

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF E-BOOK MATERI
TEKS FIksi DAN NONFIKSI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA
KELAS V UPT SDN JATINOM 01**

Izzati Wahda¹, Cindy Alfi², Ragil Tri oktaviani³

^{1,2,3} PGSD, FIPS, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

¹izatiwahda@gmail.com, ²cindyalfi22@gmail.com, ³ragil.trioktaviani91@gmail.com

A B S T R A K

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima : 14 Juli 2025
Direvisi : 26 Agustus 2025
Disetujui : 7 Januari 2026
Dipublikasikan : 15 Januari 2026

Kata Kunci:

e-book, literasi baca, interaktif, fiksi, nonfiksi

Keywords:

e-book, reading literacy, fiction, nonfiction

DOI: <https://doi.org/10.55678/jci.v%vi%.i.2189>



This is an open access article under the [CC BY](#) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

A B S T R A C T

This study aims to produce a product that is used as a learning media for Indonesian language for fictional and non-fiction text materials for grade V, namely interactive e-book learning media as an effort to improve students' reading literacy. Interactive e-book learning media can make it easier for students to access learning materials, students only need to download and save electronic books on their electronic devices so that they can be opened and read at any time and increase interest in reading. This type of media development uses the 4-D (four-D) model, namely define, design, develop, and dissemination. The steps for implementing this model in research and development activities need to be carried out in stages so that the desired goals are achieved and on target. Validity tests were obtained from media experts, material experts, and language experts. The results of the validation test from media experts reached 88.5%, the assessment from material experts reached 82.5% and the assessment from language experts reached 77.5%. Furthermore, the feasibility test for interactive e-book learning media is based on the results of the teacher response questionnaire. The results of the teacher response questionnaire showed that the questionnaire value reached 97.5% with a very feasible category. Based on the results of the study, it shows that interactive e-book learning media can improve students' reading literacy with an average N-Gain score of 0.77 with a high category.

1. Pendahuluan

Mempelajari bahasa Indonesia membantu mengembangkan kemampuan mendengar, membaca, dan menonton, serta kemampuan berbicara, mempresentasikan, dan menulis. Bahasa (meningkatkan penguasaan bahasa Inggris), sastra (mendapatkan apresiasi, dan keterampilan dalam menanggapi, dan menganalisis karya sastra), dan berpikir (kreatif, kritis, dan imajinatif) adalah tiga pilar yang mendasari kompetensi bahasa ini. Tujuan dari pembinaan kompetensi berbahasa, bersastra, dan berpikir kritis adalah untuk menghasilkan yang berkarakter Pancasila yang kuat dan memiliki kemampuan membaca yang baik. Tujuan pengajaran bahasa Indonesia adalah membantu menjadi pembaca, penulis, pembicara, dan pendengar yang lebih baik. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bagian dari Kurikulum Merdeka membantu menjadi pembaca dan penulis yang lebih fasih. (Referensi: Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan, 2022).

Penelitian yang dilakukan pada tanggal 23 dan 24 Oktober 2024, dengan menggunakan wawancara dengan guru kelas lima di SDN Jatinom 01 menunjukkan bahwa masalah pertama adalah pemahaman membaca anak-anak sekolah dasar sebagian besar diuji dengan menggunakan buku pelajaran yang diwajibkan, daripada novel tambahan. Karena itu, anak-anak cenderung tidak menikmati membaca dan tidak antusias untuk membaca secara umum. Tidak hanya itu, konten bacaan hanya disajikan dalam bentuk teksual, tanpa daya tarik visual. Akibatnya, menjadi cepat bosan dan tidak tertarik dengan buku bacaan yang mereka baca.

Oleh sebab itu, penting untuk membangun kebiasaan membaca dan menjadikan literasi membaca sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi jika kita ingin mereka memandang membaca lebih dari sekadar tugas. Selain itu, memberikan motivasi dalam bentuk dukungan, nasihat, dan dorongan dapat membantu membangun kepercayaan diri, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Hijjayati dkk., 2022). Oleh karena itu, pendidik memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman belajar , yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan sistem pendidikan bangsa.

Masalah kedua adalah kurangnya keterlibatan dengan media elektronik saat ini. Media elektronik saat ini faktanya sangat penting untuk meningkatkan minat belajar . Hal ini dikarenakan, sebagai akibat dari kemajuan teknologi yang cepat dan meluas, sumber daya manusia (SDM) masyarakat juga terus berkembang untuk mengikutinya. Salah satu contohnya adalah media informasi dan teknologi (IT) yang terus berkembang dan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat dalam berbagai hal. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, para pendidik juga dapat memanfaatkan tren ini untuk mendidik mereka dengan lebih baik. Dalam hal pendidikan di Indonesia, desain yang progresif berarti memasukkan media berbasis teknologi informasi, seperti internet, ke dalam proses belajar mengajar. Guru saat ini harus melek komputer dalam dua hal: pertama, mereka harus dapat mengakses informasi dengan cepat dan mudah, kedua, mereka harus dapat menggunakan teknologi kontemporer untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Tujuan menciptakan media elektronik baru adalah untuk meningkatkan minat belajar .

Permasalahan ketiga yaitu guru kelas memiliki banyak tugas dan mungkin sulit untuk menghasilkan materi pendidikan yang segar dan menarik untuk semua mata pelajaran mereka. Alasan lainnya adalah guru mengalami kesulitan untuk menemukan cara baru dan menarik untuk mengintegrasikan teknologi informasi di dalam kelas.

2. Kajian Pustaka

Melihat dari permasalahan yang telah ditemukan peneliti dilapangan terkait kurangnya media pembelajaran, kurangnya media pembelajaran elektronik serta kurangnya semangat dalam mengikuti pembelajaran. Sebagai hasilnya, *e-book* diciptakan sebagai media pembelajaran elektronik oleh para akademisi. memiliki akses yang lebih baik ke materi pelajaran dengan *e-book* karena mereka dapat mengunduh buku ke perangkat elektronik mereka dan menyimpannya di sana untuk dibaca di waktu luang. Hal ini memiliki manfaat tambahan untuk meningkatkan minat baca mereka. (Zailani, Hamdani, dan Rusydiyah, 2022) adalah bagian lain dari penelitian yang mempelajari topik buku bacaan digital dan bagaimana mereka berdampak pada antusiasme dalam membaca. Jika buku digital memiliki fasilitas yang baik, akan tertarik untuk menggunakannya. Selain itu mereka akan merasa nyaman menelusuri beberapa buku referensi, menyelesaikan tugas, dan belajar, serta membaca. Sehingga, fasilitas ini dapat menarik sering datang di perpustakaan digital untuk memeroleh informasi yang dibutuhkan. Penelitian-penelitian tersebut di atas menunjukkan bahwa teks bacaan digital, salah satu jenis media pembelajaran berbasis elektronik, dapat memberikan dampak baik dan buruk bagi masyarakat, terutama antusiasme mereka dalam membaca buku.

Buku digital atau *e-book*, secara luas diakui sebagai sumber daya yang berharga untuk pendidikan peserta didik. Dengan menggunakan teknologi yang sudah dikenal oleh anak-anak, para pendidik dapat membuat *e-book* dengan desain visual, alur cerita, dan fitur-fitur terintegrasi yang lebih menarik minat untuk belajar. Berbagai perangkat elektronik yang berbeda, termasuk laptop, ponsel, dan tablet, membuat *e-book* ini menjadi alat belajar yang serbaguna bagi . Bahkan di zaman sekarang ini, sekolah jarang menggunakan buku elektronik; sebagai gantinya, biasanya membaca buku cetak tradisional, yang memiliki sejumlah kekurangan, seperti tidak praktis untuk disimpan (Anda akan membutuhkan rak buku), berat untuk dibawa-bawa, dan rentan rusak karena sering digunakan.

Penggunaan *e-book* menurut (Ruddamayanti, 2019) memiliki berbagai manfaat diantaranya adalah bisa memberikan layanan perpustakaan digital, sebagai penyebar informasi dan penunjang pembelajaran bagi pemustaka, melestarikan bahan pustaka dengan digitalisasi, bisa menciptakan koleksi yang tak terbatas, biaya yang digunakan untuk memperoleh bahan bacaan lebih murah daripada koleksi yang berbentuk konvensional, bisa menjadi koleksi yang tahan lama yang tidak mudah rusak meskipun dimakan usia, memberikan informasi melalui media yang menarik selain itu juga mempermudah penyebaran informasi. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa guru sekolah dasar dapat memperluas kemampuan literasi baca mereka melalui penggunaan *e-book*, yang menawarkan berbagai kesempatan belajar. Menurut (Hanikah, 2022). Buku elektronik memiliki manfaat tambahan karena dapat menggabungkan elemen multimedia seperti musik, video, atau tautan online. Hal ini memungkinkan materi untuk lebih dipahami dan disajikan dengan cara yang lebih menarik secara visual. Karena kapasitasnya untuk menampung berbagai bentuk bahan bacaan dan kemampuannya untuk mengurangi penggunaan kertas, *e-book* lebih efisien dan praktis daripada buku. Karena portabilitas, kenyamanan, dan peningkatan minat belajar, *e-book* dengan cepat menjadi metode pendidikan yang lebih disukai (Handayani et al., 2020). Selain itu media pembelajaran interaktif berbasis animasi dapat merangsang siswa untuk menggalis secara mendalam materi tersebut dengan bantuan media pembelajaran yang menarik dan konkret. (Alfi, dkk. 2022)

Literasi membaca adalah kapasitas untuk membaca, berpikir, dan menulis dengan cara yang mendorong pemahaman kritis dan kreatif terhadap teks. Literasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan memaknai informasi tertulis dan lisan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesejahteraan manusia (UU No. 3 Tahun 2017 tentang Sistem

Perbukuan). Pentingnya mengajarkan anak-anak untuk membaca dan menulis lebih dari sekadar memenuhi kebutuhan dasar, tetapi juga memiliki implikasi yang luas untuk kesuksesan dan kebahagiaan mereka di masa depan. Menurut (Abidin, 2017), berikut ini adalah indikator literasi membaca: 1) Hal-hal yang harus dilakukan sebelum membaca, 2) Hal-hal yang harus dilakukan saat membaca, dan 3) Hal-hal yang harus dilakukan setelah membaca.

Maka dari itu, berdasarkan ulasan latar belakang dari penelitian sebelumnya dan adanya temuan disekolah serta untuk membuktikan kondisi hasil pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif berupa *e-book* pada materi teks fiksi dan nonfiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas V tersebut maka penelitian ini dilakukan dan dibuat dengan judul tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif E-Book Materi Teks Fiksi Dan Nonfiksi Untuk Meningkatkan Literasi Baca Kelas V UPT SDN Jatinom 01”

3. Metode

Secara khusus, metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D), yang meliputi pengumpulan data tentang kebutuhan pengguna, menghasilkan produk untuk menjawab kebutuhan tersebut, dan akhirnya, mengevaluasi keampuhan produk.

Model 4D (Four-D), yang diciptakan pada tahun 1974 oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel, digunakan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian dan pengembangan ini. Menurut (Arkadiantika dkk. 2020), model 4-D dapat digunakan untuk membuat berbagai macam materi pembelajaran. Tahap pelaksanaan model ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut: Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Dissemination (penyebaran) (Sutarti dan Irawan, 2017).

Staf pengajar dan dua puluh empat kelas lima dari UPT SD Negeri Jatinom 01 merupakan penerima manfaat dari produksi media ini. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, wawancara, survei, penilaian kebutuhan, evaluasi kelayakan media *e-book*, dan tes reaksi . Evaluasi keefektifan, kepraktisan, dan validitas program literasi membaca dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan tes. Evaluasi ahli dari bidang media, materi, dan bahasa memungkinkan untuk menentukan validitas produk. Dengan menggunakan kuesioner, penilaian validitas dilakukan. Untuk menilai kevalidan media pembelajaran, selanjutnya diminta hasil rata-rata dari perhitungan tersebut. Hal ini dibuat untuk meningkatkan kevalidan media pembelajaran yang akan digunakan. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang valid dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan minat dan mempermudah siswa memahami materi ketika disajikan dengan desain yang menarik. (Alfi, Dkk, 2024)

Dalam hal keabsahan media, berikut ini adalah distribusi umumnya

Tabel 1 Kategori Kevalidan Media

Tingkat Ketercapaian	Kategori
85,01-100	Sangat valid (Dapat digunakan tanpa revisi)
70,01-85,00	Cukup valid (Dapat digunakan dengan revisi kecil)
50,1-50,00	Kurang valid (Dapat digunakan dengan revisi besar)
01,00-50,00	Tidak valid (Tidak dapat digunakan)

Sumber (Akbar, 2013)

Setelah itu, data kelayakan diperoleh dari survei respon guru. Untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran diimplementasikan, data tersebut diteliti dengan menggunakan skala Likert. Hasilnya kemudian dibagi menjadi empat kategori

Tabel 2 Kategori Kelayakan Media

Tingkat Ketercapaian	Kategori
85,01-100	Sangat layak(Dapat digunakan tanpa revisi)
70,01-85,00	Cukup layak (Dapat digunakan dengan revisi kecil)
50,1-50,00	Kurang layak (Dapat digunakan dengan revisi besar)
01,00-50,00	Tidak layak (Tidak dapat digunakan)

Sumber (Akbar , 2013)

Mereka meningkatkan literasi membaca mereka pada teks fiksi dan nonfiksi, dan hal ini ditentukan dengan membandingkan nilai pra- dan pasca-tes mereka. Melihat temuan dari pra dan pasca tes menunjukkan bahwa ada peningkatan. Skor N-Gain adalah cara untuk mengekspresikan analisis data ini. Standar N-Gain untuk penilaian pemahaman bacaan ini ditentukan dengan memecahkan masalah berikut.

$$Gain\ Skor = \frac{Skor\ pos - tes - skor\ pre - tes}{Skor\ maksimum - skor\ pre - tes}$$

Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut

Tabel 3 Kriteria penilaian N-Gain

Keterangan Peningkatan	Nilai
Tinggi	$G \geq 0,7$
Sedang	$0,3 \leq G \leq 0,7$
Rendah	$G \leq 0,3$

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Mengikuti rumusan masalah yang telah diuraikan diawal, bagian ini akan menjelaskan hasil penelitian mengenai produksi media pembelajaran interaktif berupa *e-book* yang berisi konten teks fiksi dan non-fiksi dengan tujuan untuk meningkatkan literasi baca kelas 5 SD.

Proses Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book*

Penelitian ini menggunakan teknik 4D. Empat langkah dari model penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut: (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Develop* (Pengembangan), dan (4) *Desseminate* (Penyebaran)

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap pertama dalam penelitian ini yaitu menganalisis konsep, temuan lapangan, materi yang perlu dikembangkan, dan spesifikasi tujuan pembelajaran yang perlu dikonstruksi untuk mengatasinya. Analisis kebutuhan bahan ajar dilakukan dengan melakukan wawancara kepada Ibu Lilik Nuktihana, S.Pd selaku guru kelas V UPT SD Negeri Jatinom 01 dengan melakukan wawancara pada tanggal 25 Oktober 2024. Analisa dan lingkungan dengan melakukan observasi dikelas. Adapun jumlah nya adalah 24.

2. *Design* (Perancangan)

Analisis rumusan tujuan produk digunakan untuk menjelaskan fungsi dari pengembangan *e-book* yang dibuat. Tahap ini digunakan untuk memfokuskan tujuan pada setiap materinya. Penciptaan media ini dikembangkan dengan berupa *e-book* agar dapat dipelajari dimanapun dan kapanpun tanpa harus membawa buku cetak, selain itu dapat digunakan sebagai koleksi perpustakaan digital.

Tahap ini dilakukan guna merancang *e-book* untuk meningkatkan literasi baca , diracang mulai dari tanggal 20 Mei – 04 Juni 2025. Media pembelajaran interaktif *e-book* dibuat dengan memperhatikan : (1) Pemilihan Materi, (2) Penyusunan bahasa penulisan,

(3) Menyusun *storyboard*. *Storyboard* yang berupa uraian komponen yang akan tercantum dalam media *e-book* secara keseluruhan mulai dari *cover* sampai dengan daftar istilah/glosarium, (4) pemilihan desain tampilan *e-book*, (5) Menyusun media *e-book* sesuai dengan format pada *e-book* yang disusun berdasarkan *storyboard* awal. Sehingga dari kegiatan ini dihasilkan media *e-book*.

3. *Develop* (Pengembangan)

Ada dua langkah untuk membangun media pembelajaran interaktif *e-book*: pertama, meminta para ahli untuk memvalidasi produk, dan kedua, menguji coba produk tersebut untuk mengetahui seberapa baik produk tersebut bekerja. Validasi ini dilakukan pada tanggal 27 Mei hingga 4 Juni 2025. Tiga orang validator ahli yang memiliki spesialisasi di bidang media, materi, dan bahasa, menelaah draf pertama dari rancangan produk media pembelajaran interaktif berupa *e-book*.

Hasil dari draft 1 yang telah diserahkan kepada validator berupa saran dan komentar diperbaiki hingga menjadi bentuk draft 2 dan divalidasikan lagi kepada validator sampai disetujui layak untuk dilakukan uji coba.

Selanjutnya dilakukan uji coba pada tanggal 10 Juni 2025 yaitu kepada guru kelas 5 UPT SD Negeri Jatinom 01 dan juga beberapa kelas 5 pada tahap ini uji coba yang dilakukan merupakan implementasi hasil dari pengembangan buku setelah dilakukan tahap revisi dari validator sebelumnya. Para guru membaca produk tersebut, mencoba memahaminya, dan kemudian menggunakan ponsel mereka untuk mengimplementasikan proses penggunaan media pembelajaran interaktif *e-book*. Ini adalah metode yang digunakan untuk melakukan eksperimen.

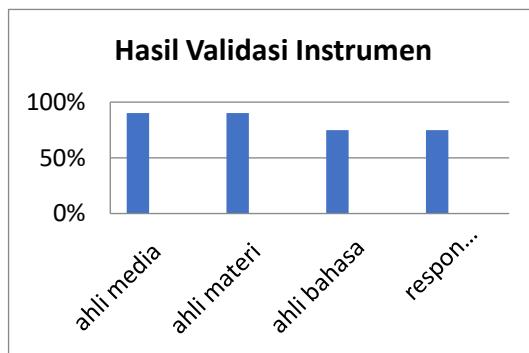
4. *Desseminet* (Penyebaran)

Peneliti secara eksklusif mendiseminasikan temuan mereka kepada mereka yang terlibat dalam penelitian ini, yaitu kepada mereka yang hadir di UPT SD Negeri Jatinom 01 pada tanggal 11 dan 12 Juni 2025. Masyarakat umum atau lembaga akademis lainnya tidak menjadi penerima diseminasi. Tepat sebelum produk diperkenalkan ke sekolah-sekolah dan didistribusikan ke masyarakat. Validasi, uji coba, pengemasan, diseminasi, dan adopsi merupakan tahapan yang harus dilalui oleh semua produk media pembelajaran interaktif, termasuk *e-book*.

Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif *E-Book*

Penelitian ini dapat dilanjutkan apabila sudah melalui proses validasi produk yang dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Sebelum produk diujicobakan kepada peserta didik, produk harus melalui validasi untuk memastikan kepraktisannya. Sebelum mengevaluasi media pembelajaran interaktif *e-book*, dilakukan validasi instrumen yang merupakan langkah pertama sebelum uji ahli. Representasi visual dari hasil proses validasi instrumen disajikan di sini.

a. Hasil Validasi Instrumen

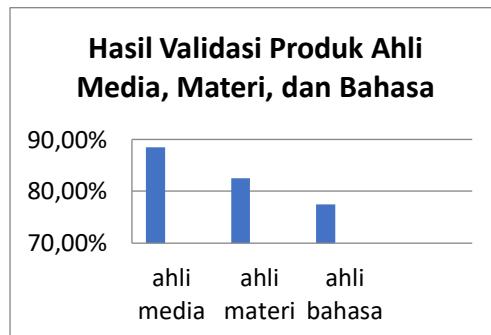


Gambar 1 Hasil Validasi Instrumen

Grafik di atas menunjukkan bahwa validasi instrumen ahli media mendapatkan persentase 90%, validasi instrumen ahli bahasa mendapatkan persentase 75%, validasi instrumen ahli materi mendapatkan persentase 90%, dan validasi instrumen kelayakan mendapatkan persentase 75%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa semua instrumen sudah siap diajukan kepada masing validator

b. Validasi produk ahli media

Peneliti melakukan pengujian untuk memvalidasi produk dengan para ahli di bidang media, bahasa, dan materi. Kemudian dilanjutkan dengan uji validasi instrumen. Untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran interaktif e-book, maka perlu dilakukan validasi produk ini. Tiga orang validator tingkat ahli memeriksa produk tersebut. Mengenai hasil validasi produk akan ditampilkan secara visual.



Gambar 2 Hasil Validasi Produk

Dengan tingkat kualifikasi 88,5%, validasi produk ahli media sangat memenuhi syarat. Dengan tingkat persetujuan 82,5%, validasi produk ahli materi sangat memenuhi syarat. Pada saat yang sama, 77,5% ahli setuju bahwa validasi produk valid.

c. Uji Keabsahan data

Hasil uji reliabilitas dan validitas menentukan keabsahan data. Sejauh mana data dapat dipertanggungjawabkan dalam penelitian pendidikan? Dua penanda penting adalah reliabilitas dan validitas. Uji Validitas dilakukan dengan menghitung teknik Korelasi Product Moment. Uji validasi dimulai dengan menghitung nilai r_{hitung} dari setiap butir tes menggunakan program SPSS yang kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} . Soal tes diujikan kepada kelas VI berjumlah 9 pada hari Selasa, 27 Mei 2025. Soal dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Pada penelitian ini r_{tabel} yang digunakan adalah 0,576 dan pada masing-masing soal yang diujikan mendapatkan hasil r_{hitung} yang lebih besar dari nilai r_{tabel} , maka dengan ini seluruh soal dinyatakan valid.

Aplikasi SPSS digunakan untuk melakukan uji reliabilitas Alpha Cronbach pada pertanyaan-pertanyaan tes. Ketika *Alpha Cronbach* lebih tinggi dari 0,6, maka data tersebut dapat diandalkan. Inilah yang dimaksud dengan uji reliabilitas.

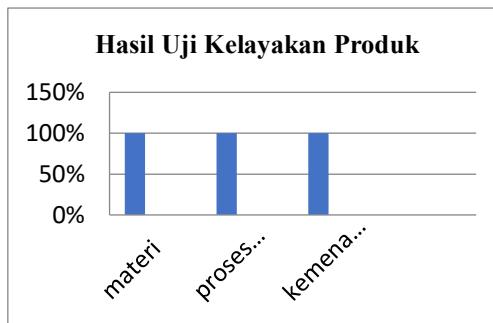
Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas

Reliabilitas Statisik	
Cronbach's Alpha	N of items
0,682	15

Uji reliabilitas, yang menggunakan pendekatan Alpha Cronbach, menghasilkan nilai 0,682, yang berada di dalam ambang batas yang tinggi. Berdasarkan hasil uji reliabilitas secara keseluruhan, dapat dinyatakan bahwa soal ujian memenuhi standar yang tinggi dan dapat digunakan.

Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif *E-Book*

Uji kelayakan perlu dilakukan untuk mengetahui apakah sumber dan alat bantu yang digunakan dalam produk media pembelajaran interaktif *e-book* ini sudah layak. Uji kelayakan produk dilakukan oleh Ibu Lilik Nuktihana, S.Pd., guru kelas V di UPT SD Negeri Jatinom 01. Uji kelayakan produk dilakukan oleh Ibu Lilik Nuktihana, S.Pd., guru kelas V di UPT SD Negeri Jatinom 01. Berikut ini adalah representasi visual dari hasil uji kelayakan produk

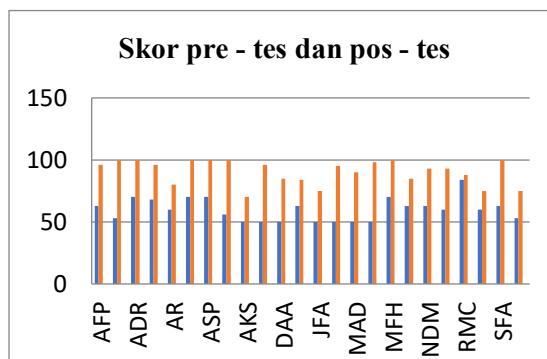


Gambar 3 Hasil Uji Kelayakan Media

Percentase berikut diketahui dari grafik tersebut: 100% untuk aspek materi, 100% untuk aspek proses pembelajaran, dan 100% untuk komponen daya tarik. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa hasil validasi instrumen ahli materi secara keseluruhan adalah 97,5% valid. Media Pembelajaran Interaktif *E-Book* untuk Peningkatan Literasi Baca

Untuk menguji peningkatan literasi peniliti melakukan implementasi produk kepada peserta didik dengan uji *pre-test* dan *pos-test*. Pada pelaksanaannya diikuti oleh 24 kelas V UPT SD Negeri Jatinom 01 dan dilaksanakan tiga kali pertemuan. Berikut adalah jadwal pelaksanaan implementasi produk. *Pre-test* dilakukan dengan cara peserta didik dijelaskan materi terlebih dahulu tanpa menggunakan media kemudian diberikan soal evaluasi berupa soal *pretest*. Pada tahap pertama, cukup memahami materi tetapi masih cukup banyak yang masih kebingungan. Selanjutnya pada tanggal 11-12 Juni peneliti melakukan implementasi produk kepada .

dapat memahami materi sesuai dengan yang diharapkan setelah penerapan produk. Selain itu, literasi membaca dievaluasi dengan melakukan *pre-test* dan *post-test*. Dengan menggunakan rumus N-Gain, kita dapat membandingkan nilai sebelum dan sesudah tes. Nilai tes N-Gain peserta didik kelas V berkisar dari 0,77 yang rendah pada *pre-test* hingga 0,77 yang tinggi pada *post-test*. Representasi visual berikut ini menunjukkan hasil penghitungan peningkatan literasi membaca kelas V.



Gambar 4 Hasil Peningkatan Literasi Baca

Pembahasan

Model 4-D, yang awalnya diusulkan pada tahun 1974 oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel, digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif untuk e-book. Menurut Sutarti dan Irawan (2017), terdapat empat langkah dalam melakukan penelitian pengembangan. Tahap pelaksanaan pendekatan ini meliputi: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dissemination*).

Langkah pendefinisian ini mencakup sejumlah tugas, termasuk namun tidak terbatas pada: menilai konsep, materi yang akan dihasilkan, persyaratan tujuan pembelajaran, dan tuntutan bahan ajar dan target pengajaran. Isi pelajaran diputuskan berdasarkan analisis ini. Bahan ajar yang akan dikembangkan untuk meningkatkan literasi membaca adalah media pembelajaran interaktif *e-book* yang berbasis materi teks fiksional dan non-fiksional, sesuai dengan hasil analisis. Media pembelajaran yang menarik memiliki potensi untuk mempengaruhi secara psikologis dengan membangkitkan keinginan, minat, motivasi, dan rangsangan belajar (Dadan, 2019)

Tahap desain mengikuti tahap pendefinisian dan mencakup pembuatan konsep media pembelajaran *e-book* yang akan datang. Pertama, pilihlah materi Anda. Kedua, siapkan bahasa yang akan digunakan untuk menulis. Ketiga, buatlah storyboard. Ini semua adalah bagian dari proses desain. Langkah pertama adalah membuat *Storyboard* yang merinci semua bagian dari *e-book*, mulai dari sampul hingga glosarium. Langkah keempat adalah memilih desain untuk tampilan *e-book*. Langkah kelima adalah menyusun media *e-book* sesuai dengan format dari *Storyboard*. Membuat tata letak *e-book* yang menarik secara visual menggunakan program *canva* untuk menarik minat dalam belajar, membuat materi mudah diakses melalui media yang menarik, dan membantu penyebarluasan pengetahuan (Ruddamayanti, 2019).

Pengembangan media pembelajaran interaktif *e-book* mengikuti desain materi pembelajaran. Para validator ahli, termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, telah meninjau desain *e-book* dan memvalidasinya. Pengujian pengembangan, yang meliputi uji coba produk, adalah menguji konsep dasar produk pada orang yang sebenarnya dan kemudian menggunakan umpan balik mereka untuk membuat penyesuaian (Winarni, 2018). Pada uji coba ini digunakan produk yang telah mengalami revisi dari validator. Kelas V secara acak diberikan media *e-book* berulang pada tanggal 27 Mei 2025, sebagai bagian dari studi produk.

Terakhir, peneliti mendistribusikan *e-book* dan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk penelitian ini kepada para pengajar dan di UPT SD Negeri Jatinom 01.

a. Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif *E-Book*

Kevalidan media dinilai oleh para ahli yang bergerak di bidangnya dengan menghitung persentase dari total skor penilaian yang kemudian diinterpretasikan dalam kriteria yang telah ditentukan. Tingkat kevalidan media diukur berdasarkan hasil analisis yang telah disesuaikan dengan kriteria tertentu. Media pembelajaran dapat dikatakan valid dan praktis apabila para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan dengan mudah dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga proses pembelajaran dapat terbantu dengan menggunakan media pembelajaran tersebut (Nasution, 2018). Pada penelitian ini, tingkat kevalidan diukur menggunakan skala likert. Data mentah yang didapatkan dari lapangan yang berbentuk kuantitatif akan ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.

Dengan menggunakan lembar kuesioner validasi produk, ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi menilai validitas media pembelajaran interaktif *e-book*. Lembar evaluasi yang berisi pertanyaan tentang bahasa yang digunakan, kualitas materi yang digunakan, dan

kepraktisan media buku elektronik digunakan untuk mengetahui validitas produk sesuai pendapat ahli materi. Lembar angket validasi yang meliputi unsur navigasi, bahasa, tampilan, dan penyajian media digunakan untuk mengetahui validitas produk menurut ahli media. Di sisi lain, ahli bahasa menggunakan lembar kuesioner validasi untuk mengukur validitas produk berdasarkan faktor-faktor termasuk seberapa baik produk tersebut berkomunikasi, seberapa baik produk tersebut mengikuti kaidah kebahasaan, dan seberapa akurat produk tersebut menggunakan istilah, simbol, dan ikon. Faktor lainnya adalah seberapa menarik produk tersebut. Ketika peneliti menggunakan kuesioner, inilah yang mereka lakukan, termasuk

Seorang profesor dari Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Bapak Fernadiksa Rasta, bertindak sebagai validator ahli produk. Kuesioner tersebut mendapatkan skor total 46 dari skor maksimal 52. Berdasarkan perhitungan tersebut, angket tersebut memiliki persentase kualifikasi cukup valid sebesar 88,5%. Ibu Isna Kuni Muallimah, M.Pd, seorang profesor di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, memberikan kuesioner, yang menghasilkan skor total 33 dari kemungkinan 40. Perkiraan ini menunjukkan bahwa kuesioner tersebut memiliki persentase kualifikasi yang cukup valid sebesar 85,5%. Ibu Isna Kuni Muallimah, M.Pd, seorang profesor di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, memvalidasi produk ahli bahasa. Dengan menggunakan angka-angka ini, kita dapat melihat bahwa kuesioner memiliki proporsi kualifikasi yang cukup baik sebesar 77,5%.

b. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif *E-Book*

Kelayakan media pembelajaran interaktif *e-book* diujikan melalui lembar angket kelayakan produk. Angket diberikan kepada guru kelas V UPT SD Negeri Jatinom 01 yaitu Ibu Lilik Nuktihana.S.Pd. Menurut (S. Aulia, 2022), media *e-book* dianggap layak jika dilihat dari evaluasi media yang mempertimbangkan komponen estetika dan pemrograman yang digunakan bersamaan dengan persyaratan tugas pendidikan. Selain itu, jika media tersebut sesuai dengan rencana pembelajaran, maka media tersebut dianggap layak untuk digunakan.

Kelayakan produk dinilai melalui aspek materi, proses pembelajaran, dan kemenarikan. Hasil perolehan nilai angket yaitu 39 dengan persentase 97,5%. Temuan ini menunjukkan bahwa kelayakan media memiliki kategori sangat layak, dengan nilai berkisar antara 85% hingga 100%, sehingga memungkinkan penggunaan media pembelajaran interaktif *e-book* di kelas.

Media Pembelajaran Interaktif *E-Book* Untuk Peningkatan Literasi Baca

Produk ini diujicobakan kepada 24 peserta didik kelas 5 di UPT SD Negeri Jatinom 01. Para mengakses media ini melalui ponsel mereka masing-masing. Para peneliti telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *e-book* dapat membantu menjadi pembaca yang lebih mahir. Tuntutan dari para diperhitungkan ketika membuat media pembelajaran ini. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Alfi, Sumarmi, dkk, 2023), yang menyatakan bahwa, secara alamiah, media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam belajar. Penggunaan media yang dapat menyediakan materi pembelajaran secara dinamis memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi untuk belajar, memperluas imajinasi mereka, mengubah pandangan mereka tentang bagaimana mereka belajar, dan pada akhirnya meningkatkan pemahaman membaca mereka.

Hasil dari *pre-test* dan *post-test* tes akan dihitung dengan menggunakan N-Gain untuk menentukan sejauh mana literasi membaca meningkat dalam penelitian ini. Kualitas evaluasi pembelajaran sangat ditingkatkan dengan penggabungan tes awal dan tes akhir. Para guru dapat memperoleh gambaran yang baik tentang tingkat kesiapan mereka untuk belajar dan pemahaman mereka tentang topik-topik prasyarat dengan bantuan *pre-test*. Guru dapat mengukur kemajuan mereka menuju tujuan kompetensi dengan melihat nilai *post-test* mereka. Peningkatan kemampuan secara individu dapat lebih dipahami dengan

membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* mereka (Siregar Tiur, 2023). Karena keterbatasan waktu yang diberlakukan oleh sekolah, penelitian ini berlangsung selama tiga hari, dari Selasa hingga Kamis, 9-12 Juni 2025, bersamaan dengan penilaian sumatif akhir tahun.

Kegiatan tahap pertama dilakukan apersepsi untuk membangkitkan minat, perhatian, dan motivasi peserta didik dengan *ice breaking* terlebih dahulu sebelum menyampaikan tema yang akan dipelajari, setelah itu penyampaian materi pembelajaran secara langsung tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif *e-book* kemudian diberikan soal evaluasi berupa soal *pre-tes*.

Tahap kedua adalah menyajikan materi melalui media *e-book* interaktif. Pada tahap ini, diharapkan bisa memahami materi pembelajaran dan memecahkan masalah dari media pembelajaran *e-book*. Untuk mencapai hal tersebut, paradigma pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) digunakan untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif *e-book* ini. harus mampu memecahkan kesulitan secara efektif. Menerapkan gaya belajar yang mendorong keterlibatan dalam pemecahan masalah *Project Based Learning* (PJBL) merupakan salah satu pendekatan untuk mendorong pengembangan kemampuan tersebut. Menurut (Alfi dan Wibangga, 2023), pembelajaran seperti ini dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, mengidentifikasi masalah, dan mengembangkan solusi.

Tahap ketiga dilanjutkan penyampaian materi menggunakan media pembelajaran interaktif *e-book* dan juga mengajak membaca cerita dan menganalisi isi dari cerita kemudian diakhiri pertemuan diberi soal *pos-test*. Pada tahap ketiga sudah sangat mampu menyusun rencana dengan baik, menyelesaikan masalah susai rencana, dan menjawab dengan baik. Tes diberikan kepada 24 kelas V UPT SD Negeri Jatinom 01. Skor *pretest* diketahui sebesar 1439 sedangkan skor *pos-test* didapati sebesar 2174. Dengan menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test*, nilai tersebut dihitung menggunakan N-Gain, menghasilkan nilai kategori tinggi yaitu 0,764828. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *e-book* dapat menumbuhkan minat literasi membaca . Hal ini didukung oleh fakta bahwa hasil *pre-test* lebih rendah dari hasil *post-test*, yaitu $1439 < 2174$. Kemudian pada hasil analisa N-Gain diperoleh hasil 0.764828 dengan kategori “Tinggi”.

Selain itu, hal ini juga didukung penelitian yang dilakukan oleh Novita Agnes Putrislia, Gamaliel Septian Airlanda dengan judul penelitian “Pengembangan *E-Book* Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca di Sekolah Dasar” Membaca adalah cara mengucapkan simbol, pola, atau kode untuk menyimpulkan maknanya dari bentuk atau polanya, dan membaca adalah kunci pengetahuan dan alat untuk meraih kesuksesan dan kemajuan. Meningkatkan keterlibatan dengan buku cerita bergambar adalah tujuan utama dari penelitian ini (Putrislia, 2021).

Jika dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional, hasil penelitian ini dan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *e-book* secara substansial meningkatkan literasi membaca . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media dapat memfasilitasi pembelajaran.

5. Simpulan dan Saran

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi membaca kelas V di UPT SD Negeri Jatinom 01 melalui pengembangan media pembelajaran interaktif *e-book* yang berisi materi teks fiksi dan non-fiksi. Proses pengembangan media dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan berdasarkan model empat tahap. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Adapun proses pengembangan dari media ini diawali dengan penentuan materi booklet yang disesuaikan dengan kebutuhan . Proses selanjutnya adalah perancangan media booklet melalui aplikasi canva. Setelah perancangan media selesai media akan dicetak diajukan kepada

validator. Validasi produk ahli media memiliki total skor 46 dengan persentase 88,5% yang memiliki kualifikasi sangat valid. Validasi produk ahli materi memiliki total skor 33 dengan persentase sebesar 82,5% yang memiliki kualifikasi cukup valid. Sedangkan validasi produk ahli bahasa memiliki total 31 dengan persentase 77,5% yang memiliki kualifikasi cukup valid.

Kelayakan media pembelajaran interaktif *e-book* diujikan melalui lembar angket kelayakan produk. Angket diberikan kepada guru kelas V UPT SD Negeri Jatinom 01 yaitu Ibu Lilik Nuktihana, S.Pd dengan perolehan skor 39 dengan persentase 97,5%. Menurut temuan ini, media memiliki kualifikasi yang sangat praktis untuk pengujian di kelas.

Dengan menggunakan perhitungan N-Gain, kita dapat melihat bahwa literasi membaca meningkat dari 1439 pada pretest menjadi 2174 pada posttest, menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,764828. Berdasarkan temuan analisis ini, nilai tersebut masuk ke dalam kategori "Tinggi".

6. Daftar Pustaka

- Abidin, dkk. 2017. *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alfi, C., & Wibangga, D. S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Dengan Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMAN 2 Malang. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 7(4), 768.
- Alfi, dkk. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 6(2), 352. http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487
- Alfi, dkk. (2024). Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Siswa SD di Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 8(2), 335. http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i2.953
- Alfi, Sumarmi, dkk. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta didik SMA. *Pasundan Journal of Mathematics Education : Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 6 No. 2, 597– 602. <https://doi.org/10.23969/pjme.v6i2.2650>
- Arkadiantika I, Dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic*. J Dimens Pendidik dan Pembelajaran, 29–36.
- Dadan Suryana. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*. Kencana. Jakarta. 26.
- Handayani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.
- Hanikah dkk. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*. Vol. 6 No. 4
- Hanikah, dkk. (2022). “*Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar*”. *Jurnal Basicedu*. 6(4), 7356.
- Hijjayati, Z., Makki, M., & Oktaviyanti, I. (2022). *Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Peserta didik Kelas 3 di SDN Sapit*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1435-1443.
- Kemendikbud Republik Indonesia. 2022. Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka
- Nasution. D. P. Dkk. (2018). Analisis Kualitatif Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta didik Yang Diberi Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal gantang*. Volume 3. Nomor 1. <https://doi.org/10.31629/jg.v3i2.471>
- Putrislia dkk. (2021). Pengembangan *E-Book* Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol 5 No 4.

- Ruddamayanti. (2019). *Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2, 1193–1202.
- Siregar Tiur. Dkk. (2023). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-test pada Mata Pelajaran Matematika dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SMA Swasta Cahaya Medan. Volume 3. Nomor 1.
- Sivasailam Thiagarajan, Melvin I. Semmel, and Dorothy Semmel S. (1974) *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children* (Minneapolis: Indiana University.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Winarni. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, kualitatif, penelitian tindakan kelas (PTK), Research and Development (R&D)*, 261.
- Zailani, K., Hamdani, M. H., & Rusdyiyah, E. F. (2022). *Pengaruh Digital Library Terhadap Minat Baca Mahapeserta didik*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 11(2), 389–40.