanjutnya. Pertama, penelitian lanjutan disarankan untuk mengembangkan media dengan cakupan materi yang lebih luas, tidak terbatas pada bab mendongeng dan unen-unen, sehingga cakupan pembelajaran dan kebermanfaatan media dapat ditingkatkan. Kedua, perlu dilakukan penambahan fitur evaluasi langsung di dalam media agar guru dapat memantau kemajuan belajar peserta didik secara lebih sistematis dan terstruktur. Ketiga, uji coba media sebaiknya diperluas pada sekolah lain atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk menguji tingkat keberlakuan umum (generalisasi) dari media yang dikembangkan. Keempat, dalam perencanaan distribusi media berbasis web, perlu dipertimbangkan kendala teknis seperti keterbatasan jaringan internet atau perangkat yang dimiliki peserta didik. Kelima, guru dianjurkan memadukan penggunaan media ini dengan metode pembelajaran aktif lainnya guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan menyeluruh.

REFERENSI

- Arps, B. (2010). Terwujudnya bahasa Using di Banyuwangi dan peranan media elektronik di dalamnya (selayang pandang, 1970-2009). *Geliat bahasa selaras zaman: perubahan bahasa-bahasa di Indonesia pasca-Orde Baru*, 225–248. <https://hdl.handle.net/1887/15213>
- Ethnologue. (2024). *What countries have the most languages?* Ethnologue. <https://www.ethnologue.com/insights/countries-most-languages/>
- Graham, L. (2005). *Basics of Design: Layout and Typography for Beginners* (2 ed.). Clifton Park, N.Y. : Thomson/Delmar Learning.
- Jurnalnews. (2021). *PENYUSUNAN MUATAN LOKAL BAHASA USING TINGKAT SD DAN SMP*. Jurnalnews. <https://www.jurnalnews.com/2021/08/25/penyusunan-muatan-lokal-bahasa-using-tingkat-sd-dan-smp/#menus>
- Kemendikbudristek. (2022). Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Kemendikbudristek*, 1–37.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2007). Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru (Terjemahan). In *Penerbit Universitas Indonesia*.
- Mitchell, D. (2003). *Children's literature : an invitation to the world*. Boston : Allyn and Bacon.
- Nurul, A., & Abbas, N. (t.t.). *Development of Picture Storybooks to Improve Reading Comprehension*. www.onlinedoctranslator.com
- Pasaka, J. T., Julianto, I. N. L., & Artha, I. G. A. I. B. (2022). Perancangan Storybook Digital Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbentuk Game Edukasi. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 214–226. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1682>
- Prayogi, R. P., & Lakoro, R. (2016). Perancangan Digital Interactive Storybook Bertema Ritual Kebersihan Anak Usia 9 – 10 Tahun. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 5(2), 393–398.
- Salariya, D. (2024, February 20). *What Are The Best Font Choices For Children's Book Text?* <https://www.davidsalariya.com/post/what-are-the-best-font-choices-for-text-in-childrens-books>
- Sarah. (2024, June 22). *The Psychology of Colour in Children's Books: How Colours Influence Young Minds*. Happydesigner.
- Supandi, F. P., Mansoor, A. Z., & Ramadina, S. P. (2017). KAJIAN DESAIN KARAKTER DALAM GAME OVERWATCH DALAM KERANGKA METODE PERANCANGAN MANGA MATRIX. In *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia* (Vol. 8, Issue 1).
- Swara. (2023). *Asal Usul Nama Suku Osing Banyuwangi*. rekayorek. <https://rekayorek.id/asal-usul-nama-suku-osing-banyuwangi/>
- Vidiyanti, M. O. (2016). VITALITAS BAHASA USING BANYUWANGI BERHADAPAN DENGAN PERATURAN GUBERNUR JAWA TIMUR NOMOR 19 TAHUN 2014: KISAH PENYUDUTAN BAHASA USING BANYUWANGI. *Ranah, Volume5*, 163–172.