

## **PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOKLET CERPEN DALAM MEMBACA PEMAHAMAN BAGI DISABILITAS INTELEKTUAL**

**Zhafa Fitria Rifdaniar**

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[zhafa.21090@mhs.unesa.ac.id](mailto:zhafa.21090@mhs.unesa.ac.id)

**Wiwik Widajati**

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[wiwikwidajati@unesa.ac.id](mailto:wiwikwidajati@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Pembelajaran membaca pemahaman bermanfaat untuk membantu peserta didik memahami isi bacaan secara menyeluruh, seperti memahami isi teks, menemukan informasi spesifik, serta menginterpretasikan pesan dalam teks. Namun, peserta didik dengan disabilitas intelektual menghadapi hambatan kognitif yang menyebabkan kesulitan dalam memahami bacaan, terlebih lagi karena keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-booklet* cerpen bertema keterampilan sosial yang layak digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman bagi disabilitas intelektual. Penelitian ini menggunakan jenis *research and development* (R&D) dengan model ADDIE pada tahap analisis, desain, dan pengembangan, serta pendekatan kuantitatif deskriptif. Instrumen pengumpulan data berupa angket, dengan subjek penelitian meliputi ahli media, ahli materi, dan praktisi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif melalui perhitungan mean. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak, ahli media sebesar 98,91% dengan kategori sangat layak, dan praktisi sebesar 97,92% dengan kategori sangat layak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *e-booklet* cerpen keterampilan sosial layak digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman bagi peserta didik disabilitas intelektual. Implikasi hasil penelitian ini yaitu memudahkan peserta didik dalam memahami materi secara visual dan kontekstual, mendorong partisipasi aktif, serta meningkatkan kepercayaan diri dan minat belajar peserta didik disabilitas intelektual.

**Kata kunci:** disabilitas intelektual, *e-booklet* cerpen, membaca pemahaman

### **Abstract**

*Reading comprehension learning is useful for helping students understand the contents of the reading as a whole, such as understanding the contents of the text, finding specific information, and interpreting messages in the text. However, students with intellectual disabilities face cognitive barriers that cause difficulties in understanding reading, especially due to the limited learning media available. This study aims to develop a short story e-booklet learning media with a social skills theme that is suitable for use in reading comprehension learning for intellectual disabilities. This study uses the research and development (R&D) type with the ADDIE model at the analysis, design, and development stages, as well as a descriptive quantitative approach. The data collection instrument is a questionnaire, with research subjects including media experts, material experts, and practitioners. The data analysis technique uses descriptive statistical analysis through mean calculations. The results of the validation of material experts show a percentage of 90% with a very feasible category, media experts 98.91% with a very feasible category, and practitioners 97.92% with a very feasible category. The results of this study indicate that the short story e-booklet media with social skills is suitable for use in reading comprehension learning for students with intellectual disabilities. The implications of the results of this study are to make it easier for students to understand the material visually and contextually, encourage active participation, and increase the self-confidence and interest in learning of students with intellectual disabilities.*

**Keywords:** intellectual disabilities, short story *e-booklet*, reading comprehension

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan bermanfaat untuk membantu manusia meningkatkan kualitas hidup melalui penguasaan ilmu pengetahuan, termasuk kemampuan literasi membaca yang menjadi kunci dalam memahami informasi. Melalui keterampilan membaca pemahaman, peserta didik dapat menangkap isi bacaan

secara menyeluruh serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan membentuk karakter (Rahmi dkk., 2020). Salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah membaca pemahaman. Melalui pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya mengenal bunyi dan huruf, namun juga memahami isi, pesan, dan

nilai-nilai yang terkandung dalam bacaan (Nilsson et al., 2021).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran membaca pemahaman adalah *e-booklet*. *E-booklet* merupakan media digital berbentuk buku saku elektronik yang menyajikan informasi secara ringkas, visual, dan menarik. Penggunaan *e-booklet* mampu meningkatkan konsentrasi, keterlibatan, dan minat belajar peserta didik karena memuat kombinasi antara teks, gambar, dan fitur refleksi atau kuis yang mendukung pemahaman bacaan (Violla dkk., 2021). *E-booklet* memberikan kemudahan akses karena dapat dibuka melalui berbagai perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, dan laptop serta mudah dibagikan melalui media sosial atau aplikasi pesan singkat. Penggunaan media berbasis teknologi seperti multimedia mampu mengaktifkan suasana pembelajaran dan mendorong partisipasi aktif peserta didik (Adesipe, 2022).

Penggunaan *e-booklet* dalam pembelajaran dapat dikembangkan melalui integrasi cerita pendek (cerpen) bertema keterampilan sosial. Cerpen merupakan teks naratif yang ringkas, mudah dipahami, dan kaya akan pesan moral serta nilai-nilai sosial. Dengan gaya bahasa yang sederhana dan konteks cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, cerpen dapat membantu peserta didik memahami isi bacaan secara literal dan inferensial, serta meningkatkan kepekaan sosial dan emosional (Kerti, 2020). Pembelajaran menggunakan cerpen bertema keterampilan sosial dapat menjadi sarana dalam membentuk sikap positif, seperti tolong-menolong, kerja sama, dan berbagi. Secara signifikan meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami emosi dan perspektif orang lain (Gasser et al., 2022).

Disabilitas intelektual merupakan istilah yang merujuk pada kondisi individu dengan kemampuan intelektual di bawah rata-rata, yang ditandai dengan keterbatasan dalam fungsi konseptual, sosial, dan praktis. Individu dengan disabilitas intelektual umumnya mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak, memahami informasi kompleks, dan memproses bacaan dalam waktu singkat (Schalock et al., 2021). Gangguan pada fungsi intelektual merujuk pada keterbatasan dalam kemampuan belajar dan memahami informasi (Sun et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sederhana, visual, serta kontekstual agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah (Wu et al., 2023).

Peserta didik disabilitas intelektual kerap mengalami hambatan dalam mempertahankan fokus,

menyimpan informasi, dan memahami isi teks yang abstrak. Hal ini berdampak pada kesulitan dalam menyelesaikan tugas membaca tepat waktu, kurangnya motivasi belajar, serta terbatasnya kemampuan untuk menggeneralisasi informasi (Elshani et al., 2020).

Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek membaca pemahaman, merupakan tantangan tersendiri bagi peserta didik disabilitas intelektual karena keterbatasan berpikir abstrak yang mereka miliki. Cerpen sebagai bentuk teks naratif yang singkat, jelas, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, menjadi pilihan tepat untuk dikembangkan dalam bentuk media *e-booklet*. Dengan mengemas cerpen dalam media digital yang dilengkapi gambar ilustratif, refleksi, serta soal kuis, maka pemahaman terhadap isi bacaan akan lebih mudah dicapai.

Namun, berdasarkan hasil observasi di SLB Negeri Gedangan, pembelajaran membaca pemahaman di kelas X C SMALB masih belum optimal. Guru hanya mengandalkan buku teks siswa tanpa dukungan media visual yang interaktif. Keterbatasan sumber daya, seperti waktu, tenaga, dan biaya menjadi hambatan dalam pengadaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan peserta didik disabilitas intelektual. Hal ini berdampak pada rendahnya minat baca dan kesulitan dalam memahami isi bacaan secara utuh.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media *e-booklet* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca. Penelitian oleh (Hanifah dkk., 2020) menunjukkan bahwa *e-booklet* berbasis cerita mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Penelitian lain oleh (Cure et al., 2023) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis naratif lebih efektif daripada pengajaran kosakata terpisah dalam meningkatkan pemahaman membaca peserta didik disabilitas intelektual. Temuan serupa juga disampaikan oleh (Barton et al., 2017) yang menekankan bahwa cerpen dapat meningkatkan pemahaman literal dan inferensial, serta keterampilan sosial siswa.

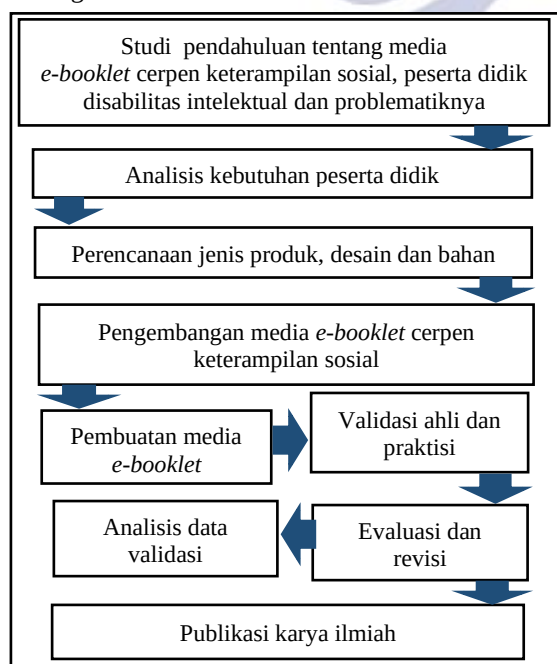
Penelitian ini akan dikembangkan sebuah media pembelajaran yang mengintegrasikan cerpen keterampilan sosial ke dalam bentuk *e-booklet* digital. Media ini menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta memungkinkan peserta didik untuk memahami isi bacaan secara visual dan kontekstual. *E-booklet* ini juga dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik, sehingga memudahkan penggunaan oleh guru dan peserta didik kapan pun dan di mana pun.

Kebaruan dalam penelitian pengembangan media ini yaitu penyederhanaan bahasa dan struktur kalimat dalam cerpen, penambahan ilustrasi visual yang mendukung isi cerita, dan adanya refleksi serta kuis dalam setiap cerita. Cerpen yang digunakan bertema keterampilan sosial yang relevan dengan kehidupan peserta didik disabilitas intelektual, seperti kerja sama, tolong menolong, dan berbagi. Melalui pengembangan media *e-booklet* cerpen keterampilan sosial ini, diharapkan peserta didik lebih mudah memahami isi bacaan serta meningkat motivasi dan partisipasi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *e-booklet* cerpen keterampilan sosial yang layak dalam pembelajaran membaca pemahaman bagi disabilitas intelektual.

#### **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian pengembangan ini merupakan suatu metode yang digunakan untuk menciptakan sebuah produk tertentu dan menguji efektivitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2016)

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahapan menurut (Branch, 2009), yaitu: (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation. Namun, dalam penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *analysis, design, dan development*. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Bagan 1. Alir Pelaksanaan Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket yang dijawab oleh responden sesuai dengan subjek pada penelitian ini. Subjek dalam penelitian ini meliputi satu ahli materi, satu ahli media, dan satu praktisi yang merupakan guru peserta didik disabilitas intelektual di SLB Negeri Gedangan. Uji coba dilaksanakan guna memperoleh hasil berupa tingkat kelayakan pada media *e-booklet* cerpen keterampilan sosial baik dari aspek relevansi materi, kesesuaian sajian, bahasa, visual, dan penggunaan media.

Pada penelitian ini akan dihasilkan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif mencakup komentar, kritik, saran, dan masukan dari validator dan praktisi, akan termasuk dalam data kualitatif. Sementara itu, kategori atau kriteria penilaian akan dikategorikan dalam data kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner atau angket yang akan dijawab oleh responden sesuai dengan subjek pada penelitian ini yakni satu ahli media, satu ahli materi, dan satu praktisi. Hal ini dilakukan guna mengetahui tingkat hasil uji validasi kelayakan dan kepraktisan media tersebut.

Data hasil uji validasi oleh ahli dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan perhitungan persentase. Data yang diperoleh dari hasil kritik, saran, dan komentar produk yang berupa kata digolongkan dalam kategori data kualitatif, sedangkan data berupa angka dari hasil pengisian angket digolongkan sebagai data kuantitatif. Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis kelayakan dan kepraktisan berdasarkan skala Likert. Berikut ini adalah indikator kisi-kisi penilaian dan jumlah soal yang digunakan dalam uji kelayakan media *e-booklet* cerpen dalam pembelajaran membaca pemahaman bagi disabilitas intelektual:



Diagram 1. Kisi-Kisi Instrumen Angket Uji Kevalidan Oleh Ahli Materi

Penilaian yang digunakan pada ahli materi ialah instrumen berupa poin-poin pertanyaan di antaranya pada indikator penyajian isi materi yaitu: 1)



pemahaman materi. Poin pada indikator kesesuaian sajian meliputi: 1) kebermanfaatan materi, 2) penyajian materi. Instrumen penelitian yang terdapat pada angket penelitian ini meliputi beberapa pertanyaan antara lain: 1) penyampaian materi, 2) istilah bahasa. Instrumen penelitian yang terdapat pada angket penelitian ini meliputi beberapa pertanyaan antara lain: 1) ketercukupan materi dengan tujuan, 2) kesesuaian materi dengan judul, 3) kedalaman materi sesuai karakter siswa, 4) kelengkapan materi sesuai dengan karakter siswa, 5) materi yang disajikan mampu mendorong rasa ingin tahu siswa, 6) materi yang disajikan sesuai dengan konsep dan teori, 7) penyajian uraian materi sistematis, 8) bahasa sesuai dengan pemahaman siswa, 9) ketepatan penggunaan bahasa, dan 10) ketepatan penyusunan struktur kalimat.

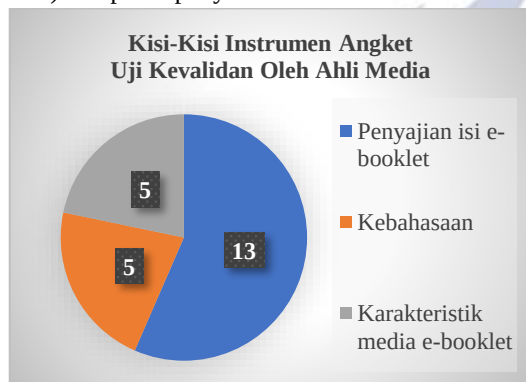


Diagram 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Uji Kevalidan Oleh Ahli Media

Penilaian yang digunakan pada ahli media ialah instrumen berupa poin-poin pertanyaan di antaranya pada indikator penyajian isi *e-booklet* yaitu: 1) teknik penyajian *e-booklet*, 2) pendukung penyajian materi, 3) teknik penulisan dalam *e-booklet*. Instrumen penelitian yang terdapat pada angket penelitian ini meliputi beberapa pertanyaan antara lain: 1) kesesuaian dengan Bahasa Indonesia, 2) penggunaan istilah. Poin pada indikator karakteristik media *e-booklet* meliputi: 1) kesesuaian *e-booklet* dengan karakteristik *e-booklet*. Instrumen penelitian yang terdapat pada angket penelitian ini meliputi beberapa pertanyaan antara lain: 1) keterbacaan *e-booklet* secara visual, 2) kemenarikan tampilan *e-booklet*, 3) kelengkapan elemen pendukung seperti gambar dan warna, 4) kerapian dan konsistensi penulisan, 5) kesesuaian tata letak dan alur halaman, 6) kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia, 7) ketepatan penggunaan istilah, 8) kesesuaian desain *e-booklet* dengan karakteristik media digital, 9) kemudahan navigasi dalam penggunaan *e-booklet*, dan 10) kesesuaian format *e-booklet* dengan kebutuhan pengguna.



Diagram 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Uji Kevalidan Oleh Praktisi

Penilaian yang digunakan pada praktisi ialah instrumen berupa poin-poin pertanyaan di antaranya pada indikator isi yaitu: 1) materi yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, 2) kesesuaian cakupan materi, 3) penyampaian materi berurutan, 4) materi sesuai dengan tingkat kesulitan perkembangan kognitif siswa. Poin pada indikator kualitas meliputi: 1) media sudah memenuhi kriteria yang baik, 2) desain dapat menarik perhatian siswa, 3) dapat melatih kemandirian siswa. Instrumen penelitian yang terdapat pada angket penelitian ini meliputi beberapa pertanyaan antara lain: 1) mudah dalam penggunaannya. Poin pada indikator bahasa meliputi: 1) kalimat mudah dipahami dan jelas, 2) penulisan tanda baca yang benar, 3) tidak berarti ganda. Instrumen penelitian yang terdapat pada angket penelitian ini meliputi beberapa pertanyaan antara lain: 1) kesesuaian materi dengan komponen inti dan komponen dasar, 2) cakupan materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, 3) urutan penyampaian materi tersusun secara sistematis, 4) tingkat kesulitan materi sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, 5) media memenuhi prinsip media pembelajaran yang baik, 6) desain *e-booklet* mampu menarik perhatian siswa, 7) media mendorong kemandirian siswa dalam belajar, 8) *e-booklet* mudah digunakan oleh siswa maupun guru, 9) kalimat yang digunakan mudah dipahami, 10) penggunaan tanda baca sesuai dengan kaidah, dan 11) tidak terdapat kalimat yang menimbulkan makna ganda.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji seluruh angket instrumen menggunakan skala Likert dengan skala 4. Setiap alternatif jawaban dalam skala Likert akan diberikan skor atau bobot tertentu. Data berupa angka hasil perhitungan instrumen validitas diolah menggunakan analisis statistik deskriptif dengan hasil persentase. Berikut ini skala pengukuran penelitian terhadap angket kuesioner menggunakan skala Likert yaitu skor 1 (sangat tidak

setuju), 2 (tidak setuju), 3 (setuju), dan 4 (sangat setuju). Sehingga diperoleh hasil persentase dari penilaian masing-masing validator ahli. Selanjutnya skor yang diperoleh pada masing-masing angket akan diubah dalam bentuk persentase nilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Vah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

(Akbar, 2017)

Berikut ini kategori kelayakan media yang diperoleh setelah data hasil persentase dihitung: persentase 86–100% termasuk dalam kriteria (sangat layak), persentase 71–85% termasuk dalam kriteria (layak), persentase 51–70% termasuk dalam kriteria (cukup layak), dan persentase 0–50% termasuk dalam kriteria (kurang layak). Kriteria minimal yang digunakan untuk menentukan kelayakan produk adalah kategori layak. Pada penelitian ini, media e-booklet cerpen dalam pembelajaran membaca pemahaman bagi disabilitas intelektual dikatakan layak apabila skor yang didapatkan yakni  $\geq 70\%$  (Akbar, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *e-booklet* cerpen dalam pembelajaran membaca pemahaman bagi disabilitas intelektual layak dan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik kemampuan peserta didik disabilitas intelektual. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Namun, penelitian pengembangan ini hanya dilaksanakan sampai pada tahapan pengembangan atau *development*.

Hasil analisis melalui observasi di lapangan, ditemukan berbagai kendala yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama terkait keterbatasan waktu, tenaga, materi, serta kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik. Selain itu permasalahan utama juga ditemukan pada peserta didik dengan disabilitas intelektual. Mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak, Terutama dalam memahami bacaan secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita dan menjawab pertanyaan pemahaman. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SLB Negeri Gedangan masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang mendukung kebutuhan spesifik peserta didik, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, sederhana, dan relevan.

Tahap selanjutnya yaitu *design* atau perancangan pembuatan produk. Tahap design meliputi dua aspek utama, yaitu penyusunan materi pembelajaran dan penyusunan media *storyboard*. Penyusunan materi *e-booklet* cerpen yang mengangkat tema keterampilan sosial. Cerita pendek terdiri dari enam cerpen yang dirancang dengan bahasa yang sederhana dan disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Sementara itu, penyusunan *storyboard* media *e-booklet*, pembuatan media *e-booklet* tersebut menggunakan aplikasi canva sebagai media pembuatan utama dalam pembuatan *e-booklet*, kemudian dengan output file pdf akan di convert pada website flipbook untuk memunculkan fungsi selayaknya buku.



Gambar 1. QR Code untuk akses media *e-booklet*

Gambar di atas merupakan tampilan akses media *e-booklet* cerpen keterampilan sosial yang disediakan dalam bentuk tautan (link) dan barcode (QR code). Penyediaan dua bentuk akses ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam membuka dan menggunakan media melalui berbagai perangkat elektronik, seperti smartphone, tablet, maupun komputer. QR code pada *e-booklet* dapat dipindai menggunakan fitur Google Lens, sehingga media *e-booklet* dapat diakses secara praktis dan fleksibel sesuai kebutuhan pengguna, baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun secara mandiri di rumah. Setelah melakukan akses melalui link atau QR code menggunakan Google Lens, pengguna akan menemukan tampilan dari setiap bagian media *e-booklet*. Adapun isi dari *e-booklet* tersebut terdiri atas beberapa halaman, yaitu halaman cover, petunjuk atau cara penggunaan, lembar refleksi, teks cerpen yang disertai dengan visualisasi isi cerpen, serta latihan soal yang berkaitan dengan isi cerita.





Gambar 2. Tampilan cover awal e-booklet

Pada gambar sampul merupakan halaman pertama saat e-booklet dibuka, berisi judul “E-booklet Cerpen Keterampilan Sosial” tema cerpen terdiri dari “Tolong Menolong, Berbagi, Kerja Sama” dan nama penyusun “Zhafa Fitria Rifdaniar”. Tampilan ini dirancang dengan visual yang menarik untuk memberikan kesan awal yang positif bagi peserta didik.



Gambar 3. Cara Penggunaan dan Lembar Refleksi

Pada gambar tersebut merupakan Tampilan Cara Penggunaan dan Lembar Refleksi. Halaman cara penggunaan berfungsi sebagai panduan bagi pengguna dalam mengoperasikan dan memanfaatkan media e-booklet secara efektif. Lembar refleksi disusun untuk mengajak peserta didik mengaitkan isi cerita dengan pengalaman pribadi mereka. Ilustrasi dan gambar pendukung pada bagian ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Setelah halaman petunjuk penggunaan, e-booklet ini menyajikan enam cerpen yang bertema keterampilan sosial. Setiap cerpen disusun secara sistematis dengan menyertakan teks cerita, ilustrasi yang mendukung isi cerita, serta latihan soal yang bertujuan untuk mengukur dan memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.



Gambar 4. Cerpen Tolong Menolong

Pada gambar tersebut ditampilkan cerpen bertema tolong-menolong. Cerpen pertama berjudul "Menolong Teman", yang mengisahkan sikap saling membantu antar teman. Adapun cerpen kedua berjudul "Menolong Guru", yang juga mengangkat tema tolong-menolong dengan menampilkan perilaku peserta didik yang membantu gurunya.



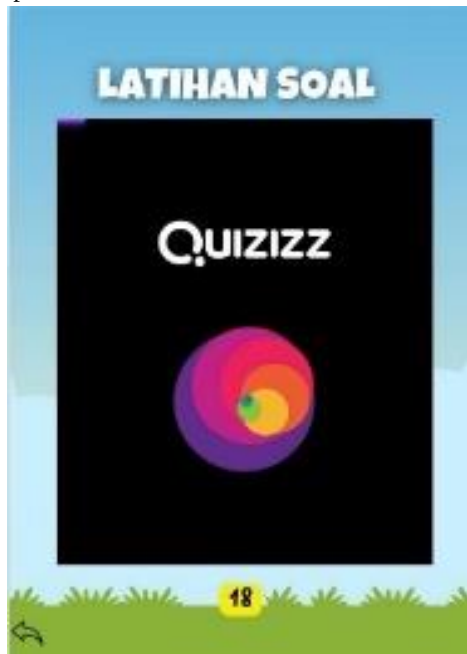
Gambar 5. Cerpen Berbagi

Pada gambar tersebut ditampilkan cerpen bertema berbagi. Cerpen ketiga berjudul "Berbagi dengan Teman", yang menanamkan nilai kepedulian terhadap teman sebaya. Adapun cerpen keempat berjudul "Berbagi dengan Pedagang Roti", yang melanjutkan tema berbagi dengan mengangkat cerita tentang kepedulian dan berbagi kepada orang lain di lingkungan sekitar.



Gambar 6. Cerpen Kerja Sama

Pada gambar tersebut ditampilkan cerpen bertema kerja sama. Cerpen kelima berjudul "Kerja Sama di Kelas", yang mengangkat cerita tentang kolaborasi antar peserta didik dalam kegiatan kelas. Selanjutnya, cerpen keenam berjudul "Kerja Sama Tugas Menggambar", yang juga mengusung tema kerja sama dengan mengisahkan pengalaman bekerja sama dalam menyelesaikan tugas menggambar secara kelompok.

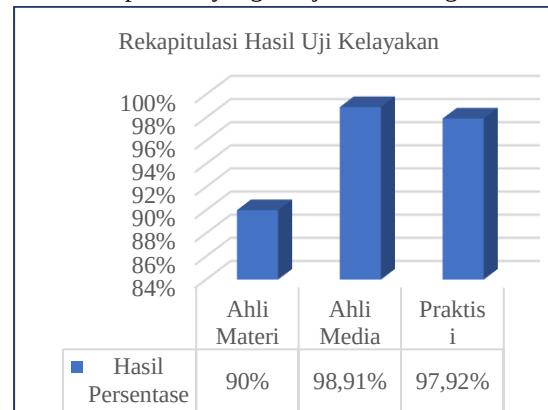


Gambar 7. Latihan Soal

Pada gambar tersebut merupakan tampilan latihan soal halaman ini berisi soal-soal pilihan ganda yang disusun sebagai bentuk evaluasi pemahaman peserta didik terhadap cerpen yang telah dibaca. Soal-soal tersebut dapat diakses melalui link ke platform Quizizz yang disisipkan pada halaman terakhir *e-booklet*.

Hasil produk media pembelajaran berupa media *e-booklet* cerpen ini kemudian di uji kelayakan yang melibatkan ahli materi dan ahli media. Ahli materi yang terlibat dalam penelitian ini adalah Dra. Hj. Siti Mahmudah, M.Kes yang merupakan dosen program studi Pendidikan Luar Biasa (PLB) dari UNESA yang mengampu peminatan tunagrahita. Ahli media yang terlibat yakni Dr. Fajar Arianto, M.Pd yang merupakan dosen Teknologi Pendidikan (TP) dari UNESA. Hasil dari uji kelayakan materi dan media yang telah dilakukan, digunakan sebagai dasar penilaian hasil produk guna menentukan kelayakan media yang telah dikembangkan untuk diimplementasikan pada peserta didik disabilitas intelektual dalam pembelajaran membaca pemahaman. Selain uji kelayakan, juga dilakukan uji kepraktisan oleh praktisi di SLB Negeri Gedangan yang mengajar peserta didik disabilitas

intelektual yakni Zuraidah, S.Pd. Berikut ini merupakan hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi yang disajikan dalam grafik.



Grafik 1. Grafik Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Media *E-booklet* Cerpen

### Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran *e-booklet* cerpen keterampilan sosial yang layak bagi peserta didik disabilitas intelektual. Hasil validasi materi pada media *e-booklet* cerpen keterampilan sosial oleh ahli materi mendapatkan persentase nilai 90% dan tergolong pada kategori sangat layak, digolongkan pada kualifikasi baik namun memerlukan sedikit revisi sesuai saran yang diberikan. Hasil validasi media *e-booklet* cerpen keterampilan sosial oleh ahli media mendapatkan persentase 98,91% dan media pembelajaran digolongkan pada kualifikasi sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan hasil uji kepraktisan oleh guru SLB mendapatkan persentase 97,92% sehingga media digolongkan pada kualifikasi sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media *e-booklet* cerpen keterampilan sosial berhasil dikembangkan dan memenuhi standar aspek kelayakan dan kepraktisan media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran membaca pemahaman bagi peserta didik disabilitas intelektual.

Pembelajaran membaca pemahaman bagi peserta didik disabilitas intelektual membutuhkan pendekatan yang konkret, kontekstual, serta berorientasi pada kebutuhan sosial yang relevan. Salah satu pendekatan yang mendukung kebutuhan tersebut adalah melalui media *e-booklet* cerpen, yang tidak hanya menyajikan teks naratif, tetapi juga mengandung nilai-nilai keterampilan sosial yang dikemas dalam cerita yang mudah dipahami (Permatasari dkk., 2022). Media digital seperti *e-booklet* memungkinkan penyampaian materi yang lebih fleksibel, menarik, dan dapat diakses sesuai kemampuan masing-masing siswa. Menurut (Sitter et al., 2024), digital storytelling dapat meningkatkan kemampuan komunikasi sosial dan



pemahaman naratif pada siswa dengan hambatan kognitif.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa *e-booklet* cerpen keterampilan sosial yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran membaca pemahaman bagi peserta didik dengan disabilitas intelektual. Pengembangan media ini dilakukan dengan memperhatikan karakteristik siswa berkebutuhan khusus, khususnya dalam hal penyederhanaan isi cerita, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta penyajian visual yang menarik dan mudah dipahami. *E-booklet* ini menggabungkan pendekatan naratif dengan elemen visual sebagai strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan mudah diakses. Pemanfaatan cerita pendek sebagai sarana pembelajaran terbukti efektif dalam merangsang pemahaman konsep sosial serta mengembangkan kemampuan berbahasa siswa dengan hambatan intelektual (Saridaki et al., 2018). Penelitian serupa oleh Shaaban et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis narasi visual secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa dengan hambatan belajar, terutama melalui penyajian konten yang disesuaikan secara visual dan linguistik. Selain itu, Jdaitawi et al. (2021) dalam tinjauan sistematisnya menyimpulkan bahwa pendekatan berbasis naratif yang dipadukan dengan media visual atau interaktif dapat memperkuat keterampilan sosial, meningkatkan atensi, dan memfasilitasi pemahaman konsep abstrak pada siswa disabilitas intelektual. Dengan demikian, media *e-booklet* ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif dan inklusif dalam mendukung pembelajaran bahasa serta pengembangan keterampilan sosial siswa berkebutuhan khusus.

Terdapat beberapa penelitian yang mendukung temuan ini. (L Wehmeyer, 2018), dalam penelitiannya yang berjudul *A Cognitively Accessible Digital Storytelling Tool for People with Intellectual and Other Cognitive Disabilities* menunjukkan bahwa penggunaan media cerita digital secara signifikan meningkatkan pemahaman membaca dan motivasi belajar siswa dengan disabilitas intelektual. Cerita yang disusun secara digital dan interaktif membantu siswa memahami isi bacaan dengan cara yang lebih mudah, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini sejalan dengan pengembangan *e-booklet* cerpen dalam penelitian ini yang juga memanfaatkan kekuatan narasi dan elemen visual untuk memfasilitasi proses pemahaman. (Schiavo et al., 2021) menemukan bahwa media baca digital yang dilengkapi teknologi

read-aloud dan pelacakan mata mampu meningkatkan pemahaman baca hingga 24% pada peserta dengan disleksia, menunjukkan bahwa integrasi visual dan audio secara adaptif memainkan peran penting dalam mendukung pembelajaran membaca bagi mereka yang memiliki kebutuhan khusus.

Penelitian relevan lainnya adalah dari (Rivera et al., 2013) yang berjudul *Multimedia Shared Stories for Diverse Learners with Moderate Intellectual Disability*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam kegiatan membaca bersama cerita memiliki dampak positif terhadap keterampilan literasi siswa dengan disabilitas intelektual. Melalui pendekatan ini, siswa mengalami peningkatan dalam aspek pengenalan kosakata, pemahaman bacaan, serta partisipasi aktif selama sesi membaca. Penggunaan elemen multimedia seperti gambar, suara, dan animasi terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami isi cerita dengan lebih baik. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa strategi membaca bersama berbasis multimedia dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa berkebutuhan khusus, khususnya mereka yang memiliki hambatan intelektual.

Penelitian yang dilakukan oleh Säuberli et al. (2024) menunjukkan bahwa penyederhanaan teks secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman bacaan pada individu dengan disabilitas intelektual, jika dibandingkan dengan penggunaan teks asli yang cenderung kompleks. Selain itu, pemilihan tema yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti keterampilan sosial, terbukti mampu membantu peserta didik dalam mengaitkan isi cerita dengan pengalaman pribadi mereka, sehingga meningkatkan keterlibatan emosional dan pemahaman terhadap materi. Selaras dengan temuan tersebut, Fäth et al. (2025) mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca bagi siswa berkebutuhan khusus. Pendekatan berbasis cerita dinilai efektif karena menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk yang lebih kontekstual, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik dengan kebutuhan belajar khusus.

Media *e-booklet* cerpen muncul sebagai solusi potensial yang mengintegrasikan literasi digital dan keterampilan berbahasa dalam satu format pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Temuan dari Day et al. (2025) mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa *e-book* interaktif yang dirancang dengan elemen pilihan cerita dan respons langsung mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan



hasil belajar siswa secara signifikan. Studi tersebut memberikan validasi empiris bahwa penggunaan *e-booklet* cerpen dalam pembelajaran berbasis interaktif dan partisipatif dapat mendorong peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi, minat baca, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan temuan Şanal et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan e-book berbasis konteks efektif meningkatkan pemahaman membaca pada siswa dengan kebutuhan khusus.

Terdapat beberapa keterbatasan yang memengaruhi ruang lingkup serta hasil dari penelitian ini. Keterbatasan pertama terletak pada tahapan model ADDIE yang digunakan, di mana penelitian ini hanya melibatkan tahap analisis, desain, dan pengembangan, namun belum sampai pada tahap implementasi dan evaluasi menyeluruh dalam pembelajaran di kelas secara berkelanjutan. Hal ini menyebabkan efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik belum dapat diukur secara mendalam. Selain itu, uji coba terhadap peserta didik belum dilakukan secara langsung, sehingga belum diperoleh data empiris mengenai keterlibatan dan respons siswa saat menggunakan media tersebut secara aktual.

Selain itu, Media *e-booklet* cerpen keterampilan sosial juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya terletak pada fleksibilitas akses, kemudahan distribusi, penyajian cerita yang konkret, dan kemampuan mengintegrasikan unsur visual dan verbal yang membantu pemahaman. Namun, kekurangan yang ditemukan adalah perlunya pendampingan dalam penggunaan bagi siswa dengan hambatan berat, serta keterbatasan perangkat digital di beberapa SLB yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, beberapa ilustrasi perlu disesuaikan agar lebih representatif terhadap kondisi sosial anak-anak dengan disabilitas intelektual, dan font teks perlu diperhatikan agar mudah dibaca oleh siswa dengan hambatan penglihatan ringan.

Beberapa kekurangan dalam media ini di antaranya yaitu keterbatasan dalam aksesibilitas perangkat serta keterampilan teknis pengguna. *E-booklet* yang dikembangkan berbasis digital membutuhkan perangkat seperti tablet atau laptop agar dapat digunakan secara optimal. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi sekolah yang belum memiliki sarana pendukung yang memadai. Selain itu, beberapa guru masih memerlukan pelatihan khusus untuk dapat mengoperasikan media *e-booklet* secara efektif dalam proses pembelajaran. Keterbatasan lainnya adalah pada tampilan interaktif yang masih bersifat statis, sehingga interaksi pengguna terbatas hanya pada membaca,

tanpa fitur audio atau respons interaktif lainnya yang lebih menarik bagi peserta didik disabilitas intelektual.

Solusi untuk mengatasi keterbatasan penelitian, terdapat beberapa solusi yang dapat diterapkan yaitu melakukan pengembangan lanjutan yang mencakup tahap uji coba di kelas secara langsung, agar diperoleh data empiris mengenai efektivitas *e-booklet* dalam meningkatkan pemahaman membaca dan keterampilan sosial siswa. Selain itu, perlu dilakukan evaluasi berkelanjutan yang melibatkan guru dan siswa untuk memperoleh umpan balik guna penyempurnaan isi dan desain *e-booklet*. Media juga perlu dirancang dalam versi yang lebih ringan dan kompatibel dengan berbagai jenis perangkat, serta dilengkapi dengan fitur offline untuk menghindari ketergantungan pada jaringan internet.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *e-booklet* cerpen keterampilan sosial memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman membaca pada siswa dengan disabilitas intelektual. Media ini dirancang dengan menggabungkan unsur cerita yang sederhana, ilustrasi visual yang menarik, serta bahasa yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik. Pendekatan berbasis cerita yang disusun dalam bentuk *e-booklet* ini mampu membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah karena bersifat kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, struktur teks yang konsisten dan pengulangan informasi penting mendukung proses pemahaman secara bertahap.

Implikasi utama dari temuan ini adalah tersedianya alternatif media pembelajaran yang ramah disabilitas dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan hambatan intelektual. *E-booklet* ini tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap teks bacaan, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk keterampilan sosial melalui cerita-cerita yang mengandung nilai-nilai positif dan situasi sosial yang sering mereka temui. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna karena siswa dapat mengaitkan isi cerita dengan pengalaman pribadi mereka, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam kegiatan membaca pemahaman bagi peserta didik disabilitas intelektual.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *e-booklet* cerpen keterampilan sosial layak digunakan bagi peserta didik disabilitas intelektual. Hasil uji validasi dari ahli media dan materi menyatakan bahwa media yang dikembangkan ini layak digunakan dan diimplementasikan kepada peserta

didik disabilitas intelektual. Media ini dapat membantu peserta didik disabilitas intelektual untuk memahami konsep-konsep keterampilan sosial karena disajikan dalam bentuk cerita pendek yang sederhana, bahasa yang komunikatif, serta visual yang menarik dan kontekstual. Implikasi penelitian ini yakni media *e-booklet* cerpen keterampilan sosial mampu menyajikan materi sosial secara naratif dan visual, sehingga mempermudah peserta didik disabilitas intelektual dalam memahami situasi sosial sehari-hari dan mengembangkan kemampuan berbahasa serta interaksi sosial secara lebih efektif. Saran media dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru sebagai alternatif pendukung pembelajaran membaca pemahaman, serta menjadi referensi untuk pengembangan media serupa yang lebih inovatif di masa mendatang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adesipe. (2022). Instructional Media and Effective Teaching Learning Process in Social Studies among Selected Secondary Schools in Oyo State. *Journal of Education and Practice*. <https://doi.org/10.7176/JEP/13-13-02>
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Barton-Hulsey, A., Sevcik, R. A., & Ronski, M. (2017). Narrative Language and Reading Comprehension in Students With Mild Intellectual Disabilities. *American Journal on Intellectual and Developmental Disabilities*, 122(5), 392–408. <https://doi.org/10.1352/1944-7558-122.5.392>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cure, G., & Yucesoy-Ozkan, S. (2023). Comparison of Two Interventions in Improving Comprehension of Students With Intellectual Disability. *American Journal on Intellectual and Developmental Disabilities*, 128(2), 145–163. <https://doi.org/10.1352/1944-7558-128.2.145>
- 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), e70023.
- Elshani, H., Dervishi, E., Ibrahim, S., Nika, A., & Maloku Kuqi, M. (2020). Adaptive Behavior in Children with Intellectual Disabilities. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 11(6), 33. <https://doi.org/10.36941/mjss-2020-0061>
- Fälth, L., Nilsson, S., Björklund, T., Svensson, I., & Selenius, H. (2025). Using digital technology for text comprehension: a single-subject design study on students with mild intellectual disability. *European Journal of Special Needs Education*, 1–15. <https://doi.org/10.1080/08856257.2025.2474841>
- Gasser, L., Dammert, Y., & Murphy, P. K. (2022). How Do Children Socially Learn from Narrative Fiction: Getting the Lesson, Simulating Social Worlds, or Dialogic Inquiry? *Educational Psychology Review*, 34(3), 1445–1475. <https://doi.org/10.1007/s10648-022-09667-4>
- Hanifah, H., Afrikani, T., & Yani, I. (2020). Pengembangan Media Ajar E-Booklet Materi Plantae Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Journal Of Biology Education Research (JBER)*, 1(1), 10–16. <https://doi.org/10.55215/jber.v1i1.2631>
- Jdaitawi, M. T., & Kan'an, A. F. (2021). A Decade of Research on the Effectiveness of Augmented Reality on Students with Special Disability in Higher Education. *Contemporary Educational Technology*, 14(1), ep332. <https://doi.org/10.30935/cedtech/11369>
- Kerti, I. W. (2020). *Mengenali dan menuliskan ide menjadi cerpen*. Surya Dewata (SD).
- L. Wehmeyer, M. (2018). A Cognitively Accessible Digital Storytelling Tool for People with Intellectual and Other Cognitive Disabilities. *Global Journal of Intellectual & Developmental Disabilities*, 5(2). <https://doi.org/10.19080/GJIDD.2018.05.55659>
- Nilsson, K., Danielsson, H., Elwér, Å., Messer, D., Henry, L., & Samuelsson, S. (2021). Investigating Reading Comprehension in Adolescents with Intellectual Disabilities: Evaluating the Simple View of Reading. *Journal of Cognition*, 4(1). <https://doi.org/10.5334/joc.188>
- Permatasari, A. D., Iftitah, K. N., Sugiarti, Y., & Anwas, E. O. M. (2022). Peningkatan Literasi Indonesia Melalui Buku Elektronik. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 261. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p261-282>
- Rahmi, Y., & Marnola, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Compotion (Circ). *Jurnal Basicedu*, 4(3), 662–672. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.406>
- Rivera, C. J., Spooner, F., Wood, C. L., & Hicks, S. C. (2013). Multimedia Shared Stories for Diverse Learners with Moderate Intellectual Disability. *Journal of Special Education*

- Technology, 28(4), 53–68.  
<https://doi.org/10.1177/016264341302800405>
- Şanal, S. Ö., Güler, T. D., & Torun, F. (2025). Supporting learning difficulties with e-book based on context-based teaching strategy from social perspective: design and experience. *Education and Information Technologies*.  
<https://doi.org/10.1007/s10639-024-13314-6>
- Saridaki, M., & Meimaris, M. (2018). Digital Storytelling for the empowerment of people with intellectual disabilities. *Proceedings of the 8th International Conference on Software Development and Technologies for Enhancing Accessibility and Fighting Info-Exclusion*, 161–164.  
<https://doi.org/10.1145/3218585.3218664>
- Säuberli, A., Holzknecht, F., Haller, P., Deilen, S., Schiffl, L., Hansen-Schirra, S., & Ebling, S. (2024). Digital Comprehensibility Assessment of Simplified Texts among Persons with Intellectual Disabilities. *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–11.  
<https://doi.org/10.1145/3613904.3642570>
- Schalock, R. L., Luckasson, R., & Tassé, M. J. (2021). Twenty questions and answers regarding the 12th edition of the AAIDD manual: Intellectual disability: definition, diagnosis, classification, and systems of supports. *American Association on Intellectual and Developmental Disabilities*, 1–5.
- Schiavo, G., Mana, N., Mich, O., Zancanaro, M., & Job, R. (2021). Attention-driven read-aloud technology increases reading comprehension in children with reading disabilities. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(3), 875–886. <https://doi.org/10.1111/jcal.12530>
- Shaaban, T. S., & Mohamed, A. M. (2024). Exploring the effectiveness of augmented reality technology on reading comprehension skills among early childhood pupils with learning disabilities. *Journal of Computers in Education*, 11(2), 423–444.  
<https://doi.org/10.1007/s40692-023-00269-9>
- Sitter, K. C., Allemang, B., Young, A. P. E., & Herrera, A. (2024). Building Connections: The Impact of Digital Storytelling on Communication and Leadership Skills Among Disabled Young Adults. *Disabilities*, 4(4), 906–917.  
<https://doi.org/10.3390/disabilities4040056>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sun, J. J., Perera, B., Henley, W., Ashby, S., & Shankar, R. (2020). Seizure and Sudden Unexpected Death in Epilepsy (SUDEP) characteristics in an urban UK intellectual disability service. *Seizure*, 80, 18–23.  
<https://doi.org/10.1016/j.seizure.2020.05.004>
- Violla, R., & Fernandes, R. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran E-Booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 13–23.  
<https://doi.org/10.24036/sikola.v3i1.144>
- Wu, K., & Szafir, D. A. (2023). Empowering People with Intellectual and Developmental Disabilities through Cognitively Accessible Visualizations. *2023 IEEE Workshop on Visualization for Social Good (VIS4Good)*, 1–5.  
<https://doi.org/10.1109/VIS4Good60218.2023.00007>