

Pengembangan Media *E-Book* Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Kearifan Lokal Kelas III Sekolah Dasar

Dito Pristanto Adji¹, Farida Nurlaila Zunaidah², Tutut Sulistiyowati³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

ditoprstantoadji@gmail.com¹, farida@unpkdr.ac.id²,

tututindah.team@gmail.com³

ABSTRACT

Instructional media plays an important role in helping teachers deliver material more effectively. However, at SDN Karangtengah 3, the use of instructional media remains limited and suboptimal, which impacts students' low learning outcomes. This study aims to determine the validity, effectiveness, and practicality of interactive E-book media as a learning tool for fable material in Grade III at SDN Karangtengah 3. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were third-grade students at SDN Karangtengah 3. Data collection techniques included observation, interviews, and tests. The results showed that the media achieved a feasibility score of 90% and a material score of 92%, both categorized as highly valid. Student responses reached 90%, and teacher responses 96%, indicating the media was highly practical. The effectiveness of the media reached 83% in limited trials and 93% in wider trials, both classified as highly effective. Thus, the interactive E-book on fables for Grade III Indonesian language learning is considered highly valid, practical, and effective, making it suitable for classroom use in elementary schools.

Keywords: media, interactive E-book, story telling, learning outcomes

ABSTRAK

Media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif. Namun, di SDN Karangtengah 3, penggunaan media masih terbatas dan belum optimal, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media *E-book* Interaktif sebagai media pembelajaran pada materi dongeng kelas III SDN Karangtengah 3. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Karangtengah 3. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan tes. Hasil menunjukkan media memperoleh kelayakan sebesar 90% dan aspek materi 92%, keduanya masuk dalam kategori sangat valid. Respons siswa sebesar 90% dan guru 96% menunjukkan media sangat praktis. Keefektifan media mencapai 83% pada uji coba terbatas dan 93% pada uji coba luas, yang tergolong sangat efektif. Dengan demikian, *E-book* interaktif materi dongeng untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media *E-book* Interaktif, Dongeng, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Permasalahan pendidikan merupakan permasalahan yang sangat penting karena pendidikan mempunyai pengaruh yang besar terhadap perkembangan kehidupan manusia. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, semakin besar juga kemungkinan seseorang untuk berhasil dalam kehidupan masa depan. Pendidikan di sekolah memegang peranan penting dalam mencapai pendidikan nasional optimal yang diharapkan. Dalam proses belajar, guru memiliki peran dalam menciptakan situasi pendidikan yang interaktif, interaksi antar guru dan siswa, siswa dengan siswa dan sumber pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung haruslah pembelajaran yang interaktif karena dalam pembelajaran harus terjadi proses interaksi antara siswa dengan pendidik, siswa dan sumber belajar (Qosyim dan Priyonggo 2018).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada siswa dan guru kelas III SDN Karangtengah 3 terlihat bahwa pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Pendidik hanya memberikan tugas kepada siswa untuk belajar mandiri. Selanjutnya berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan 15 siswa dari total kelas III ada 21 siswa yang kurang memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh pendidik, baik materi dongeng maupun materi lain yang diberikan. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajukan beberapa kali pertanyaan mengenai materi yang disampaikan. Banyak siswa yang kesulitan menjawab pertanyaan peneliti mengenai materi dongeng. Hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa siswa kelas III SDN Karantengah 3 bahwa pembelajaran materi dongeng di kelas berlangsung hanya dengan menyajikan dongeng dalam bentuk bacaan atau teks yang ada di buku. Hal ini membuat siswa tidak tertarik dan gampang bosan ketika mengikuti kegiatan belajar di kelas sehingga mempengaruhi kemampuan pemahaman membaca siswa. Hal tersebut berdampak pada siswa belum dapat membaca teks dengan lancar dan memahami isi dari teks bacaan. Berdasarkan soal pretest yang sudah dilakukan penulis tentang materi dongeng yang diberikan hampir 75% siswa dari 21 siswa masih belum memenuhi KKTP.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan materi ajar menjadi langkah strategis untuk mengatasinya. Media

pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mampu memperkuat interaksi antara guru dan siswa (Ani Daniyati et al., 2023). Dalam hal ini, guru perlu memahami karakteristik media pembelajaran yang efektif agar penggunaannya dapat optimal, baik untuk guru sendiri maupun bagi siswa (Abdullah, 2017). Media memiliki peranan besar dalam menarik perhatian peserta didik sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Oleh sebab itu, penggunaan media seharusnya menjadi bagian utama dalam proses penyampaian materi, mengingat kemampuannya dalam membantu guru menjelaskan konsep secara lebih jelas. Saat ini tersedia beragam media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, namun belum dimanfaatkan secara maksimal. Salah satu contohnya adalah *E-book*, sebuah media interaktif yang menawarkan fitur-fitur unggulan berbeda dari media daring lainnya. Waryanto dkk (2017) berpendapat bahwa teks membaca yang dibuat dalam bentuk *E-book* interaktif meningkatkan minat membaca siswa karena dianggap lebih efektif dan menarik, *E-book* memiliki keuntungan karena dapat dibaca secara online.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media *E-book interaktif*, dengan fokus pada aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan di kelas II SDN Karangtengah 3.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan perpanjangan Analysis, Design, Development Implementation and Evaluation (Sugiyono, 2019). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Karangtengah 3. Subjek penelitian sebanyak 21 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan dua pendekatan yakni analisis data kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data hasil post-test diolah dengan analisis kuantitatif, sementara

analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menjelaskan temuan dari analisis tersebut.

Media pembelajaran *E-book* interaktif diuji coba secara terbatas dan luas pada siswa kelas V SDN Karangtengah 3. Uji coba terbatas melibatkan 6 siswa, sementara uji coba luas dilakukan pada 15 siswa. Dalam kedua uji coba ini, siswa mendapatkan perlakuan yang sama, yaitu melakukan pembelajaran dengan media *E-book* interaktif. Dalam uji coba produk yang dikembangkan ini menggunakan uji coba terbatas dan uji coba luas. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kevalidan berdasarkan pada angket validasi ahli materi dan ahli media, kepraktisan meliputi angket respon guru dan respon siswa, serta keefektifan berdasarkan dengan hasil *post-test* yang diberikan kepada siswa.

Tabel 1. Kriteria Pencapaian Nilai Siswa

Kriteria	Tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan
80%-100%	Sangat valid, sangat praktis, sangat efektif
60%-80%	Valid, praktis, efektif
40%-60%	Kurang valid, kurang praktis, kurang efektif
20%-40%	Tidak valid, tidak praktis, tidak efektif
0%-20%	Sangat tidak valid, sangat tidak praktis, sangat tidak efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa *E-book* interaktif materi dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. Media ini dikemas dalam bentuk interaktif yang dapat diakses menggunakan handphone maupun laptop. Setiap halaman juga dilengkapi dengan gambar serta efek animasi yang dapat memperkuat visualisasi dan menambah daya tarik siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah melalui tahap validasi dari ahli materi dan ahli media interaktif *E-book* interaktif dinyatakan valid dari segi media maupun perangkat pembelajaran. Nilai validasi dari ahli media mendapat skor presentase 92%, sedangkan dari ahli materi memperoleh skor presentase 90% sehingga dapat dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap selanjutnya yaitu berdasarkan hasil respon guru *E-book* interaktif mendapat skor 96% dan siswa memperoleh skor presentase 90% yang

menunjukkan bahwa multimedia interaktif sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

E-book interaktif diuji cobakan secara terbatas dan luas pada siswa kelas III SDN Karangtengah 3. Uji coba terbatas melibatkan 6 siswa serta untuk uji coba luas dilakukan pada 15 siswa. Dalam uji coba tersebut, siswa mendapat perlakuan yang sama yaitu menggunakan *E-book* interaktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah dilakukan penggunaan media saat pembelajaran, siswa mengerjakan soal evaluasi (post-test) berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal 10 butir. Kemudian, skor yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus ketuntasan klasikal sebagai berikut

Tabel 2. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa pada Uji Coba Terbatas

No	Nama Siswa	Nilai Post Test	Keterangan
1	AK	100	Tuntas
2	RA	90	Tuntas
2	CK	90	Tuntas
4	PP	80	Tuntas
5	SD	90	Tuntas
6	FA	60	Tidak Tuntas
Skor Perolahan		510	
Skor Maksimal		600	

Berdasarkan hasil post test pada uji coba terbatas dari 6 siswa, 5 siswa tuntas dan 1 siswa tidak tuntas. Presentase keefektifan 83% yang memenuhi standar ketuntasan klasikal dan termasuk dalam kategori "sangat efektif". Dengan demikian, media pembelajaran *E-book* interaktif efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran dan dapat digunakan pada uji coba luas.

Tabel 3. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa pada Uji Coba Luas

No	Nama Siswa	Nilai Post Test	Keterangan
1	P	100	Tuntas
2	N	85	Tuntas
2	P	100	Tuntas
4	K	100	Tuntas
5	K	85	Tuntas
6	N	90	Tuntas
7	U	85	Tuntas
8	T	100	Tuntas
9	S	90	Tuntas
10	V	65	Tidak Tuntas
11	E	90	Tuntas
12	S	90	Tuntas
13	N	90	Tuntas
14	S	90	Tuntas

15	G	85	Tuntas
Skor Perolehan		1.345	
Skol maksimal		1.500	

Berdasarkan hasil ketuntasan klasikal dari 15 siswa, semua siswa tuntas dengan perolehan skor presentase 93% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa siswa mendapat nilai di atas KKTP 75.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk *E-book* interaktif yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng. Berdasarkan hasil uji kevalidan dari ahli materi dengan skor validasi sebesar 90% dan ahli media memperoleh skor validasi sebesar 92%. Secara keseluruhan, rata-rata validitas mencapai 91%, menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan siap digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif ini juga mendapat respon baik dari guru dan siswa. Respon guru memperoleh skor sebesar 96% dan untuk rata-rata skor perolehan dari respon siswa sebesar 90%. Kedua nilai tersebut dapat diakumulasikan menjadi 93% dengan kategori praktis digunakan dalam pembelajaran. Perolehan nilai *post-test* uji terbatas pada 6 siswa memperoleh skor 83% sedangkan untuk perolehan nilai *post-test* uji luas pada 15 siswa memperoleh skor 93%. Kedua skor tersebut kemudian di akumulasikan menjadi 88%. Hal ini dapat membuktikan bahwa *E-book* interaktif sangat valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng kelas III sekolah dasar.

Untuk siswa diharapkan *E-book* interaktif dapat lebih mempermudah siswa dalam memahami materi dongeng secara menyenangkan. Selain itu guru juga dapat memanfaatkan *E-book* interaktif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang mampu menjelaskan materi dongeng.

DAFTAR RUJUKAN

1. Dari Jurnal Cetak

Priyonggo, F. V., & Qosyim, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash untuk materi

sistem gerak pada manusia kelas VIII. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 6(02).

Waryanto, N., et al. (2017). E-book on Online Learning Interaction Model based on Android. *Journal of Physics: Conference Series*, 812(1), 012065.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta. Sianipar, R., & Salim, V. (2019). Faktor Etos Kerja Dan Lingkungan Kerja Dalam Membentuk "Loyalitas Kerja" Pegawai Pada Pt Timur Raya Alam Damai. Anuar, S. 2019. The Influence Of Compensation On Employee Loyalty At PT. *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana*, 8(6), 3674.

2. Dari Elektronik Jurnal (e-Jurnal)

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>