



## Pengembangan Buku Digital Materi Ekspresi Diri melalui Hobi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 Sekolah Dasar

Sindriyani <sup>1\*</sup>, Nurjumiati <sup>2</sup>, Naila Fauziah <sup>3</sup>, Nur Afni <sup>4</sup>

**Corespondensi Author**

<sup>1, 2, 3, 4</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Taman Siswa Bima, Indonesia

**Email:**

[yanisindri27@gmail.com](mailto:yanisindri27@gmail.com)

**Keywords :**

Pengembangan; Buku Digital; Pembelajaran Bahasa Indonesia; Siswa Sekolah Dasar; Model 4D

**Abstrak** Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan bahan ajar inovatif yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan pendekatan pembelajaran Kurikulum Merdeka untuk menumbuhkan literasi dan ekspresi diri siswa secara bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku digital materi Ekspresi Diri Melalui Hobi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka. Buku digital ini dirancang agar mampu mendukung keterampilan literasi, mendorong siswa mengenal dan mengekspresikan hobi, serta meningkatkan minat baca. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model 4-D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Tahap define dilakukan dengan analisis kurikulum dan kebutuhan siswa, tahap design dengan merancang buku digital, tahap develop melalui validasi ahli materi dan media, sedangkan tahap disseminate terbatas pada penyusunan artikel. Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi yang diberikan kepada validator ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa dari aspek media, indikator materi sesuai dengan capaian pembelajaran memperoleh kategori baik (66,7%) dan cukup baik (33,3%), indikator menarik dan konsisten memperoleh kategori baik (100%), serta indikator lain seperti keterbacaan, kejelasan topik, aksesibilitas, dan kejelasan petunjuk memperoleh kategori baik dan cukup baik. Dari aspek materi, hasil validasi menunjukkan indikator relevansi dengan tema, pengembangan literasi, kedalaman materi, serta mendorong siswa mengekspresikan hobi memperoleh kategori layak hingga sangat layak (100%). Dengan demikian, buku digital yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar.

**Abstract.** The urgency of this research lies in the need for innovative teaching materials that integrate digital technology with the learning approach of the Merdeka Curriculum to foster students' literacy and self-expression in a meaningful way. Abstract This study aims to develop a digital book on the theme Self-Expression Through Hobbies in the Indonesian language subject for fifth grade elementary school students, in accordance with the needs of learning based on the Merdeka Curriculum. The digital book is designed to support literacy skills, encourage students to recognize and express their hobbies, and increase reading interest. The research method used is research and development with a 4-D model consisting of define, design, develop, and disseminate stages. The define stage was carried out through curriculum and student needs analysis, the design stage by drafting the

*digital book, the develop stage through expert validation of media and material, while the disseminate stage was limited to article preparation. Data were collected through validation questionnaires distributed to expert validators. The results of media validation showed that the indicator materials in accordance with learning objectives received good (66.7%) and fair (33.3%) categories, interesting and consistent design received good (100%), and other indicators such as readability, clarity of topic, accessibility, and clarity of instructions were rated good and fair. Material validation results showed that indicators such as relevance to the theme, literacy development, material depth, and encouraging students to express hobbies were rated feasible to highly feasible (100%). Therefore, the developed digital book is declared feasible to be used as a teaching material in the Indonesian language subject for fifth grade elementary school students.*

---

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International Licens*



## Pendahuluan

Kemajuan teknologi pada saat ini sudah memasuki era revolusi industry 4.0, oleh karena itu sumber informasi menjadi lebih mudah dicari melalui penggunaan literasi digital (Lumbantoruan et al, 2024). Para pelajar mengandalkan internet sebagai sumber informasi utama untuk penggunaan pribadi atau berkelompok. Perkembangan teknologi membentuk literasi yang berkembang seperti sekarang, jika didefinisikan secara luas dari segi pengetahuan, literasi bisa dikaitkan dengan adanya buku digital (Ananda et al, 2025). Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk keterampilan literasi siswa sejak dini. Literasi bukan hanya kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan memahami, mengolah, dan mengkomunikasikan informasi secara kritis (Gusti, 2020 ; Ananda et al, 2025 ; Putri et al, 2024).

Literasi yang kuat pada jenjang sekolah dasar akan menjadi fondasi bagi pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa di jenjang berikutnya (Yuliarti, 2019). Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan bahan ajar yang mampu menumbuhkan minat baca serta keterampilan ekspresi diri siswa. Mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kelas V SD dengan tema Ekspresi Diri Melalui Hobi, memiliki potensi besar dalam mengasah keterampilan literasi siswa. Melalui tema ini, siswa diajak untuk mengenal, mengekspresikan, dan menghargai hobi sebagai bagian dari jati diri mereka (Cahya et al, 2023). Pembelajaran berbasis tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran (Fadhlila et al, 2025). Dengan demikian, penyajian materi yang relevan dengan hobi siswa akan membantu mereka mengekspresikan ide dan perasaan secara lebih optimal.

Hobi sebagai bagian dari identitas personal siswa tidak hanya berperan dalam pengembangan karakter, tetapi juga dapat dijadikan sebagai jembatan untuk membangun keterampilan berbahasa, seperti menceritakan pengalaman, menulis narasi, membuat deskripsi, dan membaca teks tema yang sesuai (Salpariansi, 2021 ; Nurunnisa, 2025). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar Bahasa Indonesia yang digunakan masih cenderung konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi digital (Mekalungi et al, 2025). Hal ini berdampak pada kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik minat baca siswa. Menegaskan bahwa bahan ajar perlu dirancang secara

inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan (Ummah et al, 2025).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar Bahasa Indonesia yang digunakan masih cenderung konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi digital. Masih dominannya penggunaan buku cetak dengan format yang monoton, ilustrasi yang terbatas, serta konten yang tidak sepenuhnya relevan dengan kehidupan siswa, menyebabkan pembelajaran terasa kaku dan kurang menarik (Rohmah et al, 2025). Pada saat yang sama, siswa di era digital saat ini sudah sangat akrab dengan perangkat teknologi seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer. Hal ini menciptakan peluang sekaligus tantangan bagi guru dan pengembang bahan ajar untuk memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media pembelajaran yang efektif.

Hal ini berdampak pada kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik minat baca siswa. Menegaskan bahwa bahan ajar perlu dirancang secara inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar proses pembelajaran lebih efektif (Rahmadhani et al, 2023). Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan mengembangkan buku digital. Buku digital adalah kumpulan gambar dan teks yang dipublikasikan dalam bentuk elektronik yang bisa diakses melalui perangkat lunak (Nugroho et al, 2025). Adanya buku digital ini bertujuan sebagai media penyaluran informasi dan pembelajaran. Selain itu, ada beberapa tujuan lain dibuatnya seperti mempermudah dalam mangakses buku dan meningkatkan daya Tarik buku dikalangan peserta didik generasi sekarang (Safitri et al, 2024).

Tak hanya itu, penyederhanaan bentuk menjadi buku digital dilakukan agar seseorang dapat membaca kapan saja dan dimana saja. Dengan adanya buku digital ini diharapkan peningkatan budaya literasi dapat terjadi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat memudahkan peserta didik dalam mencari informasi yang dibutuhkan (Amelia, 2024). Pengembangan buku digital berbasis tema “Ekspresi Diri Melalui Hobi” juga sejalan dengan pendekatan *student-centered learning* yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Tema ini memungkinkan siswa untuk mengekspresikan hobi mereka melalui tulisan, gambar, atau presentasi digital yang kemudian dapat dikolaborasikan dalam sebuah proyek kelas. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar memahami teks, tetapi juga belajar menyampaikan ide, bekerja sama, serta mengembangkan rasa percaya diri dalam menyampaikan ekspresi pribadi mereka (Wulandari, 2024).

Penggunaan buku digital harus dibarengi dengan pengetahuan dan kecakapan, agar dapat menggunakannya secara bijak (Pratiwi et al, 2024). Penggunaan buku digital memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran melalui perangkat umum seperti gawai, tablet, maupun laptop. Selain itu, buku digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan fleksibel karena memadukan teks, gambar, serta elemen multimedia. Dengan demikian, buku digital dapat menjadi alternatif yang tepat untuk meningkatkan minat baca sekaligus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Dyana et al, 2024). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku digital pada materi Ekspresi Diri Melalui Hobi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Diharapkan, buku digital yang dikembangkan tidak hanya layak secara materi dan tampilan, tetapi juga mampu mendukung pencapaian literasi siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah mengembangkan bahan ajar berbasis digital untuk meningkatkan literasi siswa, sebagian besar masih berfokus pada

penyajian konten berbasis teks dan gambar statis, tanpa menekankan pada aspek ekspresi diri dan personalisasi pembelajaran. Inilah yang menjadi celah penelitian (*research gap*) dalam pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) pada pengintegrasian tema “Ekspresi Diri Melalui Hobi” ke dalam buku digital interaktif yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai wadah eksplorasi identitas dan ekspresi personal siswa. Buku digital yang dikembangkan menonjolkan elemen visual dinamis, ruang interaksi siswa, serta aktivitas reflektif yang mendorong pembelajaran bermakna dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan media literasi digital, tetapi juga memperkuat penerapan pendekatan student-centered learning dan digital literacy empowerment dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

## **Metode**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah buku digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD dengan tema Ekspresi Diri Melalui Hobi. Subjek dalam penelitian ini adalah buku digital yang dikembangkan, sedangkan responden untuk validasi produk adalah ahli materi dan ahli media. Penilaian dilakukan melalui instrumen validasi kelayakan materi dan kelayakan tampilan buku digital.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket validasi: (1) Instrumen Validasi Kelayakan Buku Digital yang mencakup aspek desain tampilan, teknis, substansi ento-inquiry, serta bahasa dan komunikasi, (2) Instrumen Validasi Kelayakan Materi yang mencakup kesesuaian dengan capaian pembelajaran, relevansi tema, dukungan terhadap literasi siswa, kedalaman materi, serta kemampuan materi dalam mendorong siswa mengekspresikan diri melalui hobi. Instrumen disusun menggunakan skala penilaian Likert 1–4 (untuk instrumen kelayakan buku digital) dan skala 1–5 (untuk instrumen kelayakan materi), di mana skor tertinggi menunjukkan kategori sangat layak.

Data dikumpulkan melalui pengisian angket validasi oleh dosen ahli yang ditunjuk sebagai validator. Responden diminta memberikan penilaian terhadap aspek materi maupun tampilan buku digital yang dikembangkan. Data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor tiap aspek. Subjek utama dalam penelitian ini adalah produk buku digital yang dikembangkan. Sementara itu, responden yang terlibat dalam proses validasi produk terdiri atas dua kategori, yaitu: (1) ahli materi yang mengevaluasi kelayakan isi buku digital dari aspek substansi keilmuan, ketercapaian tujuan pembelajaran, serta relevansi tema, dan (2) ahli media yang menilai aspek desain, tampilan, teknis, dan komunikasi visual dalam produk. Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen validasi yang telah disusun oleh peneliti.

Proses pengembangan buku digital dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan yang terdiri atas beberapa tahapan sistematis (Arikunto, 2006). Tahap pertama yaitu potensi dan masalah, di mana peneliti melakukan identifikasi terhadap kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD. Berdasarkan hasil observasi dan kajian pustaka, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan diri secara tertulis serta belum tersedia bahan ajar yang mampu mengakomodasi minat dan hobi mereka. Tahap kedua adalah pengumpulan data, yang

dilakukan melalui studi kurikulum, telaah literatur relevan, dan wawancara dengan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengembangan bahan ajar digital yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selanjutnya pada tahap desain produk, peneliti mulai merancang struktur buku digital, menyusun konten pembelajaran, serta menentukan elemen visual dan interaktif yang mendukung penerapan pendekatan *student-centered learning* dan prinsip multiliterasi.

Tahap berikutnya adalah validasi desain, di mana draf awal buku digital divalidasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen yang telah disusun untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta aspek pedagogis produk. Berdasarkan hasil validasi, dilakukan revisi desain untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan, baik dari segi isi maupun estetika, guna meningkatkan kualitas dan kelayakan produk. Jika penelitian dilanjutkan hingga tahap implementasi, maka dilakukan uji coba produk kepada siswa guna memperoleh data mengenai respon, keterlibatan, dan efektivitas buku digital terhadap pembelajaran.

Namun, dalam penelitian ini, proses pengembangan dibatasi sampai tahap validasi oleh ahli. Setelah itu, peneliti melaksanakan revisi lanjutan dan finalisasi berdasarkan masukan tambahan yang diperoleh, kemudian menghasilkan produk akhir berupa buku digital yang siap digunakan. Tahap terakhir yaitu diseminasi, di mana produk buku digital disebarluaskan kepada guru dan sekolah sebagai bahan ajar alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan ekspresi diri siswa. Data dikumpulkan melalui pengisian angket validasi oleh dosen ahli yang ditunjuk sebagai validator. Responden diminta memberikan penilaian terhadap aspek materi maupun tampilan buku digital yang dikembangkan. Data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor tiap aspek, kemudian dikonversi ke dalam kategori kualitatif sesuai pedoman.

## **Hasil Dan Pembahasan**

Hasil Validasi Kelayakan Buku Digital Instrumen validasi kelayakan buku digital mencakup aspek desain tampilan, teknis, substansi *ento-inquiry*, serta bahasa dan komunikasi. Hasil Validasi Kelayakan Buku Digital. hasil validasi menunjukkan bahwa buku digital yang dikembangkan berada pada kategori Layak untuk digunakan. Aspek dengan penilaian tertinggi adalah “Menarik, tidak berlebihan, dan konsisten” dengan skor 100% kategori Baik. Sementara itu, beberapa aspek lain seperti kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kejelasan kalimat, dan aksesibilitas perangkat memperoleh skor campuran antara “Cukup Baik” dan “Baik”, sehingga masih ada ruang perbaikan.

Hasil Validasi Kelayakan Materi Instrumen validasi materi mencakup kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, relevansi dengan tema, kedalaman materi, serta dukungan terhadap literasi siswa. Adapun hasil penilaian Validasi Kelayakan Materi. Penelitian pengembangan ini mengikuti tahapan sistematis sesuai model dimulai dari identifikasi potensi dan masalah hingga tahap validasi (Sugiyono, 2019). Setiap tahapan menghasilkan temuan yang penting dalam proses penyusunan dan penilaian buku digital untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD dengan tema *Ekspresi Diri Melalui Hobi*. Berikut adalah hasil dan pembahasan berdasarkan tiap tahapan.

Potensi masalah, Pada tahap awal peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap bahan ajar yang interaktif, kontekstual, serta sesuai dengan minat siswa. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kesulitan dalam mengekspresikan diri melalui

teks, serta bahan ajar yang digunakan cenderung monoton dan belum mengakomodasi keberagaman hobi siswa. Hal ini menjadi dasar perlunya pengembangan buku digital yang mengusung tema ekspresi diri. Pengumpulan data, Data dikumpulkan melalui studi literatur, kurikulum, serta wawancara dengan guru kelas. Ditemukan bahwa materi yang mampu mengintegrasikan minat siswa (seperti hobi) dengan capaian pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman. Data ini menjadi dasar penyusunan konten yang lebih kontekstual dan relevan.

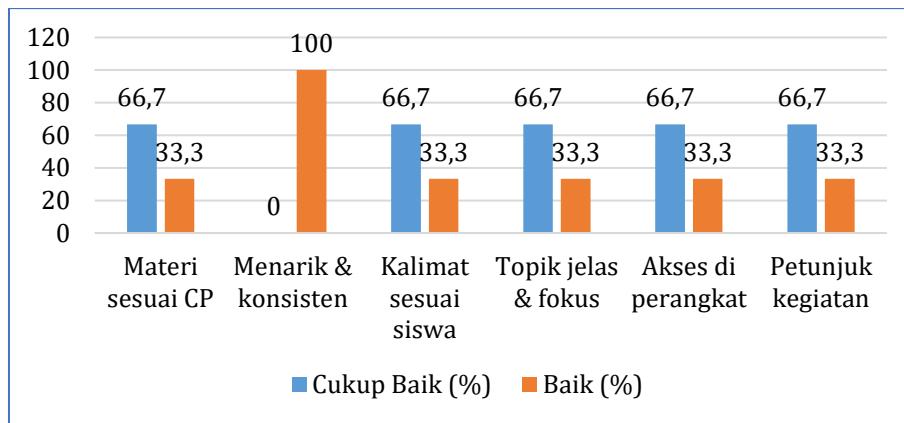
Desain produk, Buku digital dirancang menggunakan pendekatan ento-inquiry yang mendorong eksplorasi dan refleksi diri siswa terhadap pengalaman pribadinya. Struktur buku disusun secara sistematis, dilengkapi elemen interaktif seperti kuis, refleksi diri, dan ilustrasi visual. Penekanan diberikan pada aspek estetika, navigasi yang mudah, serta penggunaan bahasa yang komunikatif. Validasi desain, Tahap ini menghasilkan dua temuan penting dari proses validasi oleh ahli, yaitu. Hasil validasi kelayakan buku digital, Validasi dilakukan terhadap empat aspek utama: desain tampilan, teknis, substansi ento-inquiry, serta bahasa dan komunikasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa: Buku digital berada pada kategori "Layak digunakan". Aspek dengan skor tertinggi adalah "Menarik, tidak berlebihan, dan konsisten" dengan persentase 100%, masuk dalam kategori Sangat Baik.

**Tabel 1. Hasil Validasi Kelayakan Buku Digital**

No.	Aspek Penilaian	Presentase	Kategori
1.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	66,7% – 33,3%	Cukup Baik – Baik
2.	Menarik, tidak berlebihan, dan konsisten	100%	Baik
3.	Kalimat sesuai kemampuan membaca siswa	66,7% – 33,3%	Cukup Baik – Baik
4.	Materi menggambarkan topik secara jelas & terfokus	66,7% – 33,3%	Cukup Baik – Baik
5.	Dapat diakses dengan baik di perangkat umum	66,7% – 33,3%	Cukup Baik – Baik
6.	Petunjuk dan perintah kegiatan jelas	66,7% – 33,3%	Cukup Baik – Baik

Berdasarkan hasil validasi kelayakan buku digital yang disajikan pada Tabel 1, secara umum produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori cukup baik hingga baik. Aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran memperoleh penilaian sebesar 66,7%-33,3%, menunjukkan bahwa isi buku telah relevan dengan tujuan pembelajaran namun masih perlu sedikit penyempurnaan. Aspek daya tarik tampilan mendapatkan nilai 100% kategori baik, menandakan bahwa desain visual dan penyajian konten dinilai menarik, konsisten, dan tidak berlebihan. Aspek keterbacaan kalimat juga berada pada kisaran 66,7%-33,3%, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sebagian besar sudah sesuai dengan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Selain itu, aspek kejelasan topik, kemudahan akses di perangkat umum, serta kejelasan petunjuk dan perintah kegiatan semuanya memperoleh penilaian pada kategori cukup baik hingga baik, yang berarti bahwa buku digital ini telah layak digunakan dengan beberapa perbaikan minor untuk meningkatkan efektivitas dan kenyamanan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian aspek yang dilakukan oleh 4 validator , diperoleh data bahwa media buku digital dikatakan cukup baik dengan persentase kelayakan 66,7%, hal ini menunjukkan bahwa media buku digital yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas baik dari aspek materi sesuai capaian pembelajaran, menarik dan konsisten, kalimat sesuai, topik jelas dan fokus, dapat diakses dengan baik di perangkat umum dan Petunjuk dan perintah kegiatan jelas. Berikut ini pembahasan hasil penilaian buku digital oleh validator untuk setiap aspek penilaian.



**Gambar 1 Hasil Penilaian Aspek**

Aspek Materi sesuai capaian pembelajaran, memperoleh persentase 66,7% dengan kategori cukup baik. Hasil ini menunjukkan bahwa desain yang baik memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, sehingga siswa dapat lebih fokus pada materi pembelajaran. Hasil validasi buku digital menunjukkan bahwa aspek menarik, tidak berlebihan, dan konsisten memperoleh persentase tertinggi yaitu 100% dengan kategori baik, menandakan bahwa tampilan dan desain buku digital dinilai sangat menarik, proporsional, dan memiliki konsistensi yang baik dalam penyajian materi. Sementara itu, aspek kalimat sesuai kemampuan membaca siswa memperoleh persentase 66,7% dengan kategori cukup baik, yang menunjukkan bahwa sebagian besar kalimat telah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar meskipun masih perlu sedikit penyederhanaan pada beberapa bagian.

Aspek materi yang menggambarkan topik secara jelas dan terfokus juga mendapatkan nilai 66,7% dengan kategori cukup baik, yang berarti penyajian isi sudah cukup relevan dan terarah pada topik utama. Selanjutnya, aspek kemudahan akses di perangkat umum memperoleh persentase 66,7% dengan kategori cukup baik, menunjukkan bahwa buku digital dapat diakses dengan baik pada berbagai perangkat meskipun perlu optimalisasi teknis agar lebih responsif. Terakhir, aspek kejelasan petunjuk dan perintah kegiatan juga memperoleh nilai 66,7% dengan kategori cukup baik, yang menandakan bahwa instruksi kegiatan dalam buku digital sudah cukup jelas namun masih dapat diperbaiki agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Aspek relevansi dengan tema, dukungan terhadap literasi, dan kedalaman materi memperoleh skor 100% kategori Sangat Layak. Hal ini menunjukkan bahwa konten buku digital sudah sesuai dengan kebutuhan kurikulum Merdeka dan dapat mendukung perkembangan literasi siswa kelas V SD.

**Tabel 2. Hasil Validasi Kelayakan Materi**

No	Aspek penilaian	Skor %	Kategori
1.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V	100 %	Layak (layak)
2.	Materi relevan dengan tema ekspresi diri melalui hobi	100 %	Sangat layak (sangat layak)
3.	Materi mendukung pengembangan literasi siswa	100 %	Sangat layak (sangat layak)
4.	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	100 %	Sangat layak (sangat layak)
5.	Materi mendorong siswa mengenal, mengekspresikan dan menghargai hobi	100 %	Layak (layak)
6.	Materi mendorong siswa mengenal, mengekspresikan dan menghargai hobi (Penguatan)	100 %	Sangat layak (sangat layak)

Hasil validasi kelayakan materi menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh skor 100% dengan kategori layak hingga sangat layak. Materi dinilai telah sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, relevan dengan tema "Ekspresi Diri Melalui Hobi", serta mendukung pengembangan literasi siswa. Selain itu, kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan mampu mendorong mereka untuk mengenal, mengekspresikan, serta menghargai hobi masing-masing.



**Gambar 2 hasil kelayakan materi**

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan materi yang dilakukan oleh 4 validator , diperoleh data bahwa media buku digital dikatakan layak dengan persentase kelayakan 100%, hal ini menunjukkan bahwa kelayakan materi telah memenuhi standar kualitas baik dari aspek Materi sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, Materi relevan dengan tema ekspresi diri melalui hobi, Materi mendukung pengembangan literasi siswa, Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, Materi mendorong siswa mengenal, mengekspresikan dan menghargai hobi dan Materi mendorong siswa mengenal, mengekspresikan dan menghargai hobi (Penguatan).

Berikut ini pembahasan hasil penilaian buku digital oleh validator untuk setiap aspek penilaian. Aspek Materi sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, memperoleh skor 100% dengan kategori layak. Aspek Materi relevan dengan tema ekspresi diri melalui hobi, memperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak. Aspek Materi mendukung pengembangan literasi siswa, memperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak. Aspek Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, memperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak. Aspek Materi mendorong siswa mengenal, mengekspresikan, dan menghargai hobi, memperoleh skor 100% dengan kategori layak. Aspek Materi mendorong siswa mengenal, mengekspresikan, dan menghargai hobi (Penguatan), memperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak.

Media pada Gambar 1 menunjukkan membuat buku digital tentang ekspresi diri melalui hobi, yang pertama perlu merancang tujuan pembelajaran, setelah itu membaca bisa menyebutkan hobi masing-masing dimana dari hobi yang mereka sebut mereka bisa mengekspresikan diri mereka melalui hobi mereka. Misalnya hobi mereka memasak mereka bisa mempelajari langkah-langkah atau prosedur contoh membuat nasi goreng dan bahan pembuatan. Hasil validasi dari dua instrumen menunjukkan bahwa buku digital pada tema Ekspresi Diri Melalui Hobi secara umum berada dalam kategori Layak hingga Sangat Layak. Dari aspek tampilan dan teknis, masih terdapat beberapa indikator yang berada pada kategori "Cukup Baik", misalnya kalimat sesuai tingkat membaca siswa dan

kejelasan petunjuk. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa bahan ajar perlu disusun dengan memperhatikan tingkat kemampuan peserta didik agar mudah dipahami (Hidayah et al, 2023).



**Gambar 1.** Media Buku Digital

Sementara itu, dari aspek materi, hampir semua indikator memperoleh skor maksimal. Hal ini mengindikasikan bahwa konten buku digital telah memenuhi prinsip relevansi, kedalaman, dan keterkaitan dengan capaian pembelajaran. Sesuai dengan temuan penggunaan tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti hobi, dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa (Prijambodo et al, 2025). Temuan ini juga diperkuat yang menyatakan bahwa buku digital mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan fleksibel dibandingkan bahan ajar cetak (Sabrina et al, 2025). Demikian, pengembangan buku digital ini berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat baca sekaligus mendukung pencapaian literasi siswa sekolah dasar.

## Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku digital pada tema Ekspresi Diri Melalui Hobi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan model 4-D yang mencakup define, design, develop, dan disseminate. Hasil validasi ahli media menunjukkan kategori baik hingga sangat baik pada aspek kesesuaian materi, keterbacaan, aksesibilitas, tampilan, dan kejelasan petunjuk. Sedangkan hasil validasi ahli materi menunjukkan kategori layak hingga sangat layak pada aspek relevansi dengan capaian pembelajaran, kedalaman materi, pengembangan literasi, serta kemampuan mendorong siswa untuk mengenal dan mengekspresikan hobi. Dengan demikian, buku digital yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Kurikulum Merdeka.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena belum dilakukan uji coba langsung pada peserta didik di kelas sehingga efektivitas buku digital dalam meningkatkan minat baca dan keterampilan ekspresi diri siswa belum dapat diketahui secara menyeluruh. Oleh karena itu, disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk melaksanakan uji coba lapangan agar diperoleh data empiris yang lebih komprehensif mengenai pengaruh buku digital terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, pengembangan dapat diarahkan pada penambahan fitur interaktif serta perluasan materi sesuai dengan tema-tema lain pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **Daftar Pustaka**

- Amelia, L. (2024). Pengembangan E-Book “Hadiah Istimewa” terhadap Jati Diri Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 563-571. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.735>
- Ananda, R., Aprilia, P. R., Maiyolanda, A., & Rahmadani, S. (2025). Literasi Pendidikan Dasar (Sekolah Dasar) Dan Permasalahannya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 565-577. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24674>
- Arikunto, S. (2006). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahya, P., & Ramadhana, M. A. (2023). Pembelajaran Berbasis Budaya Untuk Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Asing Di Yogyakarta. *Jurnal Dieksis ID*, 3(2), 84–98. <https://doi.org/10.54065/dieksis.3.2.2023.349>
- Dyana, K. I., & Suprapmanto, J. (2024, December). Dampak Penggunaan Buku Saku Digital Pada Minat Dan Motivasi Belajar Siswa SD. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah* (Vol. 4, pp. 96-102).
- Fadhila, I., & Yahfizham, Y. (2025). Aplikasi Java Script dalam Pendidikan Matematika: Inovasi Media Belajar Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Literasi Digital*, 5(2), 191–200. <https://doi.org/10.54065/jld.5.2.2025.786>
- Gusti, Y. (2020). Pengembangan Model Literasi melalui Dongeng dalam Memotivasi Membaca dan Menulis Berbasis Bahasa Indonesia: English. *Studia Komunika: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 34-43. <https://doi.org/10.47995/jik.v1i1.8>
- Hidayah, N., Sumarno, S., & Dwijayanti, I. (2023). Analisis bahan ajar terhadap kebutuhan guru dan peserta didik kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 128-142. <http://dx.doi.org/10.30659/pendas.10.2.128-142>
- Lumbantoruan, S. B., Sipayung, D. , Pasaribu, N., Manalu, S. , & Azizah, N. (2024). Bahasa Jerman dan Bahasa Indonesia dalam Pendidikan Multibahasa: Tantangan Linguistik dan Pedagogis di Era Modern. *Jurnal Dieksis ID*, 4(2), 171–180. <https://doi.org/10.54065/dieksis.4.2.2024.595>
- Mekalungi, N., Rachmawati, F. P., & Wulandari, M. D. (2025). Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi membaca Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 1215-1224. <https://doi.org/10.58230/27454312.1788>
- Nugroho, N. D. A., & Setiawan, D. A. (2025). E-Modul Berbasis I-Spring Suite Pada Materi Ekspresi Diri Melalui Hobi Untuk Meningkatkan Literasi Sdn Ampelgading 03. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 705-718. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.30473>
- Nurunnisa, S. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Seni Tari Kelas V. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(2). <https://doi.org/10.62281/v3i2.1597>
- Pratiwi, V. U., Nugrahani, F., Widayati, M., Sudiyana, B., & Isnaini, R. (2024). Meningkatkan Literasi Digital dengan Menggunakan Karakter Wayang untuk Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Sukoharjo. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 20, 140-148.

**Sindriyani, dkk. Pengembangan Buku Digital Materi Ekspresi Diri melalui Hobi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 Sekolah Dasar**

- Prijambodo, R. F. N., Punggeti, R. N., & Azizah, L. F. (2025). Strategi Pembelajaran Menyenangkan Berbasis Lingkungan Di Sekolah Dasar: Pendekatan Kualitatif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner*, 2(1), 121-126. <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i1.30234>
- Putri, I. T. A., Agusdianita, N., & Desri, D. (2024, August). Literasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar era digital. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7(3). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92427>
- Rahmadhani, G. F., Satyani, E. A., Suprobo, P. W., Sari, R. U. P. K., & Setiawan, R. (2023, August). Efektivitas Penggunaan Media Digital & Media Konvensional dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Al-Azhar 7 Solo Baru. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia* 1(1).
- Rohmah, A. D. N., Purwati, P. D., Cahyani, D. R., Salsabilah, N. M., Ramadhan, N., & Rasib, S. A. (2025). Analisis Bergerak Bersama Bab III Ekspresi Diri Melalui Hobi Buku Ajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Sesuai Standar BSNP. *Jurnal Pendidikan*, 34(2), 135-144. <https://doi.org/10.32585/jp.v34i2.6685>
- Sabrina, M., Hairil, M., Pratama, A. D., & Rahmat, R. (2025). Transformasi Pembelajaran dengan Buku Digital Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Palangka Raya. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3), 1388-1407. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v9i3.5071>
- Safitri, L., Purnama Sari, D., & Ristianti, D. H. (2024). *Analisis Pemanfaatan Waktu Senggang dalam Pengembangan Diri Siswa di SMAN 6 Kepahiang* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Salpariansi, E. (2021). Penerapan buku digital untuk meningkatkan minat baca siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(1), 45-53. <https://doi.org/10.5678/jpt.v7i1.2021>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ummah, I., & Saputra, E. E. (2025). *Apresiasi Sastra Anak Di Sekolah Dasar: Paradigma Baru Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah dasar*. PT. Star Digital Publishing, Yogyakarta-Indonesia.
- Wulandari, D. (2024). *Pengembangan Komik Digital bermuatan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar Negeri Sedeng 1 Bojonegoro* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Yuliarti, Y. (2019). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 123-132. <https://doi.org/10.1234/jipd.v6i2.2019>