

## **Pengembangan Buku Cerita Bahasa Inggris Digital Bergambar Berbasis CEFR untuk Menumbuhkan Pembelajaran Multisensori pada Siswa Sekolah Menengah**

**Rosmalinda Pauziah**

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Email: [Fauziahrosmalinda@gmail.com](mailto:Fauziahrosmalinda@gmail.com)

**Ahmad Rifai**

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Email: [ahmadrifai@syekhnurjati.ac.id](mailto:ahmadrifai@syekhnurjati.ac.id)

**Edy Waloyo**

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Email: [edywaloyoi@syekhnurjati.ac.id](mailto:edywaloyoi@syekhnurjati.ac.id)

---

Article received: 07,10,2023 , Review process 21,10,2023,  
Article Accepted: 08,10,2023, Article published: 10,11,2023

---

### **ABSTRACT**

*The Indonesian English Proficiency Index (EPI) survey results have experienced a downward trend in rankings and points by 65 points over the past ten years. Furthermore, the 2018 Programme for International Student Assessment (PISA) survey results showed a downward trend of 26 points in literacy. Based on the results of the EPI survey, the results of Progress in International Reading Literacy Studies (PIRLS), and the results of the PISA, it appears that Indonesia is experiencing learning loss and a learning crisis at the same time. One of the causes of learning loss in Indonesia is the lack of learning resources to access the material in e-books. The aim of this research is to develop digital learning media and to know teachers' views about them. This research uses the R&D (Research and Development) method to develop a web-based platform that contains CEFR-based digitally illustrated English storybooks and activities for fostering multisensory learning. The research findings show that the CEFR-based digital illustrated English storybook is an interesting digital learning medium that allows students to be motivated to learn English. It can be seen from the scores of the experts' validations of the product, which obtained a total score of 82%. In addition, this research product is feasible to test on learning English at school.*

**Keywords:** *Illustrated storybook; CEFR; Multisensory Learning*

### **ABSTRAK**

Hasil survei English Proficiency Index (EPI) Indonesia mengalami tren penurunan peringkat dan poin sebesar 65 poin selama sepuluh tahun terakhir. Lebih lanjut, hasil survei Program for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 menunjukkan tren penurunan literasi sebesar 26 poin. Berdasarkan hasil survei EPI, hasil Progress in International Reading Literacy Studies (PIRLS), dan hasil PISA, terlihat bahwa Indonesia sedang mengalami learning loss sekaligus krisis pembelajaran. Salah satu penyebab learning loss di Indonesia adalah kurangnya sumber belajar untuk mengakses materi dalam e-book. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran digital dan mengetahui pandangan guru tentangnya. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) untuk mengembangkan platform berbasis web yang berisi

---

---

buku cerita bahasa Inggris bergambar digital berbasis CEFR dan aktivitas membaca untuk mendorong pembelajaran multisensori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bahasa Inggris bergambar digital berbasis CEFR merupakan media pembelajaran digital menarik yang memungkinkan siswa termotivasi untuk belajar bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari skor validasi ahli terhadap produk yang memperoleh total skor sebesar 82%. Selain itu, produk penelitian ini layak untuk diujicobakan pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah.

**Kata Kunci:** Buku cerita bergambar; CEFR; Pembelajaran Multisensori

## **PENDAHULUAN**

Berdasarkan hasil survei Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) Program for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 yang dipublikasikan pada Maret 2019 menunjukkan bahwa dalam tiga tahun terakhir, Indonesia mengalami penurunan pada sektor pendidikan.. Hasil survei PISA menunjukkan tren penurunan sebesar 26 poin pada kategori literasi, menempatkan pelajar Indonesia pada peringkat terbawah (74) dari 79 negara, turun dari peringkat 64 pada tahun 2015. Kemudian kategori matematika juga mengalami penurunan sebesar 7 poin, menempatkan siswa Indonesia pada peringkat ke-7 dari bawah (73) turun dari peringkat ke-63 pada tahun 2015. Mirip dengan kategori matematika, prestasi sains mengalami penurunan sebesar 7 poin, menempatkan siswa Indonesia pada peringkat ke-9 dari bawah (71) turun dari peringkat 62 pada tahun 2015 (OECD, 2019). Selain itu, data Progress in International Literacy Study (PIRLS) tahun 2011 menunjukkan bahwa Indonesia masih berada di peringkat bawah, berada di posisi 45 dari 48 negara, dengan skor 428 dari kemungkinan 500 (Faizah. el al., 2016). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa Indonesia masih kurang.

Berdasarkan survei yang dilakukan English First, English Proficiency Index (EPI) Indonesia juga menunjukkan kecenderungan menurun setiap tahunnya. Antara tahun 2013 dan 2016, indeks kecakapan bahasa Inggris Indonesia berada pada tingkat kemahiran sedang. Sementara itu, EPI Indonesia mengalami penurunan ke tingkat kecakapan rendah pada tahun 2017 hingga 2022 (Sudarman, dkk., 2022). Indonesia masih berada di peringkat 80 dari 112 negara dunia pada tahun 2021. Tahun berikutnya, Indonesia kembali mengalami penurunan peringkat, yakni berada di peringkat 81 dari 111 negara.

Berdasarkan indek kemahiran bahasa inggris, Indonesia mengalami tren penurunan sebesar 65 poin selama sepuluh tahun terakhir. Selain itu, peringkat Indonesia pada hasil survei Indeks Kecakapan Bahasa Inggris mengalami penurunan setiap tahunnya. Pada tahun 2013, Indonesia menduduki peringkat ke 25 dari 66 negara, tahun berikutnya menduduki peringkat ke-28 dari 63 negara, tahun berikutnya menduduki peringkat ke-32 dari 60 negara, Indonesia konsisten menduduki peringkat ke-32 dari 72 negara pada tahun 2016. Pada tahun berikutnya dari 112 negara, Indonesia menduduki peringkat ke-80. Adapun hasil survei terakhir pada tahun 2022, Indonesia menduduki peringkat 81 dari 111 negara. Berdasarkan survei PISA, hasil PIRLS, dan hasil EPI di atas, yang semuanya dilakukan secara rutin, semuanya mengungkap buruknya kinerja sistem pendidikan Indonesia (Alwasilah, 2015). Oleh karena itu, apa yang terjadi di Indonesia saat ini adalah sebuah learning loss.

Istilah learning loss di Indonesia khususnya di bidang pendidikan sudah tidak asing lagi. Learning loss adalah menurunnya keterampilan atau pengetahuan akademik siswa dan hilangnya minat belajar pada siswa karena kurangnya interaksi dengan guru selama proses pembelajaran (Rejeki, 2022). Penyebab terjadinya

---

learning loss ini ada beberapa hal, antara lain: (1) adanya kesenjangan mutu pendidikan di beberapa daerah di Indonesia. 2) Kondisi putus sekolah karena faktor ekonomi (Hadi, 2021). (3) Kurangnya interaksi antara siswa dan guru pada saat pembelajaran daring menyebabkan hilangnya minat belajar pada siswa. (4) Metode pengajaran yang digunakan pada pembelajaran daring tidak sesuai dengan kompetensi siswa sehingga siswa kesulitan memahami materi pembelajaran. (5) Siswa mulai terbiasa dengan fleksibilitas waktu yang diberikan selama pembelajaran daring (Rejeki, 2022). (6) Kurangnya sumber belajar untuk mengakses materi dalam e-book (Haris et al., 2022).

Pergeseran besar dalam pendidikan nasional juga diperlukan untuk mencerminkan pergeseran proses berpikir manusia di abad ke-21. P21 (Partnership for 21st Century Learning) mengembangkan kerangka pembelajaran abad 21 yang menuntut peserta didik memiliki keahlian di bidang teknologi, media, informasi, pembelajaran, inovasi, serta keterampilan hidup dan profesional (Helyanti, 2022). Pembelajaran pada abad 21 menjadikan siswa mampu belajar secara mandiri dan otomatis. Peran guru pada abad 21 adalah sebagai fasilitator dalam membimbing dan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya pembelajaran di era digital perlu memperhatikan aksesibilitas sumber belajar yang menggunakan teknologi digital. Teknologi dapat membantu perbandingan dan kontras tersebut karena lingkungan pembelajaran yang ditingkatkan teknologi dapat dirancang untuk mendukung siswa untuk (a) mengeksplorasi apa yang mereka ketahui; (b) pengakuan terhadap batasan-batasan tersebut, dan (c) menghasilkan bentuk-bentuk pengetahuan baru dan kemungkinan-kemungkinan baru (Lian, 2017). Lian dan Norman (2017) menjelaskan, "Siswa memerlukan dukungan yang dipersonalisasi: teknologi dapat membantu karena lingkungan yang ditingkatkan teknologi dapat dirancang untuk memungkinkan siswa melakukan hal yang berbeda pada waktu yang berbeda sebagai respons terhadap kebutuhan mereka yang berbeda." Pembelajaran yang ditingkatkan teknologi memiliki potensi untuk mengembangkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran EFL (Lian, 2018).

Selain itu, ada kerangka yang dapat digunakan untuk mengukur kemahiran bahasa Inggris, yaitu CEFR. The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) adalah kerangka acuan umum Eropa untuk bahasa yang mencakup masalah pembelajaran, pengajaran dan penilaian bahasa (Sudaryanto & Widodo, 2020). Tujuan utama kerangka kerja ini adalah untuk menawarkan standar kemahiran dan evaluasi bahasa yang umum atau universal. Enam derajat kemahiran berbahasa diuraikan oleh skala CEFR (Cambridge English, 2016). Yaitu A1 dan A2 untuk pengguna dasar, B1 dan B2 untuk pengguna mandiri, C1 dan C2 untuk pengguna mahir (Dewan, 2022). Sedangkan buku cerita merupakan jenis buku yang memadukan penggunaan teks dan gambar untuk menghadirkan estetika tanda (Ratminingsih & Budasi, 2018). Sedangkan pembelajaran multisensori adalah pembelajaran yang menggabungkan isyarat sensorik lainnya seperti pendengaran, penglihatan, sentuhan, dan terkadang penciuman dan pengecap (Abidin, 2012).

Berdasarkan penelitian terdahulu, ada beberapa penelitian terkait buku cerita sebagai sumber belajar atau media pembelajaran dan pembelajaran multisensori sebagai pendekatan pembelajaran. Dalam penelitian Gilman & Norton (2020), mereka menyelidiki relevansi Canada Storybooks bagi pelajar bahasa Inggris sebagai sumber yang berguna untuk meningkatkan tujuan membaca; 12 dari 13

peserta menyatakan bahwa mereka melihatnya sebagai alat yang bermanfaat. Hal ini menunjukkan bahwa buku cerita dapat membantu siswa dalam belajar bahasa Inggris, sehingga meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris akan sedikit lebih mudah. Hal ini dapat meningkatkan minat membaca sehingga tidak menutup kemungkinan tingkat literasi siswa Indonesia juga akan berkembang. Hasil observasi Alwasilah (2015), menunjukkan bahwa cerita pendek merupakan bahan pembelajaran yang paling mudah dipelajari dan juga dipahami oleh siswa di Indonesia.

Selanjutnya, Dewi dkk.(2018) melakukan penelitian dengan judul Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Bergambar untuk Sekolah Dasar. Penelitian ini berfokus pada perlunya penggunaan media buku bergambar bergambar dalam pembelajaran sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pentingnya penggunaan buku pembelajaran bagi sekolah dasar melalui buku cerita bergambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar dapat membangun minat dan imajinasi siswa dalam mempelajari materi pembelajaran yang disediakan di dalamnya. Sedangkan terkait pembelajaran multisensori, peneliti menemukan penelitian Parra (2021) yang menunjukkan bahwa siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman menggunakan pendekatan multisensori sebagai metode pembelajaran yang efektif dan memotivasi.

Berdasarkan temuan penelitian di atas terlihat bahwa penelitian sebelumnya terkait pembelajaran bahasa Inggris berbasis cerita dengan pendekatan pembelajaran multisensori efektif untuk pembelajaran bahasa. Selain itu, berdasarkan pengamatan Alwasilah (2015), hasil penelitian Parra (2021) dan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gilman & Norton (2020) menjadi bukti pentingnya Buku Cerita sebagai sumber atau media yang berguna untuk membantu belajar bahasa Inggris, khususnya membaca, dan menumbuhkan minat membaca. Sehingga siswa termotivasi untuk belajar bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian di atas, buku cerita bergambar dengan pendekatan pembelajaran multisensori efektif untuk pembelajaran bahasa. Selain itu, penggunaan one size of all (teks yang digunakan siswa untuk semua tingkat kemahiran) dalam pembelajaran bahasa Inggris juga memicu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Buku Cerita Bahasa Inggris Digital Bergambar Berbasis CEFR untuk Menumbuhkan Pembelajaran Multisensori pada Siswa Sekolah Menengah" Produk penelitian ini bermanfaat untuk memotivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Penelitian ini akan menghasilkan tambahan sumber belajar digital berupa web yang di dalamnya terdapat beberapa buku cerita bahasa Inggris bergambar berbasis CEFR dan beberapa kegiatan untuk mendorong pembelajaran multisensori, untuk siswa sekolah menengah sebagai teks naratif sebagai pembelajaran di sekolah tentang pemahaman membaca. Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan buku cerita bahasa Inggris bergambar digital berbasis CEFR untuk menumbuhkan pembelajaran multisensori pada siswa sekolah menengah dan mengetahui tingkat kelayakannya, dan mengetahui pandangan guru terhadap buku cerita Illustrated English digital berbasis CEFR untuk mendorong pembelajaran multisensori pada siswa sekolah menengah.

---

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Metode ini merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut sesuai dengan tujuan pengembangannya (Sugiyono, 2015). Pemilihan desain penelitian ini didasarkan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya agar terjadi perubahan dan pengembangan yang ideal seperti yang diharapkan pada produk penelitian tersebut (Samsu, 2017). Model pengembangan ini menggunakan model Borg dan Gall (1983), pengembangannya terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi (analisis kebutuhan), (2) Perencanaan, (3) Pengembangan produk awal, (4) Validasi ahli, dan (5) Revisi produk awal. Ada dua jenis data dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif yang diperoleh dari tinjauan pustaka dan wawancara terhadap dua siswa dan dua guru bahasa Inggris di sekolah menengah, dan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli melalui kuesioner. Kuesioner menggunakan model skala likert, skala pengukuran 1-5. Kuesioner ini diberikan kepada dua dosen pendidikan bahasa Inggris dan dua guru bahasa Inggris dengan tujuan untuk menilai atau memvalidasi produk penelitian yang dikembangkan. Pengolahan data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis deskriptif persentase, yaitu metode yang digunakan untuk mengubah data kuantitatif ke dalam bentuk persentase kemudian diinterpretasikan dalam bentuk kalimat. Rumus yang digunakan untuk menganalisis hasil validasi ahli mengadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Sari (2019). Selanjutnya, kesimpulan kelayakan media ditentukan berdasarkan persentase skor nilai. Semakin tinggi persentase skor dalam analisis data, maka semakin tinggi pula tingkat kelayakan produk penelitian ini. Kriteria hasil penilaian validator disajikan pada tabel berikut ini:

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media digital atau sumber belajar tambahan yang dikemas dalam platform pada website yang berisi buku cerita berbahasa Inggris bergambar dan beberapa kegiatan yang mendukung pembelajaran multisensori. Dalam mengembangkan produk penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa tahapan model Borg and Gall (1983):

Informasi ini dikumpulkan melalui studi literatur dan wawancara dengan guru dan siswa bahasa Inggris. Tahapan ini bertujuan untuk menganalisis dan mengumpulkan informasi pada tahap awal pengembangan untuk mengembangkan produk penelitian ini. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi mengenai permasalahan atau kesulitan yang dihadapi siswa dan guru ketika belajar bahasa Inggris, bagaimana mereka mengatasi kesulitan tersebut, dan hal-hal apa saja yang diminati siswa sekolah menengah sehingga tertarik membaca teks bahasa Inggris. Kemudian, informasi yang telah dikumpulkan dianalisis. Ada beberapa permasalahan atau kesulitan yang dihadapi baik guru maupun siswa ketika pembelajaran bahasa Inggris berlangsung, yaitu (1) kurangnya kosakata (Misbah dkk., 2017), (2) kurangnya motivasi (Abrar, 2016), dan (3) tingkat siswa yang berbeda di kelas (Moses & Mohamad, 2019).

Selanjutnya, kriteria pembelajaran digital yang dapat membantu pembelajaran siswa ketika belajar bahasa Inggris adalah (1) multimedia (Farhana, dkk., 2021; Kurniasih & Kristianingrum, 2020), dan (2) interaktif (Tawalbeh, 2021;

---

Kuo & Lin ,2020). Aspek buku cerita bergambar yang dianggap menarik adalah (1) Ilustrasi (Greenhoot, dkk., 2014), (3) Tema, (Children's Library Lady, 2021), dan (4) daya tarik visual (Strouse, dkk., 2014). Strouse. dkk., 2018), dan (6) Elemen interaktif (Strouse, dkk., 2018).

Selanjutnya tema-tema berikut ini bisa menarik dan memikat bagi siswa sekolah menengah, yaitu (1) Persahabatan (Edutopia, 2022), (2) Keluarga (Taylor, 2023; Edutopia, 2022), (3) Petualangan (Allyn's, 2015), dan (6) Identitas (Taylor, 2023). Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru dan siswa SMP yang berhasil dianalisis dan diringkas menunjukkan bahwa siswa menghadapi masalah berkaitan dengan tidak menguasai banyak kosa kata, dan tidak tahu cara pengucapan. Sedangkan mengenai media digital, siswa tertarik pada digital media seperti Quizzes, dan pembelajaran digital yang memiliki kamus digital dan cara mengucapkannya. Sedangkan komponen yang menarik dalam buku cerita berupa gambar visual, beragam tema cerita, dan memiliki karakter. Selanjutnya, tema yang menarik untuk siswa antara lain cerita romantis, liburan, persahabatan, dan pengembangan diri.

Pada tahap ini peneliti merencanakan desain produk berdasarkan hasil analisis dari tinjauan pustaka dan hasil analisis dari wawancara. Maka dalam hal ini peneliti berencana merancang sumber belajar yang interaktif, dan mencakup berbagai media seperti teks, gambar, video, dan audio. Sedangkan untuk desain buku cerita berbahasa Inggris bergambar bertema Persahabatan dan Pengembangan Diri dengan ilustrasi yang dibuat menarik dan penuh warna. Selain itu, tersedia juga glosarium dan akses kamus online beserta pengucapannya. Inovasi produk penelitian ini adalah cerita dibuat dengan menggunakan regulasi emosi (membaca untuk emosi) dan kosakata yang digunakan berdasarkan tingkatan CEFR. Pada tahap ketiga ini, peneliti mulai merealisasikan rencana dari desain produk penelitian pada tahap perencanaan. Rincian tahapannya adalah sebagai berikut:

Sebelum menulis cerita, peneliti mencari referensi cerita yang bertemakan persahabatan dan pengembangan diri, kemudian dari situlah biasanya muncul ide-ide, setelah itu peneliti mulai menerjemahkan ide-ide tersebut ke dalam sebuah cerita dengan menggunakan struktur generik dalam teks narasi, yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan reorientasi. Serta menggunakan struktur membaca untuk emosi yaitu fokus, gangguan, dialog, pengembangan, resolusi, dan moral. Setelah itu peneliti mengidentifikasi dan memilih cerita untuk dibagi dalam tingkatan CEFR (A1, A2, B1, B2, C1, dan C2), pemilihan ini didasarkan pada topik cerita, kosa kata dan panjang cerita. Setelah itu, peneliti menerjemahkan teks tersebut ke dalam bahasa Inggris menggunakan Google Translate. Kemudian peneliti memeriksa tingkat CEFR teks yang telah diterjemahkan dengan mengunjungi situs tutor menulis virtual. Jika hasil pengecekan level CEFR tidak sesuai dengan cerita yang telah dipilih berdasarkan level CEFR, peneliti melakukan parafrase menggunakan website QuillBot kemudian melakukan pengecekan kembali level CEFR hingga teks berada pada level CEFR tertentu yang telah dipilih. . Kemudian langkah terakhir pada bagian ini adalah pengecekan grammar melalui software Grammarly.

Ada beberapa karakter yang dibuat menggunakan Adobe Illustrator, namun selebihnya menggunakan Canva. Pada tahap ini peneliti mendesain sampul buku dan ilustrasinya menggunakan Canva, kemudian mengunduhnya dalam bentuk file pdf. Setelah itu peneliti mulai mengedit PDF tersebut dengan menggunakan software

Flip PDF Corporate Edition untuk dijadikan buku digital berbentuk flipbook. Kemudian peneliti memasukkan audio tersebut ke dalam buku, audio tersebut merupakan percakapan antar karakter yang sengaja dibuat menggunakan web Voicemaker. Setelah dirasa sesuai dengan desain, peneliti mempublikasikan buku tersebut secara online dan kemudian menyimpan linknya. Setelah itu, peneliti menulis sinopsis singkat untuk buku cerita bergambar bahasa Inggris tersebut. Tabel berikut berisi ilustrasi sampul buku cerita bahasa Inggris dan sinopsis singkatnya.

Table 1. The Illustrated storybook cover & synopsis

| FR Level | Illustrated Storybook Cover   | Synopsis  |
|----------|---|---|
| A1       |    | <u>Chomp, Chomp</u><br>eats whom in the<br>tem around the river?<br>ee!   |
| A2       |   | <u>The Liar</u><br>autiful butterfly caught my<br>on then I followed it until<br>ed that I had entered a<br>area! "Is it a dream? Let's   |
|          |  | <u>The Holiday</u><br>oliday, I went to my<br>own with my friends, to<br>andpa's house. On the<br>we saw a crowd of<br>nts because of an incident.<br>ould have thought, this<br>nt would also happen to<br>at kind of incident is that?<br>ee! |
| B1       |  | <u>Our Photo Story</u><br>usband and wife are<br>ened with losing their<br>ter. Then what happen?<br>ee!  |

|    |   |  |
|----|---|--|
| B2 |    | <p><b>School</b></p> <p>day after school, He is close friends experience ected events. What ned? Let's see!</p>  |
| C1 |    | <p><b>ine Boy, Masculine Girl</b></p> <p>would have thought that ng and belittling someone make someone's mination strong enough to e something? Let's see ry!</p> |
| C2 |  | <p><b>a</b></p> <p>see the introvert Maura part in a poetry titition against Julian, the of the poetry contest.</p>  |

Selanjutnya peneliti merancang web sesuai tema dan font yang diinginkan, kemudian membuat navigasi dan menyertakan link buku cerita bergambar bahasa Inggris, video serta berbagai kegiatan dan latihan. Setiap halaman memiliki kolom pencarian untuk memudahkan pengguna menemukan sesuatu secara efisien. Setelah mendesain website, langkah selanjutnya adalah mempublikasikan website. Kemudian, simpan tautan situs web tersebut. Tautan untuk produk penelitian ini adalah <https://sites.google.com/view/cefr-based-dies/home>.

Tujuan tahap ini adalah untuk mengidentifikasi dan memastikan bahwa sumber belajar yang telah dikembangkan mempunyai isi dan layak untuk diuji di lapangan. Ada empat ahli yang menguji kelayakan produk penelitian ini, yaitu dua orang dosen jurusan pengajaran bahasa Inggris dan dua orang guru bahasa Inggris di sebuah sekolah menengah. Pada tahap validasi ahli, peneliti menganalisis hasil data berdasarkan lembar validasi ahli yang diperoleh dari validator ahli. Berikut analisis hasil validasi ahli:

**Table 2.** Validasi ahli pada setiap aspek

| No | Aspek       | Presentase | Kreteria     |
|----|-------------|------------|--------------|
| 1. | Teks/cerita | 81%        | Sangat Layak |

|                        |                       |       |              |
|------------------------|-----------------------|-------|--------------|
| 2.                     | Ilustrasi             | 85%   | Sangat Layak |
| 3.                     | Dampak Afektif        | 85%   | Sangat Layak |
| 4.                     | Menulis               | 77,5% | Layak        |
| 5.                     | Tatap muka            | 85%   | Sangat Layak |
| 6.                     | Informasi             | 75%   | Layak        |
| 7.                     | Pedagogi              | 82,5% | Sangat Layak |
| 8.                     | Aktifitas dan Latihan | 85%   | Sangat Layak |
| Presentasi Keseluruhan |                       | 82%   | Sangat Layak |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa produk penelitian yang dikembangkan peneliti yaitu sumber belajar digital yang meliputi buku cerita bahasa Inggris bergambar untuk pembinaan pembelajaran multisensori termasuk dalam kriteria sangat layak dengan persentase sebesar 82%.

Pada tahap ini peneliti merevisi produk yang telah dikembangkan berdasarkan saran dan perbaikan dari validator ahli pada lembar validasi ahli. Saran dan perbaikan yang diberikan oleh validator ahli adalah sebagai berikut:

1. Font size on "click here to listen" is too small

Before revision:

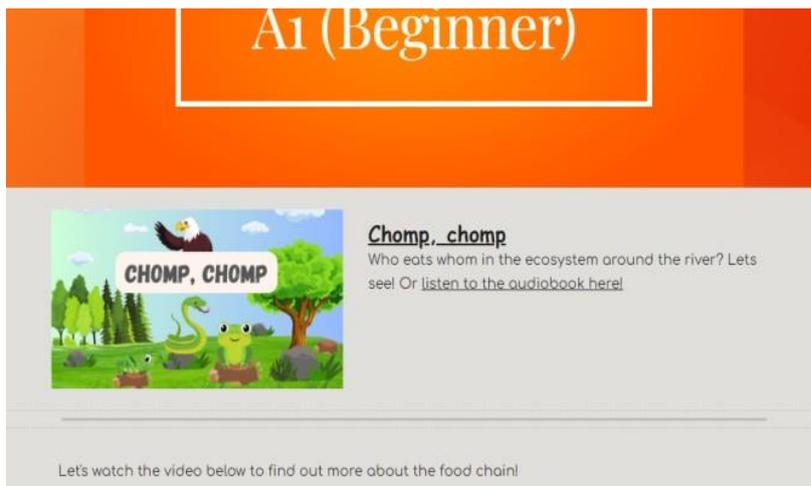


After  
Revision



2. Add discussion forum

Before revision:



After revision:

4. Lets discuss together!



Setelah melalui tahapan di atas, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa guru sekolah menengah bahasa Inggris untuk mendapatkan pandangan mereka terhadap produk penelitian ini. Berdasarkan temuan terkait pandangan guru terhadap produk penelitian ini, kedua guru sepakat bahwa produk penelitian ini dapat digunakan atau dicoba ketika pembelajaran bahasa Inggris khususnya teks narasi di sekolah. Mereka mengatakan media digital terkadang diperlukan dalam kegiatan proses belajar mengajar untuk memudahkan siswa memahami materi dan kegiatan belajar mengajar menjadi tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Martin (2019) bahwa pemanfaatan media digital membantu siswa belajar dan berprestasi lebih baik. Kedua guru tersebut juga berpendapat bahwa pembelajaran multisensori merupakan pendekatan pembelajaran yang baik karena dapat memberikan beberapa rangsangan yang meningkatkan konsentrasi sehingga siswa lebih mudah dalam menerima, memahami, dan memperoleh materi. Seperti yang dikatakan Sudimantara (2021), Pembelajaran multisensori merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan proses pembelajaran sensorik-visual (melihat), auditori (mendengar), dan kinestetik-taktil (gerakan, sentuhan), ketiga sensor tersebut dioptimalkan secara bersamaan dan saling mendukung.

Selain itu, penerapan CEFR dalam pembelajaran bahasa Inggris disekolah dinilai merupakan sesuatu yang baru dan baik. Pasalnya, penggunaan CEFR di Indonesia bukanlah kurikulum resmi yang dikeluarkan pemerintah. Namun ada sekolah atau perguruan tinggi yang menggunakan program ini sebagai standar pembelajaran bahasa asing (Maryo, 2021). Terlebih lagi, CEFR dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa asing di masyarakat multibahasa. Oleh karena itu, program ini dapat diterapkan di Indonesia dan beberapa negara Asia lainnya yang memiliki masyarakat multibahasa. (Maryo, 2021). Lebih lanjut, menurut mereka buku cerita berbahasa Inggris bergambar produk penelitian ini merupakan media pembelajaran yang menarik.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa buku cerita bahasa Inggris bergambar digital berbasis CEFR dikembangkan

---

melalui beberapa tahapan yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli, dan revisi produk. Produk penelitian ini memperoleh skor sebesar 82% dengan kriteria “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa produk penelitian ini dapat diujicobakan untuk pengajaran teks narasi di sekolah maupun secara mandiri. Selain itu, berdasarkan hasil pandangan guru terhadap produk penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa produk penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan atau media pembelajaran pengajaran narasi di sekolah. mereka juga mengatakan bahwa produk penelitian ini adalah media pembelajaran yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris.

## REFERENSI

- Abrar, M. (2016). Teaching English Problems: An Analysis of EFL Primary School Teachers in Kuala Tungkal. The 16th Indonesian Scholars International Convention. 94-101. University of Birmingham, United Kingdom. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/314280291>.
- Allyn's, P. (2015). Core Ready Lesson Sets, Grade 6-8: The Shape of Story: Past and Present. London: Pearson Education, Inc.
- Alwasilah, A. C. (2015). Islam, Culture and Education: Essay on Contemporary Indonesia, Remaja Rosdakarya Offset. Bandung. Children's Library Lady. (2021). Picture Books For Teaching Main Idea And Theme. Retrieved from <https://childrenslibrarylady.com>.
- Council, B. (2022). Aligning Language Education with the CEFR: A Handbook. UK:British Council.
- Dewi, T., Gunarhadi., & Riyadi. (2018). The Important of Learning Media Based on Illustrated Story Book for Primary School. Proceeding of International Conference On Child Friendly Education. 233-236. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Retrieved from <http://hdl.handle.net/11617/10069>.
- Edutopia. (2022). 25 Essential Middle School Reads From the Last Decade. Retrieved from <https://www.edutopia.org>.
- Faizah, D. U., Sufyadi, S., Anggraini, L., Waluyo. & Dewayan, S. (2016). Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis Plus Depok. Jurnal Instruksional, 3(1). 7-11. doi: <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.1-17>.
- Gilman, M. & Norton, B. (2020). Storybooks Canada, English Language Learners, and the School Curriculum. BC TEAL Journal, 5 (1). Retrieved from <https://ojs.library.ubc.ca/index.php/BCTJ/article/view/340>.

- 
- Greenhoot, A. F., Beyer, A. M., & Curtis, J. (2014). More Than Pretty Pictures? How Illustrations Affect Parent-Child Story Reading And Children's Story Recall. *Front Psychol*, 5(738). doi: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00738>.
- Hadi, B. (2021). Fenomena Learning Loss pada Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(4). 290-296. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v6i4.262>.
- Haris, A., Sentaya, I. M., & Sulindra, I. G. M. (2022). Keterampilan Guru Abad 21 Dalam Mengurangi Learning Loss Pada Peserta Didik (Kajian Fenomenologis di SMA Kabupaten Sumbawa). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1). 628 -638.
- Helyanti, N. D. (2022). Developing Digital Literacy Resources for Middle School Students: A Highlight on Literacy Level [Undergraduate thesis, Syekh Nurjati State Islamic Institute Cirebon]. Indonesia: Unpublished Undergraduate Thesis.
- Lian, A.B. (2018). Differentiated Learning and Evidence from Neuroscience: Some Implications for Computer-Assisted Language-Learning (CALL). *Văn Hiến University of Journal of Science*, 6(1). Retrieved from <http://tckh.vhu.edu.vn/vi/>.
- Lian, A. B. (2017). Reading for emotion with ICT tools (In 2017). Proceedings of the 25th International Conference on Computers in Education (Internationally refereed proceedings). New Zealand: Asia Pacific Society for Computers in Education. Retrieved from <http://www.apsce.net/icce/icce2017/index.html>.
- Lian, A., Norman, A., Midgley, K. & Napiza, C. (2017). Direct Instruction for “At Risk Children” and The Australian Curriculum: Toward A Better Understanding of The Appeal of Behaviourism in Cross-Cultural Contexts of Learning. In: Lian, A., Kell, P., Black, P. & Lie, K. Y. Challenges in Global Learning: Dealing with education issues from an international perspective, 123-141. London: Cambridge Scholars Publishing. Retrieved from <https://researchers.cdu.edu.au/>.
- Martin, F., & Betrus, A. K. (2019). Digital Media for Learning: Theories, Processes, and Solutions. Springer International Publishing. <http://dx.doi.org/10.1007/978-3030-33120-7>.
- Maryo, F. A. A. (2021). The Issues of the Implementation of CEFR in Indonesia. *Journal of Appied Linguistics Indonesia (Aplinesia)*, 5(1). 18-22. doi: <http://dx.doi.org/10.30595/aplinesia.v5i1.12080>.
- Misbah, N. H., Mohamad, M., Yunus, M., & Ya'acob, A. (2017). Identifying the Factors Contributing to Students' Difficulties in the English Language Learning. *Creative Education*, 8, 1999-2008. <https://doi.org/10.4236/ce.2017.813136>
-