

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Storyjumper

Nur Rizka Laila*

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

nurizkalaila@gmail.com

Accepted: 2026-07-02, Approved: 2026-07-05, Published: 2026-07-07

ABSTRACT

This study aims to describe the development of Indonesian language learning media based on StoryJumper in the form of a digital book entitled Belajar Bahasa Indonesia Itu Seru! for Grade I elementary school students. This research employs a descriptive qualitative approach focusing on the characterization, structure, and content of the developed digital learning media. The data were collected through documentation of the StoryJumper digital book, including text content, illustrations, learning activities, and supporting features, and were analyzed using content analysis. The results show that the developed media presents Indonesian language learning materials through contextual illustrated stories equipped with vocabulary enrichment and structured learning activities. The media integrates four language skills, namely listening, speaking, reading, and writing, which are presented systematically in each chapter. In addition, the use of Canva as a supporting design tool and the integration of audio elements further enhance the attractiveness and learning experience of students. Overall, the StoryJumper-based digital book has strong potential to be used as innovative digital learning media that is engaging, communicative, and aligned with the characteristics of elementary school students.

Keywords: *StoryJumper; Digital Learning Media; Indonesian Language Learning; Language Skills*

DOI : <https://doi.org/10.21009/bahtera.252.01>

*Corresponding author : **Nur Rizka Laila**



Copyright@2026 : Author

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku cetak, tetapi berkembang menjadi media digital yang bersifat interaktif, visual, dan kontekstual. Transformasi ini menuntut pembaruan dalam metodologi, media pembelajaran, serta peran pendidik agar mampu menjawab tantangan abad ke-21 (Ghazy & Wibowo, 2025). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media pembelajaran memiliki peran strategis karena menjadi sarana pengembangan keterampilan berbahasa peserta didik yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menuntut pendekatan yang komunikatif dan dekat dengan pengalaman peserta didik. Peserta didik sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah dan menengah, cenderung lebih mudah memahami materi melalui media visual, cerita bergambar, serta aktivitas kebahasaan yang bersifat konkret. Pemanfaatan media berbasis teknologi terbukti menjadi strategi efektif untuk meningkatkan literasi digital sekaligus memotivasi partisipasi siswa melalui perangkat dan aplikasi edukatif (Resti et al., 2024). Namun, pada praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia masih sering didominasi penggunaan buku teks cetak dan metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang menarik, peserta didik pasif, serta keterampilan berbahasa belum berkembang secara optimal. Era

digital sebenarnya mendorong penggunaan teknologi untuk mengatasi tantangan infrastruktur dan memperluas akses ke sumber daya pendidikan yang lebih interaktif (Syahriati, 2023). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran digital berbasis cerita yang mampu menyajikan materi bahasa secara menarik, kontekstual, dan menyenangkan.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis buku cerita, khususnya penggunaan platform *StoryJumper*, dalam pembelajaran di sekolah dasar. (Setia et al., 2025) dalam penelitian berjudul *Penggunaan StoryJumper untuk Menulis Cerita pada Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar* meneliti pemanfaatan aplikasi *StoryJumper* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *StoryJumper* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, meningkatkan keterampilan menulis cerita, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan minat literasi digital peserta didik. Selain itu, penggunaan *StoryJumper* terbukti secara signifikan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata (*vocabulary*) karena memungkinkan siswa menggunakan bahasa dalam konteks yang bermakna dan kolaboratif (Upa et al., 2025). Penelitian ini menekankan *StoryJumper* sebagai sarana peningkatan keterampilan menulis dan literasi digital melalui kegiatan pembiasaan menulis cerita.

Sementara itu, (Arief et al., 2022) melalui kegiatan pelatihan pembuatan *StoryJumper* bagi guru sekolah dasar menunjukkan bahwa *StoryJumper* efektif digunakan sebagai media pembelajaran digital karena mampu meningkatkan kreativitas guru dan motivasi belajar peserta didik. Namun, penelitian tersebut masih

berfokus pada aspek pelatihan guru dan belum membahas secara spesifik struktur materi Bahasa Indonesia yang dikembangkan dalam buku digital. Di sisi lain, pengembangan buku cerita digital yang inovatif juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan pengajaran bahasa berbasis tugas (*Task-Based Language Teaching*), di mana media digital divalidasi sebagai alat yang sangat baik untuk memfasilitasi kegiatan literasi (Khrismaswari et al., 2023). Penelitian-penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa StoryJumper memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran digital, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita dan literasi digital peserta didik sekolah dasar.

Penelitian lain dilakukan oleh (Hariyani et al., 2023) yang mengkaji penerapan media StoryJumper dan metode storytelling sebagai sarana literasi digital di madrasah ibtidaiyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan StoryJumper mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan literasi digital melalui cerita bergambar yang kontekstual. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa integrasi teknologi digital, seperti multimedia interaktif dan aplikasi edukasi, berperan penting dalam menciptakan efektivitas pengajaran di era transformasi pendidikan saat ini (Ghazy & Wibowo, 2025). Namun, penelitian ini lebih menekankan aspek literasi digital dan belum secara khusus membahas pengintegrasian keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Selanjutnya, (Amelia, 2024) secara terpadu. Media pembelajaran ini dirancang dalam bentuk buku digital cerita bergambar yang dilengkapi kosakata kontekstual dan aktivitas kebahasaan yang saling terhubung.

dalam penelitian berjudul StoryJumper sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris mengkaji penggunaan StoryJumper dalam pembelajaran bahasa asing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa StoryJumper efektif meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik karena penyajian materi yang visual dan interaktif. Meskipun konteks penelitian ini adalah pembelajaran Bahasa Inggris, temuan tersebut menunjukkan bahwa StoryJumper memiliki potensi sebagai media pembelajaran bahasa secara umum.

Berdasarkan telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa StoryJumper efektif digunakan sebagai media pembelajaran digital berbasis cerita di sekolah dasar. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada keterampilan menulis, literasi digital, atau pelatihan guru, serta belum secara khusus mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengintegrasikan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu dalam satu media pembelajaran digital. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengisi celah tersebut melalui pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis StoryJumper.

Oleh karena itu, *state of the art* penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis buku digital melalui platform StoryJumper yang mengintegrasikan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis StoryJumper berupa buku

digital *Belajar Bahasa Indonesia Itu Seru!* Kebaruan penelitian ini terletak pada penyajian desain media pembelajaran digital yang dikembangkan secara khusus sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, sehingga dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan fokus pada pengembangan dan pendeskripsian media pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak bertujuan untuk menguji hipotesis atau mengukur efektivitas media secara statistik, melainkan untuk mendeskripsikan karakteristik, struktur, dan isi media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis StoryJumper yang dikembangkan.

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis buku digital StoryJumper berjudul *Belajar Bahasa Indonesia Itu Seru!*. Media pembelajaran tersebut dikembangkan sebagai buku digital yang memuat materi Bahasa Indonesia dengan mengintegrasikan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis melalui cerita bergambar, kosakata kontekstual, serta aktivitas kebahasaan sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Data diperoleh dari dokumen berupa buku digital StoryJumper yang telah dikembangkan, meliputi isi teks, ilustrasi, struktur

materi, serta bentuk kegiatan pembelajaran yang terdapat di dalam media tersebut. Selain itu, data pendukung berupa kajian pustaka digunakan untuk memperkuat landasan teoretis terkait media pembelajaran digital dan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Teknik analisis data dilakukan dengan analisis isi (content analysis). Analisis dilakukan dengan cara mengkaji secara sistematis komponen media pembelajaran, yang meliputi (1) karakteristik media, (2) struktur dan penyajian materi, serta (3) bentuk kegiatan pembelajaran yang mendukung keterampilan berbahasa peserta didik. Hasil analisis kemudian dideskripsikan secara kualitatif untuk menunjukkan potensi pemanfaatan media pembelajaran berbasis StoryJumper dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa buku digital berbasis StoryJumper berjudul *Belajar Bahasa Indonesia Itu Seru!* yang ditujukan untuk peserta didik SD/MI kelas I. Media ini menyajikan materi Bahasa Indonesia melalui cerita bergambar, kosakata kontekstual, serta aktivitas menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Media disusun melalui beberapa tahap pengembangan mulai dari desain visual, penyusunan konten cerita, integrasi aktivitas kebahasaan, hingga proses publikasi dalam bentuk buku digital. Tampilan cover media dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Tampilan Cover Buku Digital StoryJumper

Media ini dilengkapi pengantar dan penjelasan simbol aktivitas pembelajaran agar guru dan peserta didik memahami alur penggunaan media. Pada bagian awal juga disediakan daftar isi yang menunjukkan struktur materi yang sistematis .

Proses Pengembangan Media StoryJumper

a. Perancangan Desain Visual Menggunakan Canva, Tahap pertama adalah merancang konsep visual buku digital. Canva digunakan untuk membuat beberapa elemen visual seperti ilustrasi pendukung, tata letak halaman, dan desain teks. Hal ini bertujuan agar tampilan media lebih menarik, dan komunikatif



Gambar 2. Proses Desain Elemen Visual Menggunakan Canva



Gambar 3. Contoh Hasil Elemen Visual dari Canva yang Digunakan di Media

Penggunaan Canva mendukung prinsip media pembelajaran yang menarik secara visual, sehingga meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik.

Pembuatan Buku Digital pada Platform StoryJumper

Tahap selanjutnya adalah penyusunan konten ke dalam platform StoryJumper. Pada tahap ini dilakukan penentuan template halaman, penempatan teks, penambahan gambar, serta pengaturan alur cerita.



Gambar 4. Tampilan Halaman Awal Penyusunan Buku di StoryJumper



Gambar 5. Proses Penyusunan Halaman dan Penempatan Konten



Gambar 6. Tampilan Preview Buku Digital yang Sudah Disusun

Penggunaan StoryJumper dipilih karena antarmukanya sederhana, mudah digunakan, serta menyediakan fitur visual yang sesuai untuk pembelajaran anak.

Dengan demikian, media yang dihasilkan tidak hanya menarik, tetapi juga praktis digunakan guru dan siswa.

Integrasi Audio dan Musik Pendukung

Untuk meningkatkan daya tarik dan pengalaman belajar, media juga dilengkapi elemen audio. Musik latar diambil dari platform TikTok dan digunakan sebagai penunjang agar buku digital tidak monoton serta memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup.



Gambar 7. Proses Penambahan Musik / Audio ke Media

Penggunaan musik tetap difungsikan sebagai penunjang pembelajaran, bukan untuk kepentingan komersial, sehingga masih berada dalam konteks edukatif.

Struktur Materi dalam Media Pembelajaran

Buku digital ini terdiri atas tiga bab utama:

Bab 1: Ayo Bermain!

Bab 2: Awas Kuman!

Bab 3: Di Sekitar Rumah

Setiap bab memiliki struktur yang sama, yakni dimulai dari kegiatan menyimak, membaca, berbicara, hingga menulis.

Kegiatan Menyimak

Pada bagian menyimak, peserta didik diminta memperhatikan gambar sambil mendengarkan guru membaca cerita. Kegiatan ini melatih kemampuan memahami informasi lisan.



Gambar 8. Contoh Halaman Menyimak Bab 1



Gambar 9. Contoh Halaman Menyimak Bab 2



Gambar 10. Contoh Halaman Menyimak Bab 3

Kegiatan Membaca

Pada bagian membaca, peserta didik dibimbing membaca kalimat pendek dengan memperhatikan tanda baca dan pelafalan.



Gambar 11. Tampilan Halaman Membaca

Bagian ini berfungsi memperkuat kemampuan literasi siswa.

Kegiatan Berbicara

Bagian berbicara berupa pertanyaan terbimbing yang mendorong peserta didik menjawab secara lisan.



Gambar 12. Contoh Halaman Kegiatan Berbicara

Kegiatan ini membantu melatih keberanian dan kemampuan menyampaikan pendapat siswa.

Kegiatan Menulis

Bagian menulis disajikan dalam bentuk latihan sederhana, seperti menyalin tanda baca, menulis huruf, atau melengkapi kalimat.



Gambar 13. Contoh Halaman Menulis

Latihan ini tidak hanya melatih keterampilan menulis, tetapi juga motorik halus siswa.

Pembahasan Hasil Pengembangan Media

Berdasarkan hasil analisis, media pembelajaran berbasis StoryJumper ini memiliki beberapa kelebihan:

1. Visual menarik dan interaktif
2. Konten kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa
3. Mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa secara terpadu
4. Memfasilitasi pembelajaran yang komunikatif
5. Mendukung literasi digital siswa

Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa StoryJumper efektif meningkatkan minat belajar dan keterampilan literasi peserta didik. Dengan demikian, media *Belajar Bahasa Indonesia Itu Seru!* tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai media pembelajaran komprehensif yang menunjang pengembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis StoryJumper berjudul *Belajar Bahasa Indonesia Itu Seru!* berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran digital yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD/MI kelas I. Media ini menyajikan materi Bahasa Indonesia melalui cerita bergambar, kosakata tematik, serta aktivitas kebahasaan yang sistematis dan bertahap.

Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki karakteristik visual yang menarik, mudah diakses, serta dilengkapi struktur materi yang jelas meliputi kegiatan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Integrasi keempat keterampilan berbahasa dalam satu media menunjukkan bahwa StoryJumper tidak hanya berfungsi sebagai sarana literasi digital, tetapi juga sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia

yang komprehensif. Selain itu, dukungan desain visual melalui Canva serta penambahan audio pendukung turut meningkatkan daya tarik dan pengalaman belajar peserta didik.

Secara umum, media StoryJumper ini memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena mampu menyajikan pembelajaran yang menarik, komunikatif, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R. (2024). StoryJumper as a learning medium: Integrating technology in Kampung Inggris transmigrasi Kalimantan Selatan. *PengabdianMu*, 9(12), 2237–2246. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i12.8577>
- Ghazy, A. C., & Wibowo, K. A. (2025). Transformasi pendidikan: Pengembangan metodologi dan media pembelajaran di era digital / Transformation of education: The development of methodology and learning media in the digital era. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(76). <https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.594>
- Hariyani, I. T., Nurhidayah, S., & Prameswari, N. K. (2023). Penerapan media Storyjumper dan storytelling sebagai sarana literasi digital sekolah MI Raden Rahmat. *JCSSE*, 1(2), 129–139. <https://doi.org/10.59653/jcsse.v1i02.261>
- Khrismaswari, A. A. S. S., Myartawan, I. P. N. W., & Wahyuni, L. G. E. (2023). Development of innovative digital storybook to increase high school students' English learning motivation. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 10(2), 150–160. <https://doi.org/10.17977/um031v10i22023p150>
- Laila, N. R. (2025). *Nur Rizka Laila*. StoryJumper. <https://www.storyjumper.com/book/read/185831521/Nur-Rizka-Laila>
- Listia, R., Al Arief, Y., Amelia, R., Muslimawati, D. A., Anwar, M. N., & Damayanti, S. A. (2022). Pelatihan pembuatan StoryJumper dengan kearifan lokal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelompok kerja guru gugus Kuin Utara. *Lumbang Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(3), 413–426. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i3.856>
- Resti, R. A. W., Ma'Arif, S., & Syarifuddin. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi literasi digital siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145–1157. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Setia, R., Claudia, Y., & Ariani, D. (2025). Penggunaan StoryJumper sebagai media pembelajaran pada peserta didik. *Kolita: Jurnal Pendidikan*, 23(23). <https://doi.org/10.25170/kolita.v23i23.7174>

Syahriati, H. St. (2023). Challenges and opportunities in Indonesian language education in the digital era. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 6(3), 1405–1411. <https://doi.org/10.24815/jr.v6i3.33874>

Upa, R., Rahayu, S., & Hermi. (2025). Enhancing students' English vocabulary through the use of Storyjumper in EFL classroom. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(4), 4748–4758. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i4.2436>