



Pengembangan Buku Suplemen Digital Berbantuan Kecerdasan Buatan untuk Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara Siswa Sekolah Dasar

Chintia^{1*}, Nurul Istiq'faroh²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*chintia.19123@unesa.ac.id

Submitted: 21-03-2026

Accepted: 20-07-2026

Published: 30-07-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan buku suplemen digital berbantuan kecerdasan buatan untuk pembelajaran keterampilan menulis laporan wawancara siswa kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi buku suplemen digital, latihan bertahap, visualisasi materi, dan penggunaan ChatGPT/OpenAI secara terbatas sebagai pendukung penyusunan contoh, prompt, serta variasi latihan yang tetap diverifikasi oleh peneliti dan validator. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE. Analisis kebutuhan dilakukan melalui rekap nilai, observasi pembelajaran, wawancara guru, dan telaah bahan ajar. Subjek uji coba terbatas adalah 16 siswa kelas IV SDK Aletheia Surabaya dan seorang guru. Data dikumpulkan melalui validasi ahli materi dan media, angket respons, serta tes menulis pretest-posttest. Hasil validasi materi memperoleh 85% (sangat valid) dan validasi media 77% (valid). Respons guru mencapai 4,4 (sangat baik), respons siswa 4,2 (baik), dan N-Gain rata-rata 0,58 kategori sedang. Uji Wilcoxon menunjukkan peningkatan skor posttest signifikan dibandingkan pretest ($p < 0,001$). Dengan demikian, produk layak digunakan sebagai bahan ajar pendamping menulis laporan wawancara.

Kata kunci: Buku suplemen digital, Keterampilan menulis, Laporan wawancara, Kecerdasan buatan, ADDIE

ABSTRACT

This study aimed to produce an artificial-intelligence-assisted digital supplementary book for teaching interview report writing skills to fourth-grade elementary school students that is valid, practical, and effective. The novelty lies in integrating a digital supplementary book, scaffolded exercises, visualized content, and the limited use of ChatGPT/OpenAI to support examples, prompts, and exercise variations, while all outputs were reviewed by the researcher and validators. This research employed Research and Development using the ADDIE model. The needs analysis was based on learning scores, classroom observation, teacher interview, and teaching-material review. The limited trial involved 16 fourth-grade students of SDK Aletheia Surabaya and one teacher. Data were collected through material and media expert validation, response questionnaires, and pretest-posttest writing tests. The material validation reached 85% (very valid) and media validation reached 77% (valid). The teacher response score was 4.4 (very good), the student response score was 4.2 (good), and the average N-Gain was 0.58 in the moderate category. The Wilcoxon test showed a significant increase in posttest scores compared with pretest scores ($p < .001$). Thus, the product is feasible as supplementary teaching material for interview report writing.

Keywords: Digital supplementary book, Writing skills, Interview report, Artificial intelligence, ADDIE

Pengutipan APA:

Chintia, & Istiq'faroh, N. (2026). Pengembangan buku suplemen digital berbantuan kecerdasan buatan untuk pembelajaran menulis laporan wawancara siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(7).



This is an open access article under the [CC BY SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena melalui kegiatan menulis peserta didik dilatih mengungkapkan gagasan, menyusun informasi, dan menyampaikan pesan secara runtut. Menulis tidak hanya berkaitan dengan produk tulisan, tetapi juga dengan proses berpikir, pengorganisasian ide, pemilihan kosakata, dan penggunaan struktur bahasa yang dapat dipahami pembaca (Dalman, 2018). Pada kelas IV sekolah dasar, salah satu bentuk keterampilan menulis yang perlu dikuasai peserta didik adalah menulis laporan wawancara.

Menulis laporan wawancara menuntut peserta didik untuk mengumpulkan informasi melalui komunikasi dengan narasumber, mencatat informasi penting, kemudian menyusun kembali hasil wawancara dalam bentuk laporan tertulis. Keterampilan ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menulis, tetapi juga dengan kemampuan menyimak, berpikir kritis, dan mengolah informasi. Puspawati et al. (2023) dan Purwati et al. (2023) menegaskan bahwa keterampilan menulis laporan hasil wawancara pada peserta didik sekolah dasar dipengaruhi oleh penguasaan struktur, kosakata, dan kemampuan menyusun kalimat secara runtut.

Analisis kebutuhan awal menunjukkan bahwa materi laporan wawancara memerlukan penguatan. Berdasarkan rekap nilai Bahasa Indonesia kelas IVB SDK Aletheia tahun pelajaran 2025/2026, rata-rata nilai peserta didik pada materi teks deskripsi mencapai 85,6 dan teks prosedur mencapai 91,7, sedangkan materi wawancara hanya mencapai 82,1. Selain data nilai, kebutuhan pengembangan produk juga diperoleh dari observasi pembelajaran, wawancara guru, dan telaah bahan ajar. Guru menyatakan bahwa siswa masih kesulitan menyusun bagian pendahuluan, hasil wawancara, dan simpulan, sedangkan buku utama belum menyediakan panduan bertahap, contoh lengkap, dan latihan yang cukup kontekstual. Dengan demikian, analisis kebutuhan tidak hanya menunjukkan kesenjangan hasil belajar, tetapi juga kesenjangan proses pembelajaran dan ketersediaan bahan ajar.

Permasalahan tersebut sejalan dengan temuan Efendi dan Witarsa (2023), yang menunjukkan bahwa pembelajaran menulis laporan pada jenjang pendidikan dasar masih memerlukan penguatan strategi, media, dan motivasi belajar. Nurazizah dan Darmayanti (2024) juga menegaskan bahwa pengembangan keterampilan menulis siswa sekolah dasar perlu didukung oleh pendekatan yang mendorong keterlibatan, latihan berkelanjutan, dan media yang dekat dengan karakteristik anak. Penelitian Istiq'faroh, Suhardi, dan Mustadi (2020) memperlihatkan bahwa media digital berbasis komik dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menulis dapat dikembangkan lebih optimal apabila pembelajaran didukung media visual yang menarik dan terarah.

Bahan ajar pendamping menjadi salah satu alternatif untuk menjawab kebutuhan tersebut. Buku suplemen dapat memberikan pengayaan materi, contoh, latihan, dan arahan belajar yang tidak selalu tersedia secara lengkap dalam buku utama. Arif dan Rukmi (2020) menunjukkan bahwa buku suplemen

yang dikembangkan dengan model ADDIE dapat dinyatakan valid dan praktis untuk mendukung keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Rahayu et al. (2022) juga mengembangkan bahan ajar untuk materi laporan wawancara dan menekankan pentingnya contoh serta aktivitas belajar yang membantu siswa memahami struktur tulisan.

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong buku suplemen disajikan dalam format digital. Buku suplemen digital memungkinkan penyajian materi melalui teks, gambar, tautan, latihan, dan petunjuk penggunaan yang lebih fleksibel dibandingkan bahan ajar cetak. Faidah, Suryanti, dan Istiq'faroh (2025) menyatakan bahwa e-module sebagai bentuk digitalisasi pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang fleksibel, interaktif, dan menarik. Sari, Istiq'faroh, Sukartiningsih, dan Mariana (2025) menegaskan bahwa sumber belajar digital berperan dalam meningkatkan aksesibilitas pembelajaran dan mendukung literasi digital peserta didik. Dalam konteks menulis laporan wawancara, media digital dapat membantu siswa memahami alur wawancara, struktur laporan, dan contoh penulisan secara lebih konkret.

Research gap penelitian ini terletak pada terbatasnya kajian yang secara khusus mengembangkan buku suplemen digital untuk materi menulis laporan wawancara kelas IV sekolah dasar dengan dukungan kecerdasan buatan. Penelitian terdahulu lebih banyak membahas buku suplemen cetak, buku digital umum, media visual, atau media pembelajaran digital tanpa menjelaskan prosedur penggunaan AI secara operasional. Selain itu, sebagian penelitian pengembangan hanya menampilkan skor validasi dan N-Gain tanpa menguraikan revisi produk, batasan penggunaan teknologi, dan analisis statistik pendukung. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini adalah pengembangan buku suplemen digital berbantuan ChatGPT/OpenAI sebagai pendukung penyusunan contoh, prompt, dan variasi latihan, yang tetap melalui verifikasi peneliti dan validasi ahli.

Pemanfaatan ChatGPT/OpenAI dalam penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan guru atau validator, tetapi sebagai alat bantu pengembangan konten. Penggunaan AI dalam pendidikan perlu dibatasi dan dikontrol karena dapat memberikan manfaat dalam personalisasi pembelajaran, penyusunan bahan ajar, dan dukungan belajar, tetapi juga memiliki risiko ketergantungan, ketidaktepatan informasi, dan persoalan etika akademik (Kasneci et al., 2023; Lo, 2023). Dengan mempertimbangkan kebutuhan, gap, dan kebaruan tersebut, penelitian ini bertujuan menghasilkan buku suplemen digital berbantuan kecerdasan buatan untuk pembelajaran keterampilan menulis laporan wawancara siswa kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan sistematis yang sesuai dengan pengembangan bahan ajar digital, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi (Branch, 2009; Molenda, 2015). Subjek uji coba terbatas adalah 16 siswa

kelas IV SDK Aletheia Surabaya dan seorang guru kelas IV sebagai responden. Jumlah subjek tersebut sesuai dengan tujuan uji coba terbatas, yaitu memperoleh gambaran awal mengenai kepraktisan dan keefektifan produk sebelum diterapkan pada skala lebih luas.

Tahap analysis dilakukan melalui rekap nilai Bahasa Indonesia, observasi pembelajaran, wawancara guru, dan telaah bahan ajar yang digunakan di kelas. Tahap design dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, struktur buku, peta konsep, materi, contoh laporan, latihan bertahap, visual, serta tautan interaktif. Tahap development dilakukan dengan mengembangkan produk menggunakan Canva dan memanfaatkan ChatGPT/OpenAI secara terbatas untuk menghasilkan alternatif contoh pertanyaan, contoh respons, variasi latihan, dan redaksi prompt. Seluruh keluaran AI diseleksi, disunting, dan disesuaikan oleh peneliti berdasarkan capaian pembelajaran, karakteristik siswa kelas IV, dan masukan validator.

Pada penggunaan ChatGPT/OpenAI, peneliti menetapkan batasan prosedural. Pertama, AI hanya digunakan sebagai pendukung penyusunan konten awal, bukan sebagai sumber ilmiah utama. Kedua, tidak ada data pribadi siswa yang dimasukkan ke dalam prompt. Ketiga, setiap output AI diverifikasi kembali oleh peneliti, guru, dan validator sebelum masuk ke produk. Keempat, tautan atau prompt pada buku digital diarahkan sebagai bantuan belajar terkontrol, bukan sebagai pengganti penjelasan guru. Batasan ini penting karena penggunaan AI dalam pendidikan perlu mempertimbangkan akurasi, keamanan data, dan potensi ketergantungan pengguna (Crompton & Burke, 2023; Kasneci et al., 2023).

Validator dipilih secara purposive berdasarkan kompetensi yang sesuai dengan produk. Validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu seorang ahli materi yang memahami pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar dan seorang ahli media yang memahami desain media pembelajaran digital. Kriteria pemilihan validator meliputi pengalaman pada bidang pendidikan dasar, relevansi keahlian dengan aspek yang dinilai, dan kemampuan memberikan masukan terhadap kelayakan produk. Validasi ahli materi menilai relevansi materi, kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian, sedangkan validasi ahli media menilai desain tampilan, keterbacaan, konsistensi visual, dan kemudahan penggunaan.

Tahap implementation dilakukan dengan menggunakan buku suplemen digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis laporan wawancara. Siswa mempelajari materi, menyusun pertanyaan, melakukan wawancara, mencatat informasi, dan menulis laporan. Tahap evaluation dilakukan melalui analisis hasil validasi, respons guru, respons siswa, hasil pretest-posttest, serta catatan perbaikan produk. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, angket respons siswa, dan tes keterampilan menulis laporan wawancara.

Data validasi dianalisis menggunakan persentase kevalidan, sedangkan data kepraktisan dianalisis berdasarkan rata-rata skor respons pengguna. Keefektifan dianalisis menggunakan N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar (Hake, 1998). Selain itu, analisis statistik pendukung dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk terhadap selisih skor pretest-posttest. Karena data selisih tidak

memenuhi asumsi normalitas ($p < 0,05$), uji Wilcoxon signed-rank digunakan untuk mengetahui signifikansi peningkatan skor. Analisis ini digunakan sebagai pelengkap N-Gain agar kesimpulan efektivitas tidak hanya bergantung pada perhitungan peningkatan rata-rata.

Tabel 1. Ringkasan prosedur pengembangan ADDIE

Tahap	Kegiatan penelitian
Analysis	Menganalisis nilai Bahasa Indonesia, observasi pembelajaran, wawancara guru, telaah buku utama, dan kesulitan siswa pada materi laporan wawancara.
Design	Merancang tujuan pembelajaran, alur materi, peta konsep, contoh laporan, latihan bertahap, tampilan visual, serta rancangan prompt/tautan pendukung.
Development	Mengembangkan produk menggunakan Canva dan dukungan ChatGPT/OpenAI yang dibatasi untuk ide contoh, prompt, dan latihan; produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.
Implementation	Menerapkan buku suplemen digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDK Aletheia Surabaya melalui kegiatan memahami materi, menyusun pertanyaan, wawancara, dan menulis laporan.
Evaluation	Menganalisis validasi, revisi produk, respons guru dan siswa, N-Gain, serta uji statistik pretest-posttest.

Hasil tahap analysis menunjukkan bahwa kebutuhan produk muncul dari tiga sumber utama. Pertama, rekap nilai menunjukkan rata-rata materi wawancara (82,1) lebih rendah daripada teks deskripsi (85,6) dan teks prosedur (91,7). Kedua, wawancara guru menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan menyusun bagian pendahuluan, isi, dan simpulan laporan wawancara. Ketiga, telaah bahan ajar menunjukkan bahwa buku utama belum memberikan contoh laporan dan latihan bertahap yang cukup untuk membantu siswa menulis secara mandiri.

Produk yang dihasilkan adalah buku suplemen digital berjudul Ayo Belajar Wawancara. Produk disusun sebagai bahan ajar pendamping pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV pada materi menulis laporan wawancara. Isi produk mencakup sampul buku, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi wawancara, langkah-langkah wawancara, struktur laporan wawancara, contoh, latihan, tautan interaktif, dan petunjuk penggunaan ChatGPT/OpenAI secara terbatas. Tampilan produk dibuat lebih visual dan ramah anak agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 1. Tampilan produk buku suplemen digital

Hasil validasi menunjukkan bahwa buku suplemen digital memenuhi kriteria kelayakan. Validasi materi memperoleh rata-rata skor 4,25 dari 5,00 atau 85% dengan kategori sangat valid. Validasi media memperoleh rata-rata skor 3,85 dari 5,00 atau 77% dengan kategori valid. Selain skor akhir, hasil validasi juga menghasilkan beberapa masukan yang digunakan untuk merevisi produk, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil validasi dan revisi produk

Aspek	Skor rata-rata	Persentase	Kategori	Tindak lanjut revisi
Materi	4,25/5,00	85%	Sangat valid	Peta konsep, instruksi latihan, bahasa, dan prompt AI diperjelas.
Media	3,85/5,00	77%	Valid	Penomoran, petunjuk, hyperlink, tampilan visual, dan gambar anak diperbaiki.

Kepraktisan produk ditinjau dari respons guru dan siswa setelah implementasi. Respons guru memperoleh skor rata-rata 4,4 dengan kategori sangat baik. Guru menilai buku suplemen digital membantu menjelaskan materi wawancara, mudah digunakan, dan relevan sebagai bahan ajar pendamping. Respons siswa memperoleh skor rata-rata 4,2 dengan kategori baik. Siswa menilai tampilan buku menarik, contoh wawancara membantu pemahaman, dan latihan membantu mereka menyusun laporan secara lebih terarah.

Keefektifan produk dianalisis melalui hasil pretest dan posttest keterampilan menulis laporan wawancara. Berdasarkan data individual 16 siswa, rata-rata pretest sebesar 57,69 meningkat menjadi 82,31 pada posttest, dengan rata-rata peningkatan 24,63 poin. Nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,58 termasuk kategori sedang. Uji Shapiro-Wilk terhadap selisih skor menunjukkan data tidak berdistribusi normal ($p = 0,000$), sehingga uji Wilcoxon signed-rank digunakan. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan peningkatan skor posttest signifikan dibandingkan pretest ($W = 0$, $p = 0,0003$). Temuan ini memperkuat bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya terlihat dari N-Gain, tetapi juga signifikan secara statistik.

Tabel 3. Ringkasan hasil keefektifan produk

Komponen	Nilai	Interpretasi	Keterangan
Rata-rata pretest	57,69	Kemampuan awal	Siswa masih membutuhkan panduan menulis laporan wawancara.
Rata-rata posttest	82,31	Meningkat	Skor menulis meningkat setelah penggunaan produk.
N-Gain	0,58	Sedang	Peningkatan berada pada kategori sedang.
Wilcoxon signed-rank	$p = 0,0003$	Signifikan	Terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest.



Gambar 2. Dokumentasi implementasi buku suplemen digital dalam pembelajaran

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku suplemen digital berbantuan kecerdasan buatan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kevalidan materi sebesar 85% menunjukkan bahwa isi produk telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, struktur materi, dan kebutuhan siswa kelas IV dalam menulis laporan wawancara. Aspek materi yang paling kuat adalah relevansi dan kelayakan isi, sedangkan aspek yang perlu diperkuat adalah penyajian dan kebahasaan. Revisi pada peta konsep, instruksi latihan, dan redaksi prompt menjadi penting karena materi laporan wawancara menuntut siswa memahami alur kegiatan secara bertahap, bukan hanya menghafal definisi.

Kevalidan media sebesar 77% menunjukkan bahwa produk telah layak digunakan, tetapi masih memerlukan penyempurnaan visual. Revisi berupa penambahan gambar bernuansa anak, perbaikan penomoran, penguatan hyperlink, dan kejelasan petunjuk penggunaan menunjukkan bahwa media digital tidak cukup hanya menyediakan informasi, tetapi harus mudah dinavigasi oleh siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan prinsip multimedia learning yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan visual dapat membantu pemahaman apabila disusun secara sederhana dan tidak membebani perhatian siswa (Mayer, 2021).

Kepraktisan produk terlihat dari respons guru dan siswa yang positif. Bagi guru, buku suplemen digital membantu menyediakan alur pembelajaran yang lebih terstruktur, mulai dari memahami wawancara, menyusun pertanyaan, mencatat informasi, hingga menulis laporan. Bagi siswa, tampilan visual, contoh, dan latihan bertahap membantu mereka memahami tugas menulis yang sebelumnya dianggap sulit. Hasil ini sejalan dengan Istiq'faroh et al. (2020) dan Ariyani et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media visual yang sesuai dengan karakteristik anak dapat mendukung keterampilan berbahasa dan meningkatkan keterlibatan belajar.

Keefektifan produk ditunjukkan melalui peningkatan skor pretest-posttest, N-Gain kategori sedang, dan hasil uji Wilcoxon yang signifikan. Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui fungsi buku suplemen digital sebagai scaffolding. Siswa tidak langsung diminta menulis laporan lengkap, tetapi diarahkan melalui contoh pertanyaan, contoh pencatatan informasi, dan latihan menyusun bagian laporan. Dengan demikian, produk membantu mengurangi kesulitan siswa dalam mengorganisasi hasil wawancara. Temuan ini memperkuat penelitian Arif dan Rukmi (2020) serta Rahayu et al. (2022)

bahwa bahan ajar pendamping yang disusun sesuai kebutuhan materi dapat mendukung keterampilan menulis siswa sekolah dasar.

Dibandingkan dengan penelitian pengembangan bahan ajar digital sebelumnya, penelitian ini memberikan kontribusi pada integrasi kecerdasan buatan secara terbatas dalam pengembangan buku suplemen digital. AI digunakan untuk memperkaya contoh, variasi latihan, dan prompt pendukung, tetapi tidak menggantikan validasi akademik dan pedagogis. Hal ini penting karena literatur internasional menunjukkan bahwa AI dapat mendukung pembelajaran dan penyusunan bahan ajar, tetapi penggunaannya perlu pengawasan guru, validasi konten, dan batasan etis agar tidak menimbulkan ketergantungan atau informasi yang tidak akurat (Kasneci et al., 2023; Lo, 2023). Dengan demikian, kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada produk digitalnya, tetapi juga pada prosedur penggunaan AI yang dikurasi dan divalidasi dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar.

Analisis kritis terhadap hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kategori N-Gain sedang belum dapat dimaknai sebagai efektivitas yang sangat tinggi. Peningkatan skor memang signifikan, tetapi hasil tersebut diperoleh dari uji coba terbatas tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, peningkatan yang terjadi dapat dipengaruhi oleh penggunaan produk, arahan guru, latihan yang dilakukan selama pembelajaran, atau kombinasi dari faktor-faktor tersebut. Kondisi ini menunjukkan perlunya penelitian lanjutan dengan desain eksperimen yang lebih kuat, jumlah subjek lebih besar, dan konteks sekolah yang lebih beragam.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah subjek uji coba relatif terbatas, yaitu 16 siswa pada satu kelas di satu sekolah, sehingga generalisasi hasil penelitian masih rendah. Kedua, uji keefektifan belum menggunakan kelompok kontrol sehingga belum dapat membandingkan secara langsung efektivitas buku suplemen digital dengan pembelajaran tanpa produk. Ketiga, penggunaan buku suplemen digital bergantung pada perangkat dan akses internet. Keempat, pemanfaatan ChatGPT/OpenAI masih terbatas pada dukungan konten, contoh, dan latihan, sehingga hasil keluaran AI tetap membutuhkan verifikasi guru dan validator. Kelima, penelitian ini mengukur peningkatan jangka pendek, belum mengkaji keberlanjutan keterampilan menulis siswa dalam jangka panjang atau pada konteks sekolah yang berbeda.

Implikasi Penelitian

Implikasi bagi guru adalah buku suplemen digital dapat digunakan sebagai bahan ajar pendamping untuk menjelaskan tahapan menulis laporan wawancara secara lebih runtut. Guru dapat memanfaatkan contoh, latihan, dan prompt terbimbing dalam buku untuk memperkuat pembelajaran menulis. Implikasi bagi siswa adalah produk memberikan pengalaman belajar yang lebih visual, bertahap, dan fleksibel sehingga dapat mendukung belajar mandiri. Implikasi bagi sekolah adalah perlunya dukungan akses perangkat, jaringan internet, dan literasi digital agar penggunaan bahan ajar

digital dapat berjalan optimal. Implikasi ilmiah penelitian ini adalah memberikan contoh pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia sekolah dasar yang memadukan prinsip ADDIE, scaffolding menulis, media visual digital, dan pemanfaatan AI secara terbatas serta tervalidasi.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan buku suplemen digital berbantuan kecerdasan buatan untuk pembelajaran keterampilan menulis laporan wawancara siswa kelas IV sekolah dasar. Produk dinyatakan sangat valid pada aspek materi dengan persentase 85% dan valid pada aspek media dengan persentase 77%. Produk juga dinyatakan praktis berdasarkan respons guru sebesar 4,4 kategori sangat baik dan respons siswa sebesar 4,2 kategori baik. Keefektifan produk ditunjukkan oleh peningkatan skor pretest-posttest, N-Gain rata-rata 0,58 kategori sedang, serta uji Wilcoxon yang menunjukkan peningkatan signifikan ($p < 0,001$). Kontribusi ilmiah penelitian ini adalah menghadirkan model pengembangan bahan ajar pendamping menulis laporan wawancara yang memadukan buku suplemen digital, latihan bertahap, visualisasi materi, dan pemanfaatan ChatGPT/OpenAI secara terbatas serta tervalidasi. Produk dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar pendamping Bahasa Indonesia, tetapi penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan jumlah subjek lebih besar, kelompok kontrol, konteks sekolah yang beragam, dan pengujian keberlanjutan hasil belajar.

REFERENSI

- Akbar, S. (2017). Instrumen perangkat pembelajaran. Remaja Rosdakarya.
- Arif, M. H., & Rukmi, A. S. (2020). Pengembangan buku suplemen untuk keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 1033-1043.
- Ariyani, R., Sukartiningsih, W., & Istiq'faroh, N. (2025). Development of picture card media based on differentiated learning design to improve Indonesian speaking skills of grade I students of Riyadh Indonesian School. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 640-652. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1415>
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Crompton, H., & Burke, D. (2023). Artificial intelligence in higher education: The state of the field. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20, Article 22. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00392-8>
- Dalman. (2018). Keterampilan menulis. RajaGrafindo Persada.
- Efendi, S., & Witarsa, R. (2023). Pembelajaran menulis laporan Bahasa Indonesia siswa jenjang pendidikan dasar. *Journal of Education Research*, 4(1), 333-338. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.165>
- Faidah, D. I., Suryanti, & Istiq'faroh, N. (2025). Systematic literature review: E-module in digitization of learning in elementary schools. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3). <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1448>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Istiq'faroh, N., Suhardi, S., & Mustadi, A. (2020). Improving elementary school students' creativity and writing skills through digital comics. *Elementary Education Online*, 19(2), 426-435. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.689661>

- Istiqfaroh, N., Mulyani, Tien-Hsiang, M. L., & Setiawan, R. (2024). Developing digital Android-based snakes and ladders: A solution for elementary school students' mathematics learning in Indonesia and Taiwan. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 14(4), 267-278. <https://doi.org/10.47750/pegegog.14.04.23>
- Kasneci, E., Sessler, K., Kuchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., Gasser, U., Groh, G., Gunnemann, S., Hullermeier, E., Krusche, S., Kutyniok, G., Michaeli, T., Nerdel, C., Pfeffer, J., Poquet, O., Sailer, M., Schmidt, A., Seidel, T., ... Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, Article 102274. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274>
- Lo, C. K. (2023). What is the impact of ChatGPT on education? A rapid review of the literature. *Education Sciences*, 13(4), Article 410. <https://doi.org/10.3390/educsci13040410>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 54(2), 40-42. <https://doi.org/10.1002/pfi.21461>
- Nieveen, N. (2013). Formative evaluation in educational design research. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *Educational design research* (pp. 152-169). SLO.
- Nurazizah, S. A., & Darmayanti, M. (2024). Keterampilan menulis siswa sekolah dasar: Systematic literature review dan bibliometric analysis. *Aksara*, 36(1), 1-14.
- Puspawati, Y. D., Slamet, S. Y., & Surya, A. (2023). Analisis kesalahan struktur kalimat dasar pada keterampilan menulis teks wawancara peserta didik kelas IV SD Negeri Tegalsari. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 1-10.
- Purwati, T., Wirawan, G., & Suprpto, W. (2023). Relationship between vocabulary mastery and interview report writing skills of elementary school students. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 6(2), 239-250.
- Rahayu, R. A., Setiyadi, R., & Susanti, E. (2022). Pengembangan bahan ajar materi laporan wawancara dengan pendekatan open ended berbantuan video. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 142-147.
- Sari, Y., Istiqfaroh, N., Sukartiningsih, W., & Mariana, N. (2025). Exploring the role of digital libraries in primary schools in the era of digitalization: A systematic literature review. *Journal of Educational Sciences*, 9(3), 1034-1046. <https://doi.org/10.31258/jes.9.3.p.1034-1046>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *International Journal of Education and Social Science*, 6(1), 1-5.
- Widoyoko, E. P. (2020). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.