

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA SATUA BALI BERBASIS DIGITAL  
PADA PEMBELAJARAN TEMA 1 SUBTEMA 1 UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH  
DASAR**

Oleh

**I Kadek Yoga Perdana Putra, NIM 2011031192  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan buku cerita Satua Bali berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dengan model ADDIE. Subjek penelitian adalah buku cerita Satua Bali berbasis digital pada pembelajaran tema 1 subtema 1, dan objek adalah validitas, kepraktisan dan efektivitas buku cerita Satua Bali berbasis digital yang dikembangkan. Metode serta instrumen pengumpulan data pada penelitian ini dilaksanakan wawancara, observasi, kuisioner dan tes. Hasil analisis data mendapatkan hasil uji validitas ahli materi 98,75%, ahli media 95,8%; uji kepraktisan respon siswa melalui uji coba perorangan 91,6%, uji coba kelompok kecil 94,1%; serta uji coba efektivitas menggunakan uji-t memperoleh  $t_{hitung}$  3,90 lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  untuk  $dk = 46$  pada tarif signifikansi 5% = 2,01 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku cerita Satua Bali berbasis digital sangat valid, praktis dan efektif diterapkan pada pembelajaran tema 1 subtema 1 kelas III sekolah dasar dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

**Kata kunci:** Buku cerita digital, Satua Bali, hasil belajar.

**DEVELOPMENT OF DIGITAL-BASED SATUA BALI STORYBOOK IN  
LEARNING THEME 1 SUBTHEME 1 TO IMPROVE LEARNING  
OUTCOMES OF GRADE III ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**By**

***I Kadek Yoga Perdana Putra, NIM 2011031192***

***Elementary School Teacher Education Study Program***

**ABSTRACT**

*The purpose of this research is to develop a digital-based Satua Bali storybook in improving the cognitive learning outcomes of grade III elementary school students. This development research uses the R&D (Research and Development) method with the ADDIE model. The subject of the research is a digital-based Satua Bali storybook on theme 1 subtheme 1 learning, and the object is the validity, practicality and effectiveness of the digital-based Satua Bali storybook developed. The methods and instruments of data collection in this study were carried out interviews, observations, questionnaires and tests. The results of data analysis obtained the results of the validity test of 98.75% of material experts, 95.8% of media experts; the practicality test of student response through individual trials 91.6%, small group trials 94.1%; and the effectiveness test using the t-test obtained a tcount of 3.90 greater than the ttable value for  $dk = 46$  at a significance rate of 5% = 2.01 so that  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. So it can be concluded that the development of digital-based Satua Bali storybooks is very valid, practical and effective applied to learning theme 1 subtheme 1 grade III elementary school in improving students' cognitive learning outcomes.*

***Keywords:*** Digital storybook, Satua Bali, learning outcomes.