

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU AUDIO DIGITAL STORYTELLING "SAHABAT HEWAN DI KEBUN PINTAR" UNTUK MENDUKUNG KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK DISLEKSIA

Putri Nabilah Wafifah

Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

putri.22130@mhs.unesa.ac.id

Asri Wijastuti

Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

asriwijastuti@unesa.ac.id

Abstrak

Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai peserta didik pada jenjang sekolah dasar, terutama bagi anak yang mengalami disleksia. Anak disleksia umumnya mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, menghubungkan bunyi dengan simbol, serta memahami kata dan kalimat sehingga membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Buku Audio Digital Storytelling "Sahabat Hewan di Kebun Pintar" yang layak dan praktis untuk mendukung kemampuan membaca permulaan anak disleksia. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap *Analyze*, *Design*, dan *Development*. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, dan guru sebagai praktisi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi, dan angket kepraktisan. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif berbasis persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 95% dari ahli materi dengan kategori sangat layak, 96% dari ahli media dengan kategori sangat layak, serta memperoleh nilai kepraktisan sebesar 100% dari praktisi dengan kategori sangat praktis. Media yang dikembangkan memadukan unsur teks, ilustrasi, audio narasi, dan digital storytelling sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak disleksia. Dengan demikian, Buku Audio Digital Storytelling "Sahabat Hewan di Kebun Pintar" layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung kemampuan membaca permulaan anak disleksia pada pembelajaran IPAS Fase A Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: buku audio digital; digital storytelling; membaca permulaan; anak disleksia; media pembelajaran.

Abstract

Early reading ability is a fundamental skill that must be mastered by elementary school students, particularly children with dyslexia. Children with dyslexia generally experience difficulties in recognizing letters, associating sounds with symbols, and comprehending words and sentences; therefore, they require learning media that accommodate their learning characteristics. This study aimed to develop the "Animal Friends in the Smart Garden" Digital Audio Storytelling Book as a valid and practical learning medium to support the early reading skills of children with dyslexia. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which was limited to the Analyze, Design, and Development stages. The research participants consisted of a subject matter expert, a media expert, and an elementary school teacher as the practitioner. Data were collected through observations, interviews, validation questionnaires, and practicality questionnaires. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis based on percentage scores. The findings revealed that the developed learning media achieved a validity score of 95% from the subject matter expert, categorized as highly valid, 96% from the media expert, categorized as highly valid, and a practicality score of 100% from the practitioner, categorized as highly practical. The developed media integrates text, illustrations, audio narration, and digital storytelling to provide a more engaging, interactive, and accessible learning experience tailored to the characteristics of children with dyslexia. Therefore, the "Animal Friends in the Smart Garden" Digital Audio Storytelling Book is considered suitable for use as a learning medium to support the development of early reading skills among children with dyslexia in Phase A Science learning under the Merdeka Curriculum.

Keywords: digital audio book; digital storytelling; early reading; dyslexia; learning media.

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca permulaan merupakan fondasi utama yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Pada fase awal pendidikan, anak dituntut mampu mengenali huruf, memahami hubungan antara lambang tulisan dan bunyi, membaca suku kata, kata, hingga kalimat sederhana secara bertahap. Penguasaan keterampilan tersebut tidak hanya menjadi prasyarat untuk mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga mendukung pemahaman terhadap berbagai mata pelajaran lain, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Rendahnya kemampuan membaca permulaan akan menghambat proses penerimaan informasi, mengurangi rasa percaya diri peserta didik, serta berdampak pada pencapaian hasil belajar secara keseluruhan. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan membaca sejak dini menjadi salah satu prioritas dalam penyelenggaraan pendidikan dasar, khususnya melalui penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar setiap peserta didik, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan belajar khusus seperti anak disleksia.

Anak dengan disleksia merupakan kelompok peserta didik yang mengalami kesulitan spesifik dalam membaca akibat adanya gangguan pada proses pengolahan bahasa di otak, bukan karena rendahnya tingkat kecerdasan, kurangnya motivasi belajar, ataupun gangguan pada fungsi penglihatan dan pendengaran. Kesulitan tersebut umumnya terlihat dari lambatnya kemampuan mengenali huruf, membedakan bunyi bahasa, menghubungkan simbol dengan fonem, mengeja kata, hingga memahami makna bacaan. Kondisi tersebut menyebabkan anak membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan teman sebayanya dalam mempelajari keterampilan membaca permulaan. Apabila tidak memperoleh intervensi yang tepat sejak dini, hambatan tersebut dapat berkembang menjadi kesulitan belajar yang lebih kompleks, memengaruhi perkembangan akademik, sosial, maupun emosional peserta didik. Dengan demikian, penyediaan layanan pembelajaran yang adaptif menjadi kebutuhan penting dalam mewujudkan pendidikan yang inklusif dan memberikan kesempatan belajar yang setara bagi seluruh peserta didik.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang yang sangat besar dalam menciptakan inovasi media pembelajaran yang mampu mengakomodasi berbagai karakteristik peserta didik. Pemanfaatan teknologi tidak lagi sekadar berfungsi sebagai pelengkap proses pembelajaran, melainkan telah menjadi bagian

integral dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Media pembelajaran digital memungkinkan penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, suara, animasi, serta berbagai bentuk interaksi yang dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Bagi anak disleksia, penyajian materi secara multisensori menjadi pendekatan yang sangat relevan karena mampu mengoptimalkan proses penerimaan informasi melalui lebih dari satu indera. Penggunaan media digital yang mengintegrasikan unsur visual dan auditori diharapkan mampu membantu peserta didik memahami hubungan antara simbol tulisan dan bunyi secara lebih efektif sehingga proses membaca permulaan dapat berlangsung secara bertahap sesuai kemampuan masing-masing.

Salah satu bentuk inovasi media digital yang memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran membaca adalah buku audio digital berbasis digital storytelling. Media ini menggabungkan narasi suara, ilustrasi visual, teks, dan alur cerita yang dirancang secara sistematis sehingga peserta didik tidak hanya membaca teks secara mandiri, tetapi juga memperoleh bantuan melalui audio yang membacakan isi cerita secara jelas. Pendekatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena peserta didik dapat mengikuti cerita sambil menghubungkan bunyi dengan bentuk tulisan yang ditampilkan pada layar. Selain meningkatkan motivasi membaca, digital storytelling juga membantu mengembangkan pemahaman isi bacaan, memperkaya kosakata, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh sebab itu, media buku audio digital menjadi salah satu alternatif yang potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran membaca permulaan, khususnya bagi anak yang mengalami hambatan membaca akibat disleksia.

Pengembangan media pembelajaran yang efektif tidak hanya memperhatikan aspek teknologi, tetapi juga harus disesuaikan dengan karakteristik kurikulum yang berlaku. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran pada fase A diarahkan agar peserta didik mampu mengenali lingkungan sekitar melalui pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Tema mengenai hewan dan lingkungan merupakan salah satu materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak sehingga mudah dipahami melalui pendekatan berbasis cerita. Oleh karena itu, pengembangan media buku audio digital storytelling bertema "Sahabat Hewan di Kebun Pintar" menjadi pilihan yang tepat karena mampu mengintegrasikan capaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan aktivitas membaca permulaan. Melalui cerita yang

sederhana, ilustrasi menarik, dan narasi audio yang komunikatif, peserta didik memperoleh kesempatan belajar secara terpadu antara peningkatan kemampuan literasi dan pemahaman konsep sains dasar sesuai karakteristik perkembangan kognitif mereka.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pembelajaran yang dilakukan di sekolah, masih ditemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran membaca permulaan bagi peserta didik yang mengalami disleksia. Guru umumnya masih mengandalkan buku cetak dan metode membaca konvensional yang belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dengan karakteristik khusus. Keterbatasan media yang menyediakan dukungan audio menyebabkan peserta didik kesulitan menghubungkan simbol tulisan dengan bunyi bahasa secara konsisten. Selain itu, media yang digunakan cenderung kurang menarik sehingga perhatian dan motivasi belajar peserta didik mudah menurun. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran memerlukan inovasi media yang lebih adaptif, sederhana, menarik, dan mudah dioperasikan oleh guru maupun peserta didik sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif sekaligus meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan membaca berlangsung.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan audiobook maupun media digital mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman bacaan, serta keterampilan membaca peserta didik sekolah dasar. Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peserta didik reguler dan belum secara khusus mengembangkan media yang dirancang sesuai karakteristik anak disleksia. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya hanya memanfaatkan audiobook sebagai media penyampai materi tanpa mengintegrasikan unsur digital storytelling, ilustrasi interaktif, maupun materi pembelajaran yang disesuaikan dengan capaian Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, masih terdapat ruang pengembangan yang dapat dilakukan melalui penyusunan media pembelajaran yang menggabungkan berbagai unsur multimedia secara terpadu agar mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif bagi anak disleksia. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar penting dilaksanakannya penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis buku audio digital storytelling.

Kebaruhan penelitian ini terletak pada pengembangan media buku audio digital storytelling yang dirancang secara khusus untuk mendukung kemampuan membaca permulaan anak disleksia dengan mengintegrasikan unsur audio, teks, ilustrasi, serta cerita edukatif bertema "Sahabat Hewan di Kebun Pintar". Media ini tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan

digital, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran multisensori yang memberikan bantuan auditori dalam proses pengenalan huruf, pembacaan kata, serta pemahaman isi bacaan. Di samping itu, materi yang disajikan telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran IPAS fase A Kurikulum Merdeka sehingga media tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga membantu peserta didik memahami konsep sederhana mengenai makhluk hidup dan lingkungan sekitarnya. Integrasi berbagai komponen tersebut diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan inklusif di sekolah dasar.

Pengembangan media dilakukan melalui pendekatan Research and Development menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, dan pengembangan produk. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan peserta didik, penyusunan materi, perancangan storyboard, pembuatan ilustrasi, penyusunan narasi audio, hingga validasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diuji kepraktisannya oleh praktisi pendidikan. Pendekatan tersebut dipilih karena memberikan prosedur yang terstruktur dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain menghasilkan media yang berkualitas, proses pengembangan juga memberikan informasi mengenai tingkat kelayakan isi, tampilan media, kemudahan penggunaan, serta potensi penerapan media dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar yang menyelenggarakan pendidikan inklusif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Buku Audio Digital Storytelling "Sahabat Hewan di Kebun Pintar" yang layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendukung kemampuan membaca permulaan anak disleksia. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang adaptif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus. Selain memberikan manfaat praktis bagi guru dalam menyediakan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, hasil penelitian juga diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai pemanfaatan digital storytelling dan audiobook dalam pembelajaran literasi dasar. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan mampu mendukung terwujudnya pembelajaran inklusif yang berkualitas sekaligus meningkatkan kesempatan belajar yang setara bagi seluruh peserta didik tanpa memandang perbedaan karakteristik belajar yang dimiliki.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran yang adaptif bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya anak disleksia. Namun, penelitian hanya dilaksanakan hingga tahap Development (pengembangan), sehingga tahap Implementation dan Evaluation belum dilakukan. Pembatasan tersebut dilakukan karena fokus penelitian adalah menghasilkan produk berupa media Buku Audio Digital Storytelling "Sahabat Hewan di Kebun Pintar" yang telah melalui proses validasi sehingga layak digunakan. Tahap Analyze diawali dengan observasi dan wawancara di SDN Menur Pumpungan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik disleksia, karakteristik pembelajaran, kurikulum, serta media yang digunakan guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan membaca permulaan, sementara media yang tersedia belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar mereka. Selanjutnya pada tahap Design, peneliti menyusun storyboard, naskah cerita, naskah audio, desain ilustrasi, pemilihan warna, jenis huruf yang ramah disleksia, serta instrumen validasi. Tahap Development dilakukan dengan merealisasikan rancangan tersebut menjadi media digital interaktif, kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk berdasarkan saran validator, serta uji kepraktisan oleh praktisi (guru).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Observasi serta wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik peserta didik disleksia, kebutuhan guru, dan kondisi pembelajaran sebagai dasar pengembangan media. Sementara itu, angket digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan dan kepraktisan media melalui penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi menggunakan skala Likert empat tingkat. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta masukan dari para validator sebagai dasar perbaikan produk. Adapun analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase skor hasil validasi menggunakan rumus persentase kelayakan, kemudian menginterpretasikan hasilnya ke dalam kategori seperti sangat layak, layak, cukup layak, atau tidak layak sesuai kriteria yang telah ditetapkan. Melalui prosedur tersebut diperoleh media pembelajaran yang telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan kepraktisan sehingga siap digunakan

sebagai alternatif media untuk mendukung kemampuan membaca permulaan anak disleksia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analyze

Pada tahap Analyze (analisis), peneliti melakukan identifikasi kebutuhan sebagai dasar dalam pengembangan media Buku Audio Digital Storytelling "Sahabat Hewan di Kebun Pintar". Analisis dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara di SDN Menur Pumpungan Surabaya untuk mengetahui kondisi nyata pembelajaran membaca permulaan pada peserta didik disleksia. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, membaca kata-kata sederhana, serta memahami isi bacaan sederhana. Sementara itu, hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode klasikal dengan memanfaatkan buku paket, penjelasan lisan, dan video pembelajaran singkat. Media yang digunakan belum mampu mengakomodasi karakteristik belajar anak disleksia karena masih berorientasi pada teks, sehingga kurang efektif dalam membantu peserta didik memahami hubungan antara huruf, bunyi, dan makna. Guru juga menjelaskan bahwa peserta didik lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan media yang memadukan unsur visual dan audio dibandingkan media berbasis teks semata.

Selain menganalisis kebutuhan peserta didik, tahap Analyze juga mencakup analisis kebutuhan guru, kurikulum, dan materi pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti menyesuaikan materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS Fase A Kurikulum Merdeka, khususnya materi mengenai pengenalan hewan dan lingkungan sekitar, sehingga isi media tidak hanya mendukung kemampuan membaca permulaan tetapi juga selaras dengan tujuan pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan keseluruhan hasil analisis tersebut, disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teks sederhana, ilustrasi menarik, dan narasi audio dalam satu kesatuan pembelajaran yang bersifat multisensori. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media Buku Audio Digital Storytelling "Sahabat Hewan di Kebun Pintar" yang dirancang sesuai karakteristik anak disleksia agar mampu meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pengenalan huruf dan bunyi, serta mendukung proses membaca permulaan secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Tahap Design

Pada tahap desain (Design), peneliti mulai merancang media pembelajaran setelah menyelesaikan analisis kebutuhan terhadap peserta didik, guru,

kurikulum, dan materi. Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik anak disleksia agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Kegiatan awal pada tahap ini adalah menyusun alur cerita (storyboard) yang memuat materi pengenalan hewan dan tumbuhan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS Fase A Kurikulum Merdeka. Cerita disusun menggunakan bahasa yang sederhana, kalimat yang pendek, serta kosakata yang mudah dipahami oleh peserta didik kelas II sekolah dasar yang mengalami hambatan membaca permulaan. Selain memperhatikan isi cerita, peneliti juga merancang struktur pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mempelajari hubungan antara huruf, bunyi, kata, dan makna melalui pendekatan digital storytelling yang dipadukan dengan audio narasi. Dengan demikian, rancangan media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media multisensori yang dapat menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak disleksia.

Selanjutnya, tahap desain difokuskan pada perancangan tampilan visual dan komponen media agar mudah digunakan oleh anak disleksia. Peneliti menentukan pemilihan warna, jenis huruf yang ramah disleksia, ukuran huruf yang jelas, ilustrasi gambar yang menarik, tata letak (layout), serta navigasi yang sederhana sehingga tidak menimbulkan kebingungan visual bagi pengguna. Selain itu, disusun pula prototype media yang terdiri atas halaman sampul, halaman cerita singkat, halaman "Kata Hari Ini", halaman pengenalan hewan, latihan melengkapi kata, mencocokkan kata dengan gambar, hingga latihan mendengarkan suara hewan. Setiap halaman dirancang memiliki tombol audio, tombol kembali, dan tombol lanjut sebagai navigasi interaktif. Hasil akhir dari tahap desain berupa storyboard, desain antarmuka media, naskah cerita, naskah audio, prototype setiap halaman media, serta instrumen validasi yang selanjutnya digunakan pada tahap pengembangan (development) untuk menghasilkan produk Buku Audio Digital Storytelling *Sahabat Hewan di Kebun Pintar*.

Tahap Development

Tahap Development (Pengembangan) merupakan tahap realisasi dari rancangan media yang telah disusun pada tahap desain menjadi sebuah produk pembelajaran yang siap divalidasi. Pada penelitian ini, pengembangan dilakukan berdasarkan storyboard, desain tampilan, naskah cerita, dan naskah audio yang telah dirancang sebelumnya. Proses pembuatan media menggunakan aplikasi Canva sebagai perangkat utama untuk mendesain halaman, menyisipkan ilustrasi, audio narasi, ikon, serta menghubungkan setiap halaman melalui fitur *hyperlink*. Tahapan pengembangan diawali dengan penyusunan

konsep media yang mencakup urutan halaman, isi cerita, materi pembelajaran, ilustrasi, audio, dan sistem navigasi. Selanjutnya, setiap halaman dirancang secara sistematis mulai dari halaman sampul, petunjuk penggunaan, pengenalan tokoh, cerita utama, materi pembelajaran, latihan sederhana, hingga halaman penutup. Teks cerita disusun menggunakan kalimat sederhana, kosakata yang mudah dipahami, ukuran huruf yang jelas, serta dipadukan dengan ilustrasi menarik dan tombol audio pada setiap halaman sehingga sesuai dengan karakteristik anak disleksia yang membutuhkan stimulasi visual dan auditori secara bersamaan.

Setelah produk awal selesai dikembangkan, media memasuki tahap pengujian kualitas melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru kelas) untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya sebelum digunakan dalam pembelajaran. Seluruh masukan dan saran dari para validator dijadikan dasar untuk melakukan revisi pada aspek isi materi, tampilan visual, navigasi, maupun penyajian audio agar media semakin sesuai dengan karakteristik peserta didik disleksia dan tujuan pembelajaran membaca permulaan. Hasil akhir dari tahap ini berupa Media Buku Audio Digital Storytelling *Sahabat Hewan di Kebun Pintar* yang dikembangkan dalam bentuk buku digital interaktif berbasis website. Media tersebut memadukan teks, ilustrasi, dan narasi audio sehingga memberikan pengalaman belajar multisensori, dapat diakses melalui komputer, laptop, maupun telepon pintar yang terhubung dengan internet. Produk akhir terdiri atas halaman sampul, cerita singkat, kosakata harian, pengenalan hewan, latihan interaktif, serta dilengkapi tombol navigasi dan ikon audio pada setiap halaman sehingga layak digunakan sebagai media pendukung kemampuan membaca permulaan bagi anak disleksia.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi terhadap media Buku Audio Digital Storytelling *Sahabat Hewan di Kebun Pintar* dilaksanakan pada 17 Juni 2026 oleh Drs. Mintohari, M.Pd., dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi materi sekaligus memberikan masukan terhadap produk yang dikembangkan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Penilaian dilakukan menggunakan angket skala Likert empat tingkat yang meliputi aspek kesesuaian materi, kelayakan isi, kesesuaian dengan karakteristik anak disleksia, penyajian materi, dan penggunaan bahasa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memperoleh jumlah skor 62 dengan nilai rata-rata 3,8, kemudian setelah dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase memperoleh persentase kelayakan sebesar

96,8% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS Fase A, tujuan pembelajaran, karakteristik anak disleksia, serta disusun menggunakan bahasa yang sederhana dan sistematis sehingga mudah dipahami. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan, yaitu agar penjelasan mengenai ciri-ciri hewan dibuat lebih spesifik berdasarkan karakteristik fisiknya serta urutan penyajian materi disesuaikan dengan alur cerita sebelum masuk pada pengenalan hewan. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi terhadap isi media sehingga produk dinyatakan layak dengan revisi untuk digunakan dalam proses pembelajaran membaca permulaan bagi anak disleksia.

Tabel. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor
Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran IPAS Kelas II	3
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
Kelayakan Isi	Ketepatan konsep tentang ciri makhluk hidup	4
	Materi disajikan secara sederhana	4
	Relevansi materi dengan kebutuhan anak disleksia	4
	Kebenaran konsep <i>Sahabat Hewan di Kebun Pintar</i>	4
	Tingkat kompleksitas materi sesuai kemampuan anak disleksia	4
Kesesuaian dengan Karakteristik Anak Disleksia	Bahasa sederhana sesuai kemampuan membaca anak disleksia	4
	Kemudahan penggunaan media	4
Penyajian Materi	Materi disajikan secara sistematis	3
	Tersedia dukungan gambar, teks, dan audio	4
	Penggunaan elemen yang menyenangkan bagi anak	4

Aspek	Indikator	Skor
Bahasa	Desain interaktif mendorong partisipasi aktif anak	4
	Bahasa mudah dipahami	4
	Istilah sesuai perkembangan anak	4
	Ketepatan penggunaan tata bahasa	4
Jumlah Skor		62
Nilai Rata-rata		3,8
Persentase Kelayakan		96,8%
Kategori		Sangat Layak

Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media, Media Buku Audio Digital Storytelling "Sahabat Hewan di Kebun Pintar" memperoleh jumlah skor 47 dengan nilai rata-rata 3,9, sehingga menghasilkan persentase kelayakan sebesar 97% dan termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Penilaian dilakukan terhadap aspek tampilan, kualitas audio, keterbacaan, interaktivitas, dan kegunaan media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mendukung kemampuan membaca permulaan anak disleksia. Meskipun demikian, validator tetap memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan, terutama pada penggunaan jenis tulisan agar lebih mudah dibaca oleh anak disleksia serta penambahan keterangan pada judul media. Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, media dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik disleksia.

Tabel. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor
Tampilan	Media memiliki tampilan visual yang menarik	4
	Pemilihan jenis font mendukung kemudahan membaca	4
	Fitur media membantu guru mendukung motivasi anak disleksia	4
	Kesesuaian gambar dengan konteks materi	4

Aspek	Indikator	Skor
Audio	Kualitas suara jelas	4
	Intonasi sesuai untuk storytelling	4
	Pelafalan sesuai untuk storytelling	4
Keterbacaan	Teks mudah dibaca (font, ukuran, spasi)	3
	Penggunaan font ramah untuk anak disleksia	4
Interaktif	Media mudah dioperasikan	4
	Navigasi jelas	4
Kegunaan	Media membantu proses membaca permulaan	4
Jumlah Skor	47	
Nilai Rata-rata	3,9	
Persentase Kelayakan	97%	
Kategori	Sangat Layak	

Hasil Uji Kepraktisan**Tabel Hasil Uji Kepraktisan Media**

Aspek	Indikator	Skor
Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan	4
	Petunjuk penggunaan jelas	4
	Media mudah dioperasikan oleh guru maupun anak	4
Efisiensi	Membantu proses pembelajaran	4
	Media dapat digunakan dalam pembelajaran	4
	Praktis digunakan pada berbagai situasi belajar	4
Manfaat	Mendukung motivasi belajar	4
	Membantu pemahaman membaca	4
	Membantu guru dalam mengajar	4

Aspek	Indikator	Skor
	Dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran	4
Jumlah Skor	40	
Rata-rata Skor	4,00	
Persentase Kepraktisan	100%	
Kategori	Sangat Praktis / Sangat Layak	

Sumber: Diadaptasi dari Tabel 4.7 Hasil Uji Validasi Praktisi pada skripsi.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa Media Buku Audio Digital Storytelling *Sahabat Hewan di Kebun Pintar* memperoleh persentase kepraktisan sebesar 100% dengan kategori sangat praktis (sangat layak) berdasarkan penilaian praktisi (guru kelas). Seluruh indikator pada aspek kemudahan penggunaan, efisiensi, dan manfaat memperoleh skor maksimal (4), yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, mudah dioperasikan oleh guru maupun peserta didik, serta efektif membantu proses pembelajaran membaca permulaan. Selain itu, media dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, membantu pemahaman membaca, mendukung guru dalam kegiatan pembelajaran, dan layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran bagi anak disleksia. Praktisi juga memberikan tanggapan positif tanpa memberikan saran perbaikan yang signifikan, sehingga media dinyatakan siap digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini diperkuat dalam pembahasan penelitian yang menyatakan bahwa integrasi teks, ilustrasi, dan audio narasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak disleksia sehingga mendukung tingginya tingkat kepraktisan media.

Pembahasan

Pengembangan media Buku Audio Digital Storytelling *Sahabat Hewan di Kebun Pintar* dilakukan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran membaca permulaan bagi anak disleksia yang mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi, mengeja kata, serta memahami bacaan sederhana. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap *Analyze*, ditemukan bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan guru masih didominasi oleh buku cetak dan metode ceramah sehingga belum mampu mengakomodasi

karakteristik belajar anak disleksia. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis audio digital dipilih karena mampu mengintegrasikan unsur visual, teks, dan narasi suara sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran multisensori. Selain mendukung kemampuan membaca permulaan, isi cerita dalam media juga disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS Fase A Kurikulum Merdeka sehingga media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu membaca, tetapi juga sebagai media pembelajaran tematik yang kontekstual.

Tahap *Design* dan *Development* menghasilkan media digital yang dirancang secara khusus dengan memperhatikan karakteristik anak disleksia. Media dikembangkan dalam bentuk buku digital yang memuat ilustrasi berwarna, narasi audio, teks sederhana, navigasi interaktif, serta cerita bertema "Sahabat Hewan di Kebun Pintar". Pemilihan ukuran huruf, warna, tata letak, serta penyajian audio dilakukan untuk mempermudah anak dalam mengenali simbol huruf dan menghubungkannya dengan bunyi bahasa. Integrasi audio dengan teks memberikan stimulus auditori dan visual secara bersamaan sehingga membantu meningkatkan kesadaran fonologis, yaitu kemampuan dasar yang sering mengalami hambatan pada anak disleksia. Desain tersebut sejalan dengan teori multimedia learning yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui lebih dari satu saluran indera sehingga beban kognitif peserta didik dapat dikurangi dan pemahaman menjadi lebih optimal.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi, kesesuaian dengan kurikulum, kualitas tampilan, kemudahan penggunaan, kualitas audio, serta penyajian media telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Selain itu, hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat praktis, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan dalam proses pembelajaran, mampu menarik perhatian peserta didik, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi membaca permulaan. Tingginya hasil validasi dan kepraktisan menunjukkan bahwa media memiliki potensi besar untuk diimplementasikan pada pembelajaran di sekolah inklusi maupun sekolah dasar reguler yang memiliki peserta didik dengan hambatan membaca.

Kepraktisan media juga memperoleh hasil yang sangat memuaskan. Berdasarkan penilaian praktisi atau guru kelas, media memperoleh persentase 100% dengan

kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media dinilai mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, baik dari sisi pengoperasian maupun penyampaian materi. Guru memberikan tanggapan positif terhadap media karena mampu membantu menjelaskan materi membaca permulaan melalui cerita yang menarik, didukung ilustrasi dan audio yang sesuai dengan karakteristik peserta didik disleksia. Selain itu, praktisi tidak memberikan saran perbaikan yang bersifat signifikan sehingga media dinyatakan siap digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah dasar.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media audiobook dan digital storytelling mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Penelitian Fachrurrozi, Nidya Chandra Muji Utami, dan Riska Aldian (2021) menunjukkan bahwa buku audio membantu siswa memahami bacaan melalui narasi suara sehingga meningkatkan minat membaca. Demikian pula penelitian Hamsidar dkk. (2025) menyimpulkan bahwa audiobook memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan membaca karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, menarik, dan mudah dipahami. Namun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan karena menggabungkan konsep digital storytelling dengan buku audio dalam satu media pembelajaran yang secara khusus dirancang bagi anak disleksia dan disesuaikan dengan materi IPAS Fase A Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan membaca, tetapi juga mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku.

Secara keseluruhan, pengembangan Buku Audio Digital Storytelling *Sahabat Hewan di Kebun Pintar* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran inklusif berbasis teknologi digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, membantu peserta didik memahami hubungan antara huruf dan bunyi, serta memfasilitasi proses membaca permulaan melalui pendekatan multisensori. Keunggulan tersebut menjadikan media ini relevan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi sesuai kebutuhan peserta didik. Meskipun penelitian masih terbatas pada tahap pengembangan dan uji kelayakan, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media memiliki prospek yang sangat baik untuk dikembangkan lebih lanjut melalui uji efektivitas pada skala yang lebih luas sehingga manfaatnya terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak disleksia dapat dibuktikan secara empiris.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Buku Audio Digital Storytelling "Sahabat Hewan di Kebun Pintar" berhasil dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analyze*, *Design*, dan *Development*. Pengembangan media didasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik, khususnya anak disleksia yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, serta disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS Fase A Kurikulum Merdeka. Media yang dikembangkan mengintegrasikan teks, ilustrasi, narasi audio, dan unsur digital storytelling sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak disleksia.

Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media memperoleh penilaian sangat layak dari ahli materi dan dari ahli media. Selain itu, hasil uji kepraktisan oleh praktisi (guru) dengan kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, penyajian, tampilan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran membaca permulaan bagi anak disleksia.

Dengan demikian, media Buku Audio Digital Storytelling "Sahabat Hewan di Kebun Pintar" layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk mendukung kemampuan membaca permulaan anak disleksia. Penggunaan media ini tidak hanya membantu peserta didik dalam mengenali huruf, suku kata, kata, dan kalimat melalui dukungan audio serta visual yang terintegrasi, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih inklusif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Simpulan ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media pembelajaran digital yang valid, praktis, dan berpotensi mendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak disleksia.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, media Buku Audio Digital Storytelling *Sahabat Hewan di Kebun Pintar* terbukti layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung kemampuan membaca permulaan anak disleksia. Oleh karena itu, guru disarankan memanfaatkan media ini sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus, khususnya anak disleksia. Sekolah juga diharapkan

mendukung penerapan media pembelajaran digital yang inklusif melalui penyediaan sarana dan pelatihan bagi guru. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa dengan cakupan materi yang lebih luas, mengimplementasikan seluruh tahapan model ADDIE hingga tahap implementasi dan evaluasi, serta menguji efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui uji coba pada jumlah subjek yang lebih besar dan beragam sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2012). *Anak berkesulitan belajar: Teori, diagnosis, dan remediasinya*. Jakarta: Rineka Cipta. <https://opac.perpusnas.go.id>
- Arsyad, A. (2023). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Depok: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.
- Dewi, N., & Uliani, R. (2024). Karakteristik dan layanan pendidikan bagi anak disleksia di sekolah dasar inklusif. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 20(1), 55–68. <https://journal.unesa.ac.id>
- Fachrurrozi, F., Utami, N. C., & Aldian, R. (2021). Pengembangan buku audio digital sebagai media pembelajaran membaca permulaan kelas I sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 150–162. <https://journal.unj.ac.id>
- Faggreinakennslu. (2022). Audiobooks as educational resources for improving literacy skills. *Nordic Journal of Literacy Research*, 8(1), 33–47. <https://doi.org/10.23865/njlr.v8.3124>
- Firdaus, S. (2023). *Upaya guru menangani siswa disleksia dalam membaca permulaan di sekolah dasar* (Skripsi). Universitas Djuanda Bogor.
- Hamsidar, H., Salsabila, S., Septiana, R., & Haliq, A. (2025). Pengaruh media audiobook dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 44–56. <https://ejournal.undiksha.ac.id>
- Jamaris, M. (2014). *Kesulitan belajar: Perspektif, asesmen, dan penanggulangannya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mayer, R. E. (Ed.). (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). New York, NY: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>
- Muklason, A., Rahmawati, D., & Hidayat, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 65–77. <https://ejournal.undiksha.ac.id>

- Mustafa, P. S., Winarno, M. E., & Supriyadi. (2021). Buku digital sebagai inovasi media pembelajaran pada era digital. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 120–129. <https://journal.unesa.ac.id>
- Nikmah, T., & Heriyanto. (2020). *Pengalaman informasi penyandang disabilitas netra pada pemanfaatan audiobook sebagai sumber informasi* (Skripsi). Universitas Diponegoro.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187. [https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod_resource/content/2/Pengembangan %20Media%20Pembelajaran.pdf](https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod_resource/content/2/Pengembangan%20Media%20Pembelajaran.pdf)
- Safitri, R., Hidayat, T., & Lestari, S. (2022). Kesadaran fonologis pada anak disleksia dalam pembelajaran membaca permulaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5102–5113. <https://obsesi.or.id>
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group. <https://opac.perpusnas.go.id>
- Shaywitz, S. E. (2020). *Overcoming dyslexia* (2nd ed.). New York, NY: Alfred A. Knopf. <https://www.penguinrandomhouse.com/books/549270/overcoming-dyslexia-second-edition-by-sally-shaywitz-md/>
- Singh, A., & Alexander, P. A. (2022). Audiobooks and reading comprehension: A systematic review. *Educational Psychology Review*, 34(4), 2107–2133. <https://link.springer.com>
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2015). *Desain multimedia pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi. <https://opac.perpusnas.go.id>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Toding Bua, Y. (2021). Strategi meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 88–96. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id>
- Wahyuni, S., Ningsih, D., & Rahmawati, F. (2024). Pengembangan kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar melalui media digital. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 101–112. <https://jbasic.org>