



**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
SISWA KELAS 1 SD**

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan

OLEH :

WIWIK YULIANA (24502400003)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN
ILMU PENDIDIKAN**

**FAKULTAS UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN *E-BOOK INTERAKTIF* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN KELAS 1 SD

Tesis ini untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Magister
Pendidikan Program Studi Pendidikan Dasar

oleh:

Wiwik Yuliana

NIM. 24502400003

Disetujui untuk diajukan Tesis

Dosen Pembimbing



Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd.

NIK. 211312012

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar
FKIP Universitas Islam Sultan Agung



Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd.

NIK. 211312012

PERNYATAAN KEASLIAN

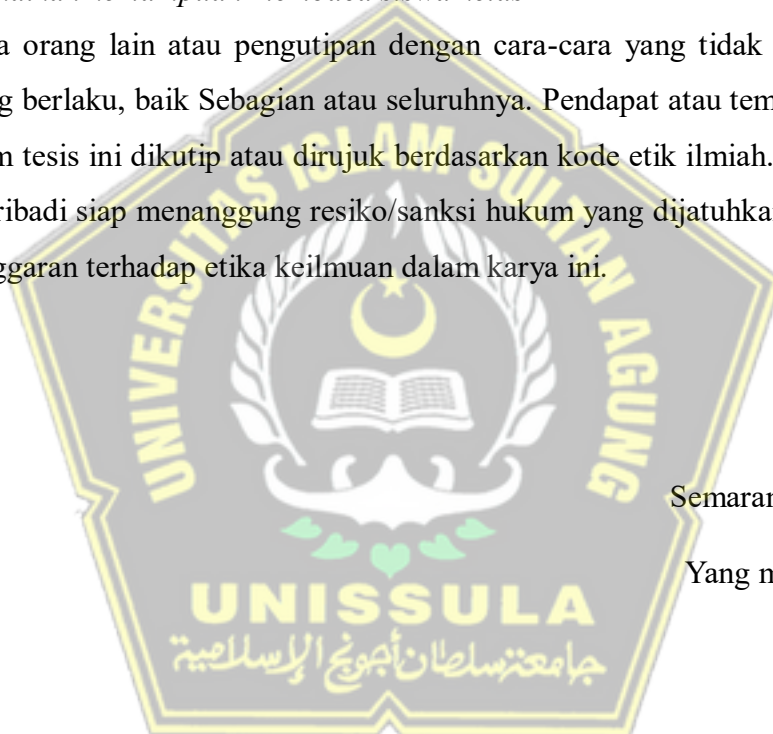
Dengan ini saya :

Nama : Wiwik Yuliana

NIM : 24502400003

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis yang berjudul “*Pengembangan E-book Interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1*” ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik Sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.



Semarang, 23 Februari 2026

Yang membuat pernyataan,

Wiwik Yuliana.

NIM: 24502400003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Rasakanlah setiap proses yang kamu tempuh dalam hidupmu, sehingga kamu tau betapa hebatnya dirimu sudah berjuang sampai detik ini”

PERSEMBAHAN

Untuk diriku sendiri, TERIMAKASIH sudah berjuang dari yang kuliah S2 ini Hamil-Melahirkan. Tetap semangat pantang menyerah. Bukan aku yang pintar melainkan doa kedua orangtua.



ABSTRAK

WIWIK YULIANA : Pengembangan *E-Book Interaktif* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1. Tesis. Semarang : Pendidikan Dasar, Universitas Islam Sultan Agung

Abstrak

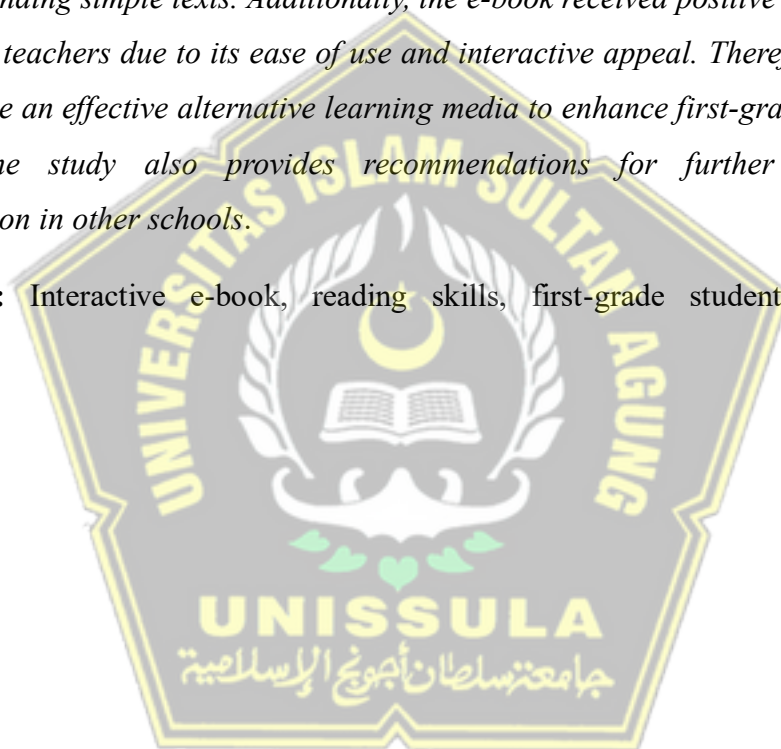
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book interaktif sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). E-book interaktif ini dirancang dengan fitur audio, animasi, dan kuis interaktif untuk menarik minat belajar siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 di sebuah sekolah dasar di wilayah penelitian. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan membaca sebelum dan sesudah penggunaan e-book, serta observasi dan wawancara dengan guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-book interaktif secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca siswa, terutama dalam aspek pengenalan huruf, pengucapan, dan pemahaman teks sederhana. Selain itu, e-book ini mendapat respon positif dari siswa dan guru karena kemudahan penggunaan dan daya tarik interaktifnya. Dengan demikian, e-book interaktif ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1. Penelitian ini juga memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dan penerapan di sekolah lain.

Kata kunci : *E-book* interaktif, kemampuan membaca, siswa kelas 1, media pembelajaran, pengembangan

Abstract

This study aims to develop an interactive e-book as a learning media to improve the reading skills of first-grade elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The interactive e-book is designed with features such as audio, animation, and interactive quizzes to engage students' learning interest. The subjects of the study were first-grade students at an elementary school in the research area. Data were collected through reading ability tests before and after using the e-book, as well as observations and interviews with teachers and students. The results indicate that the use of the interactive e-book significantly improves students' reading skills, especially in letter recognition, pronunciation, and understanding simple texts. Additionally, the e-book received positive responses from both students and teachers due to its ease of use and interactive appeal. Therefore, this interactive e-book can be an effective alternative learning media to enhance first-grade students' reading abilities. The study also provides recommendations for further development and implementation in other schools.

Keywords : Interactive e-book, reading skills, first-grade students, learning media, development



KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan *E-book* Interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan juga kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, diantaranya:

1. Prof. Dr. Gunarto, M.H. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah berkenan memberikan kesempatan peneliti untuk menyusun tesis.
2. Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H selaku Dekan Pascasarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah berkenan memberikan kesempatan peneliti untuk menyusun tesis.
3. Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Program Studi Magister Pendidikan Dasar yang telah berkenan memberikan kesempatan peneliti untuk menyusun tesis
4. Bapak dan Ibu Dosen Pascasarjana Unissula, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada peneliti selama menempuh Pendidikan.
5. Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran selama penyusunan tesis.
6. Lilik Muslichati, S.Pd selaku kepala sekolah SD Islam Sultan Agung 4 yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian.
7. Mahmudi, S.Pd., M.Pd, Abdurroset, S.Pd., M.Pd, Izzatin Nada, S.Pd., M.Pd yang telah membantu validasi instrument penelitian.

8. Orang tua yang memberikan semangat, motivasi, dan dorongan selama penyusunan tesis, untuk Suamiku tercinta juga terimakasih yang selalu support, Peneliti sadar bahwa dalam tesis ini mungkin masih terdapat kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Semarang, 23 Februari 2026

Wiwik Yuliana.

NIM: 24502400003



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUATAN PEMBIMBING.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pernyataan Masalah	5
1.4 Cakupan Masalah	6
1.5 Rumusan Masalah	6
1.6 Tujuan Penelitian.....	7
1.7 Manfaat Penelitian.....	7
1.8 Manfaat Teoritis.....	8
1.9 Manfaat Praktis	8
1.10 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	8
1.11 Asumsi dan Keterbatasan Pengembang.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN.....	10
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.1.1 Pengertian E-book Interaktif.....	10
2.1.2 Manfaat E-book Interaktif.....	11
2.1.3 Ciri-ciri E-book Interaktif.....	12
2.1.4 Kelebihan E-book Interaktif.....	15
2.1.5 Kekurangan E-book Interaktif.....	15
2.1.6 Keterampilan Membaca	17
2.1.7 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	20
2.2 Kerangka Teoritis	28
2.3 Kerangka Berfikir.....	31

BAB III METODE PENELITIAN.....	35
3.1 Desain Penelitian.....	35
3.1.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	36
3.3.2 Tahan Perencanaan (<i>Desain</i>).....	36
3.3.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	36
3.3.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	36
3.3.5 Tahap Evaluasan (<i>Exubanon</i>).....	36
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	37
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	37
3.2.2 Tahap Analisis Kebutuhan.....	38
3.2.3 Tahap Pencanaan (Desain).....	39
3.2.4 Tahap Pengembangan (Develompment).....	40
3.2.5 Tahap implementasi (Implement).....	40
3.2.6 Tahap Evaluasi (Evaluate).....	40
3.3 Sumber Data dari Subjek Penelitian.....	41
3.4 Waktu dan Tempat Penelitian.....	41
3.5 Teknik dan Instrument Pengumpulan Data.....	42
3.6 Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
4.1 Proses Pengembangan E-book Interaktif.....	58
4.1.1 Hasil Penelitian.....	58
4.1.2 Pembahasan.....	63
4.2 Uji Kelayakan Modul Ajar.....	64
4.2.1 Hasil Penelitian.....	64
4.2.2 Pembahasan.....	73
4.3 Uji Keefektifan Modul Ajar.....	73
4.3.1 Hasil Penelitian.....	73
4.4.2 Pembahasan.....	76
BAB V PENUTUP.....	79
5.1 SIMPULAN.....	79
5.2 SARAN.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.1 Penelitian Relevan.....	25
Tabel 3.5.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	42
Tabel 3.5.2 Kisi-kisi Kisi-kisi pedoman observasi.....	43
Tabel 3.5.3 Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Media	45
Tabel 3.5.4 Aspek Penilaian Angket Kelayakan Praktisi.....	46
Tabel 3.5.5 Angket Respon Siswa	46
Tabel 3.5.6 Pedoman Penilaian Keterampilan Membaca.....	47
Tabel 3.5.7 Aspek Penilaian Angket Kemampuan Membaca.....	48
Tabel 3.6.1 Skor Penilaian Skala Likert.....	49
Tabel 3.6.2 Validitas Penelitian E-Book.....	49
Tabel 3.6.3 Kriteria Penilaian Kemampuan Membaca	51
Tabel 3.6.4 Kategori skor keterampilan membaca.....	52
Tabel 3.6.5 Kriteria Skor Gain Ternormalisasi (N-Gain).....	57
Tabel 4.1.1 Rekapitulasi Hasil Uji validitas dan reliabilitas Instrumen Soal.....	61
Tabel 4.1.2 Rekapitulasi Uji Daya Pembeda	61
Tabel 4.1.3 Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Instrumen Tes Membaca Permulaan	62
Tabel 4.1.4 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Respon Siswa	63
Tabel 4.2.1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Model	65
Tabel 4.2.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4.2.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa	68
Tabel 4.2.4 Rekapitulasi Hasil Validasi	69
Tabel 4.2.5 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru	70
Tabel 4.2.6 Hasil Rekapitulasi Data Angket Respon Siswa.....	72
Tabel 4.3.1 Hasil Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest	73
Tabel 4.3.2 Hasil Uji Homogenitas Varians (Levene's Test).....	74
Tabel 4.3.3 Hasil Uji Independent Sample t-Test.....	74
Tabel 4.3.4 Hasil Uji Independent Sample t-Test.....	75
Tabel 4.3.5 Rekapitulasi Rata-Rata N-Gain Kelas	76
Tabel 4.3.6 Grafik Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan	77

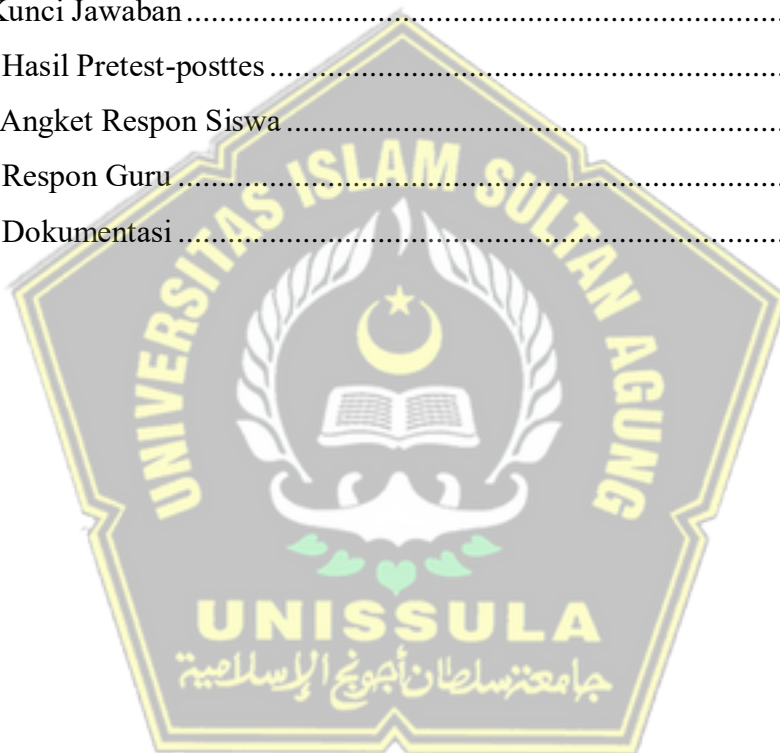
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3.1 Kerangka Berpikir.....	34
Gambar 3.1.1Langkah-langkah model ADDIE	35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian.....	88
Lampiran 2 Modul Ajar.....	89
Lampiran 3 Ahli Model.....	92
Lampiran 4 Ahli Materi.....	95
Lampiran 5 Ahli Bahasa.....	98
Lampiran 6 Kisi-kisi Pretest-posttest.....	101
Lampiran 7 Soal Posttest.....	102
Lampiran 8 Pretest.....	103
Lampiran 9 Kunci Jawaban.....	104
Lampiran 10 Hasil Pretest-posttes.....	105
Lampiran 11 Angket Respon Siswa.....	106
Lampiran 12 Respon Guru.....	107
Lampiran 13 Dokumentasi.....	108



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membaca merupakan keterampilan dasar yang menjadi fondasi bagi seluruh proses pembelajaran pada mata pelajaran apa pun. UNESCO menegaskan bahwa literasi membaca tidak hanya sebatas kemampuan mengenali huruf, tetapi juga melibatkan kemampuan memahami, menafsirkan, serta menggunakan informasi dalam berbagai konteks kehidupan (UNESCO, 2023). Pada era digital saat ini, kemampuan membaca menjadi semakin penting karena peserta didik berhadapan dengan banjir informasi dari berbagai sumber berbasis teknologi, sehingga mereka perlu membangun kemampuan untuk memilih, memahami, dan memproses informasi secara kritis.

Secara global, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan menunjukkan peningkatan yang signifikan, terutama media digital interaktif seperti e-book. E-book interaktif tidak hanya mempresentasikan teks, tetapi juga dilengkapi dengan animasi, audio, dan fitur interaktif yang dapat meningkatkan pengalaman belajar. Penggunaan e-book interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, mempercepat pemahaman materi, serta mendukung pembelajaran mandiri (Yunus & Li, 2020). Sejalan dengan transformasi digital, berbagai negara mulai mengintegrasikan penggunaan e-book interaktif dalam pembelajaran literasi dasar di sekolah-sekolah.

Meskipun perkembangan teknologi pendidikan semakin pesat, hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih berada pada peringkat rendah, yaitu peringkat 69 dari 81 negara (OECD, 2023).

Nilai Indonesia tercatat di bawah rata-rata negara OECD, yang menggambarkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami dan mengolah bacaan

masih menjadi tantangan. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran membaca agar siswa lebih terlibat dalam kegiatan literasi.

Di tingkat nasional, pemerintah melalui program Gerakan Literasi Nasional (GLN) mendorong peningkatan budaya literasi di sekolah dengan memanfaatkan media pembelajaran kreatif dan inovatif (Kemendikbud, 2022). Namun, implementasi pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolah-sekolah Indonesia masih belum merata. Banyak sekolah, khususnya di daerah tertentu, yang belum memanfaatkan media digital secara optimal dalam pembelajaran membaca, terutama pada kelas awal sekolah dasar.

Pada kelas 1 sekolah dasar, siswa berada pada tahap awal pembentukan kemampuan literasi atau emergent literacy. Pada tahap ini, siswa mulai mengenal huruf, bunyi huruf, menggabungkan suku kata, hingga membaca kata dan kalimat sederhana. Namun, guru sering menghadapi tantangan karena kemampuan membaca setiap siswa berbeda-beda. Observasi di beberapa sekolah menunjukkan bahwa media yang digunakan guru masih didominasi oleh buku teks, lembar kerja siswa, dan papan tulis, tanpa dukungan media digital yang interaktif.

Tantangan utama dalam pembelajaran membaca pada siswa kelas 1 adalah rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Anak usia 6–7 tahun memiliki rentang perhatian yang relatif pendek dan membutuhkan rangsangan visual, audio, dan aktivitas fisik untuk mempertahankan fokus. E-book interaktif dengan fitur suara, animasi, dan aktivitas klik diketahui lebih menarik dan dapat meningkatkan konsentrasi serta antusiasme siswa dalam membaca (Mustaffa et al., 2021).

Selain itu, pendekatan pembelajaran membaca pada kelas awal masih cenderung tradisional, seperti metode mengeja, latihan berulang, dan menyalin teks. Pendekatan ini kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan tidak melibatkan interaksi aktif antara siswa dengan materi bacaan. Akibatnya, beberapa siswa menunjukkan kemampuan membaca yang rendah dan belum memenuhi target perkembangan membaca pada akhir semester pertama kelas 1.

Hasil penelitian Yunus dan Li (2020) menunjukkan bahwa penggunaan e-book interaktif dapat meningkatkan pemahaman membaca karena fitur interaktif seperti gambar, suara, dan animasi memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses membaca. E-book memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih cepat memahami isi bacaan dibandingkan ketika hanya menggunakan buku teks.

Penelitian Mustaffa et al. (2021) juga menguatkan bahwa e-book interaktif dapat meningkatkan motivasi membaca siswa sekolah dasar karena tampilannya menarik, memiliki warna yang cerah, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi melalui fitur interaktif. Di Indonesia, Sari (2022) menemukan bahwa e-book interaktif berbasis phonics mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas rendah SD melalui latihan pengenalan bunyi huruf.

Penelitian lain oleh Pratama dan Widodo (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar. Dengan demikian, media digital yang interaktif berpotensi membantu siswa mencapai target kemampuan membaca dengan lebih optimal.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-book interaktif memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran membaca. Namun demikian, media yang dikembangkan pada penelitian sebelumnya belum sepenuhnya mengintegrasikan fitur interaktif seperti tombol suara yang membacakan suku kata, permainan penyusunan kata, atau aktivitas drag-and-drop untuk merangkai kalimat (Yunus & Li, 2020).

Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada siswa kelas tinggi atau pada e-book yang belum menyediakan pengalaman multisensori secara lengkap. E-book tersebut lebih menekankan pada penyajian teks digital sebagai

pengganti buku cetak, tanpa memperhatikan kebutuhan siswa kelas 1 yang masih membutuhkan dukungan visual, audio, dan interaksi motorik.

Dengan demikian, terdapat research gap berupa perlunya pengembangan e-book interaktif yang tidak hanya menyajikan teks bacaan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa melihat, mendengar, dan berinteraksi langsung dengan materi membaca. Media seperti ini diharapkan mampu membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca lebih cepat dan lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book interaktif yang dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD melalui integrasi unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif. Dengan memanfaatkan media ini, diharapkan siswa memiliki keterlibatan belajar yang lebih tinggi dan mengalami kemajuan dalam kemampuan membaca permulaan.

Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan literatur terkait teknologi pendidikan dan literasi awal melalui pengembangan model e-book interaktif yang efektif untuk kelas rendah. Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran, bagi siswa sebagai sarana belajar membaca yang menyenangkan, dan bagi sekolah sebagai upaya inovasi digital dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran “Pengembangan E-book Interaktif untuk meningkatkan membaca permulaan kelas 1 sekolah dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

2. Kurang minatnya siswa dalam membaca.
3. Siswa masih kesulitan dalam keterampilan membaca.
4. Guru sudah menggunakan media pembelajaran tetapi guru belum mengembangkan media E-book Interaktif.
5. Guru sudah menggunakan media namun kurang menggunakan media yang bisa menarik minat siswa.
6. Guru belum mencoba menggunakan media pembelajaran E-book Interaktif.
7. Siswa ramai dalam pembelajaran dikelas sehingga siswa tidak mengetahui penjelasan dari guru.
8. Siswa hanya keperpustakaan sekolah jika diberi arahan oleh guru untuk meminjam buku pelajaran.

1.3 Pernyataan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kemampuan membaca siswa kelas 1 di Indonesia sering kali rendah karena metode pengajaran tradisional yang kurang menarik, seperti buku cetak statis yang tidak mampu menjaga motivasi siswa dengan rentang perhatian pendek.
2. Data PISA 2018 menunjukkan skor membaca siswa Indonesia di bawah rata-rata global, dengan 20-30% siswa mengalami kesulitan awal (OECD, 2019). Di era digital, siswa kelas 1 lebih responsif terhadap teknologi, namun pengembangan bahan ajar interaktif seperti e-book masih terbatas, terutama di sekolah dengan sumber daya minim.
3. Hal ini diperburuk oleh kurangnya akses teknologi dan metode yang tidak disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak, sehingga diperlukan inovasi e-book interaktif yang mengintegrasikan multimedia untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran membaca (UNESCO, 2017; Prensky, 2001).

1.4 Cakupan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan E-book interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca kelas 1 SD. Cakupan penelitian dibatasi pada :

1. Desain konten e-book yang mencakup materi bacaan dasar (seperti huruf, kata sederhana, dan kalimat pendek) yang disesuaikan dengan kurikulum kelas 1 SD.
2. Fitur interaktif seperti animasi, suara, permainan, dan elemen klik untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tanpa melibatkan teknologi canggih yang memerlukan perangkat khusus.
3. Siswa kelas 1 SD dengan fokus pada kemampuan membaca awal (misalnya, pengenalan fonetik dan kosakata dasar).
4. Penggunaan e-book melalui perangkat umum seperti tablet atau komputer di lingkungan sekolah, tanpa melibatkan akses internet real-time atau aplikasi eksternal.
5. Metode Pengembangan dan Evaluasi:
6. Penggunaan model pengembangan perangkat lunak sederhana (seperti ADDIE: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk membuat prototipe e-book.
7. Evaluasi terbatas pada uji coba kecil (misalnya, 20-50 siswa) untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca melalui tes pra-dan-pasca, survei, dan observasi, tanpa analisis statistik kompleks.
8. Fokus pada bahasa Indonesia sebagai bahasa utama, tanpa melibatkan bahasa asing atau konteks budaya internasional.

1.5 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan e-book interaktif berbasis visual, audio, dan aktivitas interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD?

2. Bagaimana kelayakan e-book interaktif yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru kelas 1 SD?
3. Bagaimana respon siswa kelas 1 SD terhadap penggunaan e-book interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan?
4. Apakah e-book interaktif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD?

1.6 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan e-book interaktif yang memuat unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD.
2. Mengetahui kelayakan e-book interaktif yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru kelas 1 SD.
3. Mengetahui respon siswa kelas 1 SD terhadap penggunaan e-book interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan.
4. Mengukur efektivitas penggunaan e-book interaktif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD.

1.7 Manfaat Penelitian

Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa, siswa akan lebih banyak melakukan aktif dalam kegiatan pembelajaran, membantu, mempermudah dalam memahami materi pembelajaran, memberikan pengalaman langsung dan meningkatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis.

a. Bagi Pendidik

sebagai pengganti yang menawarkan informasi interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan potensi belajar murid, sehingga secara langsung mampu meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia.

c. Bagi Penulis Lain

Bagi peneliti yang ingin meneliti penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran E-book Interaktif guna menunjang proses pembelajaran.

1.8 Manfaat Teoritis

1. Menambah khasanah ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa usia dini.
2. Memberikan kontribusi teori mengenai hubungan antara penggunaan media interaktif dan peningkatan motivasi serta kemampuan membaca siswa kelas 1.
3. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk pendidikan dasar.

1.9 Manfaat Praktis

1. Sebagai bahan acuan bagi guru dan tenaga pendidik dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1.
2. Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh, khususnya di masa pandemi dan era digital saat ini.
3. Membantu siswa kelas 1 dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca secara mandiri melalui media yang interaktif dan menyenangkan.
4. Menjadi dasar bagi pengembang media pembelajaran digital untuk menciptakan produk yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa usia dini.

1.10 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini e-book interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Spesifikasi produk meliputi:

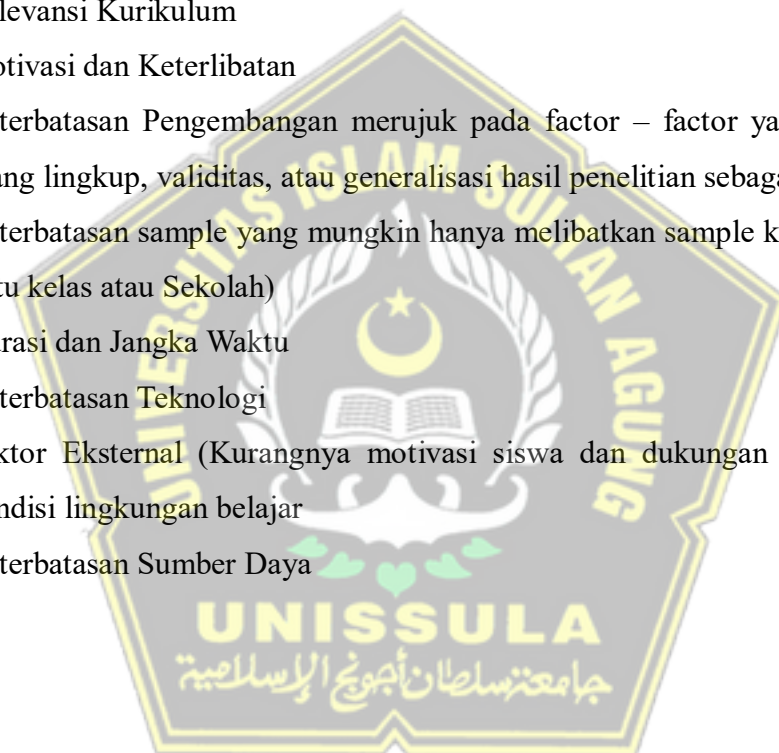
1. Aspek teknis dan platform
2. Konten dan struktur pembelajaran
3. Desain dan antarmuka

Evaluasi dan pengukuran

1.11 Asumsi dan Keterbatasan Pengembang

Asumsi dalam pengembangan e-book interaktif ini yang dianggap ,mendukung proses penelitian dan implementasi produk. Sebagai berikut :

1. Akses Teknologi Dasar
2. Kemampuan Siswa
3. Peran Pendidik Guru / Orang Tua
4. Relevansi Kurikulum
5. Motivasi dan Keterlibatan
6. Keterbatasan Pengembangan merujuk pada factor – factor yang membatasi ruang lingkup, validitas, atau generalisasi hasil penelitian sebagai berikut :
7. Keterbatasan sample yang mungkin hanya melibatkan sample kecil (Misalnya Satu kelas atau Sekolah)
8. Durasi dan Jangka Waktu
9. Keterbatasan Teknologi
10. Faktor Eksternal (Kurangnya motivasi siswa dan dukungan keluarga atau kondisi lingkungan belajar
11. Keterbatasan Sumber Daya



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pengertian E-book Interaktif

Menurut Prastowo (2017) E-book adalah singkatan dari *Electronic Book* atau buku elektronik. E-book tidak lain adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui computer. E-book ini berupa file dengan format bermacam-macam, E-book adalah sebuah rangkaian tulisan biasanya yang dibuat dengan bantuan software Microsoft office atau software lain yang sejenis. Setelah rangkaian tulisan tersebut jadi seperti tulisan dalam buku-buku cetak konvensional menjadi bentuk yang softcopy atau juga elektronik dan dapat disimpan dalam sekeping CD maupun flashdisk, karena umumnya ebook seperti ini berukuran kurang dari 5 Megabyte. Selain ebook dalam bentuk sederhana, ada juga ebook interaktif yang lebih kompleks yang mengintegrasikan tayangan video, efek animasi, audio, gambar, dan unsur multimedia lainnya. (Fahrurrozi 2017) E-book berbasis multimedia interaktif merupakan buku yang dirancang dalam bentuk elektronik. E-book bukan hanya sekedar buku biasa. E-book Interaktif ini juga dapat dilengkapi dengan media Interaktif seperti video pembelajaran. Adanya kecanggihan teknologi dan informasi, sekarang ini E-book dapat didesain menjadi sebuah buku elektronik yang menarik dengan iringan backsound dan background yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam membaca. Sumber bacaan yang dilengkapi dengan gambar ataupun kegiatan menarik dapat meningkatkan minat baca siswa (Ardianti dan Wanabuliandari, 2021). E-book Interaktif merupakan buku digital yang penggunaanya dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara timbal balik (Bozkurt dan Mujgan, 2015). Ebied dan Rahman (2015) menyatakan bahwa siswa yang belajar menggunakan E-book Interaktif, dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengembangkan

prestasi akademiknya dibandingkan siswa yang belajar menggunakan buku teks.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa E-book adalah singkatan dari Electronic Book atau buku elektronik. E-book tidak lain adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronis melalui computer. Selain E-book dalam bentuk sederhana, ada juga ebook interaktif yang lebih kompleks yang mengintegrasikan tayangan video, efek, animasi, audio, gambar, dan unsur multimedia lainnya. E-book Interaktif merupakan buku digital yang penggunaanya dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara timbal balik.

2.1.2 Manfaat E-book Interaktif

Menurut Kwartolo (2018), dimana secara teoritis komputer dengan perangkatnya berupa E-book mempunyai manfaat yang sangat luar biasa untuk mendukung proses pembelajaran yaitu:

- a. Siswa dapat terlihat aktif karena ada proes belajar dan pembelajaran yang menarik dan mempunyai makna dalam;
- b. Siswa dapat menggabungkan ide kreatif baru dalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna atau keingintahuan dan keraguan yang selama ini ada dalam pikirannya;
- c. Memungkinkan siswa saling bekerja sama dalam kelompok;
- d. Memungkinkan siswa dapat secara aktif dan antusias berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan
- e. Situasi pembelajaran lebih bermakna
- f. Memungkinkan siswa dapat menyadari apa yang telah dipelajarinya, sehingga adanya e-book interaktif yang dikembangkan dapat mengarahkan perhatian siswa dan mendorong minat siswa untuk belajar.

Menurut Daniel dan Woody, (2013) manfaat yang akan didapatkan dari menggunakan e-book yaitu:

1. Mempermudah siswa dalam mengakses dan membaca buku-buku pelajaran.
2. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.
3. Dapat meningkatkan siswa untuk belajar dengan berbagai cara yang interaktif, seperti video, audio, animasi, dan lain-lain.
4. Mempermudah siswa dalam mencari informasi tambahan melalui fitur pencarian dan hyperlink.
5. Dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep pelajaran dengan lebih baik melalui berbagai fitur interaktif yang disediakan.
6. Memungkinkan siswa untuk belajar di luar kelas, kapanpun dan dimanapun, karena dapat diakses melalui perangkat elektronik.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat ebook interaktif seperti; 1. Mempermudah siswa dalam mengakses dan membaca buku-buku pelajaran. 2. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. 3. Memungkinkan siswa untuk belajar dengan berbagai cara yang interaktif, seperti video, audio, animasi, dan lain-lain. 4. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena penggunaan teknologi yang canggih. 5. Mempermudah siswa dalam mencari informasi tambahan melalui fitur pencarian dan hyperlink. 6. Dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep pelajaran dengan lebih baik melalui berbagai fitur interaktif yang disediakan. 7. Memungkinkan siswa untuk belajar diluar kelas, kapanpun dan dimanapun, karena dapat diakses melalui perangkat elektronik.

2.1.3 Ciri-ciri E-book Interaktif

Harun dan Tasir (2003) menjelaskan bahwa ciri-ciri suatu media dikatakan interaktif hendak-nya memiliki lima elemen antara lain :

- 1) Teks

Dalam suatu sistem interaktif, teks memainkan peranan penting dalam menyalurkan informasi kepada pengguna.

2) Grafik

Penggunaan gra-fik dapat memberikan informasi yang lebih pantas dan tepat karena disampaikan dalam bentuk visual.

3) Audio

Dalam sistem multimedia interaktif, penggunaan audio dapat membantu proses penyampaian informasi sehingga lebih terkesan, selain daripada itu, audio juga dapat meningkatkan motivasi dikalangan para pengguna supaya lebih berminat mengikuti proses penyampaian informasi.

4) Video

Penggunaan video pada proses penyampaian informasi berupaya mempengaruhi motivasi seseorang dalam menerima informasi. Selain itu, video juga mewujudkan suasana realistic kepada para pengguna

5) Animasi

Animasi adalah paparan visual yang bersifat dinamik. Animasi adalah elemen multi-media yang diminati serta mendapat perhatian yang ramai karena animasi dapat menampilkan dan menzahirkan fantasi manusia kealam realitas dan juga dapat menerangkan sesuatu yang sulit diterangkan dengan kalimat atau gambar Danuri, P . P., Maisaroh, S (2019)

Sedangkan menurut Mihaela 2023. Mengemukakan bahwa ciri-ciri ebook antara lain :

a. Integrasi multimedia

Buku Interaktif menggabungkan konten multimedia seperti audio, video, gambar, dan animasi. Elemen-elemen ini memperkaya pengalaman membaca dan memberikan konteks tambahan, daya Tarik visual, dan interaktivitas. File audio dapat digabungkan dengan bagian yang relevan,

memungkinkan pembaca mendengar narasi atau mengikuti kata-kata yang disorot. Musik latar juga dapat ditambahkan untuk efek atmosfer. File video dapat disematkan dalam e-book, namun Batasan ukuran file yang diberlakukan oleh pengecer dapat mempengaruhi Panjang dan kualitas video. Disarankan untuk menggunakan video pendek dan relevan sebagai pelengkap teks, bukan sebagai pengganti.

b. Fitur Interaktif

Buku interaktif menawarkan elemen interaktif yang memungkinkan pembaca terlibat dengan konten secara aktif. Ini dapat mencakup kuis interaktif, teka-teki, permainan, Latihan interaktif, elemen yang dapat diklik, dan navigasi interaktif.

c. Personalisasi dan penyesuaian

Buku interaktif sering kali memberikan pilihan bagi pembaca untuk mempersonalisasi pengalaman membaca mereka. Ini dapat mencakup ukuran font yang dapat disesuaikan, skema warna, pengaturan latar belakang, penanda, penyorotan, pencatatan, dan kemampuan untuk menyesuaikan aspek konten tertentu.

d. Navigasi dan menu interaktif

Buku interaktif biasanya memiliki fitur navigasi yang mudah digunakan yang memungkinkan pembaca mengakses berbagai bagian, bab, atau elemen interaktif, tautan yang dapat diklik, dan daftar isi yang memfasilitasi navigasi yang lancar.

Berdasarkan penjelasan tentang ciri-ciri ebook interaktif di atas meliputi, teks, grafik, audio, video, animasi, menu interaktif, navigasi serta dapat disimpulkan bahwa suatu media dikatakan interaktif jika memiliki unsur tersebut sebagai upaya penyampaian informasi agar dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan lebih berkesan.

2.1.4 Kelebihan E-book Interaktif

E-book Interaktif memiliki kelebihan antara lain sebagai berikut:

1. Memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih Langkah mereka sendiri untuk urutan pembelajaran, memberi mereka banyak pengaruh atas hasil belajar.
2. Anak-anak berkebutuhan khusus, seperti siswa berisiko, siswa dari latar belakang budaya yang berbeda, dan siswa penyandang disabilitas, dapat diakomodasi dalam pengajaran yang berlangsung dengan kecepatan yang sesuai.
3. Teks, gambar dan music semuanya dapat dikontrol sebagai informasi.
4. Ini menawarkan pengalaman multimodal dan dapat digunakan untuk instruksi dasar, fine-tuning, atau pengayaan.
5. Meningkatkan keterlibatan siswa. Salim Dan Riyani (2020).

Sedangkan menurut Candra dan Irianto (2016) ebook memiliki kelebihan diantaranya, yaitu dapat diintegrasikan dengan tayangan suara, gambar, animasi, permainan, video pembelajaran, dan sebagainya, sehingga informasi yang disajikan lebih bervariasi, serta dapat memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak.

Berdasarkan penjelasan diatas tadi mengenai kelebihan ebook interaktif yaitu meliputi, memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih langkah mereka sendiri untuk urutan pembelajaran, serta dapat diintegrasikan dengan tayangan suara, gambar, animasi, permainan, video pembelajaran, dan sebagainya, sehingga informasi yang disajikan lebih bervariasi.

2.1.5 Kekurangan E-book Interaktif

Ebook Interaktif memiliki kelemahan antara lain sebagai berikut :

1. Aplikasi Ebook Interaktif tidak sepenuhnya tersedia untuk umum karena hak cipta perangkat lunak.
2. Harapan tinggi guru terhadap pembelajaran berbantuan komputer, meskipun faktanya tidak bisa terjadi begitu saja.

3. Tingkat kerumitan perangkat lunak yang tinggi dapat bertindak sebagai hambatan pengguna

4. Informasi yang kurang terstruktur dikumpulkan.

Sedangkan menurut pendapat Yusnimar (2014) terdapat beberapa kekurangan yang dimiliki ebook interaktif, antara lain :

1. Ketergantungan pada baterai

Ebook tidak terlepas dari perangkat elektronik sebagai alat baca. Membaca ebook interaktif bergantung pada ketersediaan baterai atau listrik dari perangkat elektronik yang digunakan sebagai alat baca ebook interaktif.

2. Mudah dibajak

Ebook bersifat sangat praktis, hal ini juga memberikan kemudahan untuk melakukan pengandaan atau pembajakan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab

3. Gangguan pada indera mata .

Terdapat perbedaan antara membaca tulisan di buku cetak dengan tulisan di buku perangkat elektronik . Buku cetak lebih nyaman dibaca waktu yang lama jika dibandingkan dengan ebook interaktif, membaca ebook interaktif mengharuskan pembaca menatap layar, perangkat elektronik yang memancarkan radiasi dan pencahayaan yang tidak terkontrol . Hal ini akan membuat mata cepat Lelah dan dalam jangka waktu yang lama akan menyebabkan penurunan kemampuan mata untuk melihat. Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa ebook berbasis multimedia interaktif memiliki beberapa kekurangan seperti aplikasi multimedia interaktif tidak sepenuhnya tersedia untuk umum, tingkat kerumitan perangkat lunak yang tinggi dapat bertindak sebagai hambatan pengguna, ketergantungan pada baterai, mudah dibajak, dan gangguan pada indera mata.

2.1.6 Keterampilan Membaca

1. Pengertian Keterampilan Membaca

Soedarsono (2015) mengemukakan bahwa keterampilan membaca adalah salah satu aspek keterampilan berbahasa merupakan suatu masalah yang mendapat banyak perhatian dalam kehidupan manusia. Perhatian ini berakar kepada kesadaran akan pentingnya arti, nilai, dan fungsi membaca dalam kehidupan bermasyarakat. Hal inilah yang menyebabkan beraneka ragamnya pengertian membaca. Membaca adalah pengucapan kata-kata dan perolehan kata dari bahan cetakan. Kegiatan ini melibatkan analisis dan pengorganisasian berbagai keterampilan yang kompleks, termasuk didalamnya pelajaran, pemikiran, pertimbangan, perpaduan, dan pemecahan masalah yang berarti menimbulkan penjelasan informasi bagi pembaca.

Menurut Tarigan (2019) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahan tulis atau memetic serta memahami arti yang terkandung di dalam bahan yang tertulis. Membaca merupakan aktivitas yang kompleks dengan mengarahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah, meliputi: orang harus menggunakan pengertian, khayalan, dan mengamati atau mengingat”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah pengucapan kata-kata dan perolehan kata dari bahan cetakan. Kegiatan ini melibatkan analisis dan pengorganisasian berbagai keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya pelajaran, pemikiran, pertimbangan, perpaduan, dan pemecahan masalah yang berarti menimbulkan penjelasan informasi bagi pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata/ bahan tulis atau memetic serta memahami arti yang terkandung di dalam baha yang tertulis.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan membaca

Menurut Sabarti Akhadiah, (2018) membaca dipengaruhi oleh beberapa factor yang mendukung. Faktor-faktor tersebut antara lain : motivasi; lingkungan keluarga, dan bahan bacaan.

a. Motivasi

Motivasi adalah faktor yang mempunyai pengaruh besar dalam keberhasilan membaca seseorang. Motivasi dibagi menjadi dua macam, yaitu 21 motivasi dari dalam intrinsik dan motivasi dari luar ekstrinsik. Motivasi dari dalam misalnya siswa membaca karena dirinya ingin pintar. Sedangkan motivasi dari luar contohnya siswa yang membaca karena ingin dirinya mendapat hadiah. Siswa yang memiliki motivasi tinggi, tanpa disuruh maka akan giat membaca; sedangkan yang motivasinya rendah tentu malas membaca.

b. Lingkungan Keluarga

Faktor yang juga berpengaruh dalam keterampilan membaca adalah lingkungan keluarga. Siswa yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang peduli akan terampil membaca tentu berbeda dengan anak yang dibesarkan oleh orang tua yang tidak peduli dengan keterampilan membaca. Misalnya siswa yang memiliki orang tua sering membacakan dongen sebelum tidur juga mempengaruhi minat membaca. Sehingga, siswa merasa ingin tahu dan ingin membaca lebih banyak hal.

c. Bahan Bacaan

Bahan bacaan akan mempengaruhi seseorang dalam minat maupun kemampuan memahami. Bahan bacaan yang terlalu sulit untuk seseorang akhirnya mematahkan selera untuk membacanya. Sabarti Akhadiah juga menuturkan bahwa ada dua faktor terkait pemilihan bahan bacaan, yaitu topik dan keterbacaan bahan. Bahan bacaan sebaiknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kemampuan siswa. Sehingga siswa menjadi minat dan tidak kesulitan membaca bahan bacaan.

Berbeda dengan pendapat Sabari diatas, menurut Hendri (2019) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor eksternal dan faktor internal :

a. Faktor Eksternal

Salah satu faktor penyebab kesulitan membaca adalah faktor eksternal. Faktor eksternal yang dapat menjadi penyebab kesulitan membaca adalah keadaan keluarga dan keadaan sekolah.

b. Faktor Internal

Faktor internal penyebab peserta didik kurang lancar membaca yaitu seperti kurang mengenal huruf, kesulitan peserta didik tidak mengenali huruf-huruf sering dijumpai guru. Ketidakmampuan peserta didik membedakan huruf besar dan kecil termasuk dalam kategori kesulitan . untuk memastikan apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dapat dilakukan melalui pengujian secara informal atau pengujian secara formal dengan menggunakan teks pengenalan huruf.

Berdasarkan pendapat diatas, faktor-faktor yang mempengaruhi membaca permulaan yaitu motivasi, lingkungan keluarga, bahan bacaan, sosial ekonomi, psikologis, dan intelektual. Motivasi dan bahan bacaan merupakan faktor terpenting disekolah agar siswa lancar membaca.

3. Indikator Kemampuan Membaca

Menurut Santoso (2022) Indikator keterampilan membaca dapat mencakup berbagai aspek, seperti :

1. Memahami teks

Kemampuan memahami makna dari teks yang dibaca, baik secara literal maupun inferensial. Ini termasuk pemahaman terhadap isi, tujuan, dan pesan yang tersirat dalam teks.

2. Menganalisis Informasi

Kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi yang terdapat dalam teks, termasuk mencari rincian dan informasi yang relevan , serta menyimpulkan atau membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang dibaca.

3. Menerapkan strategi membaca

Menggunakan strategi membaca seperti memprediksi, menganalisis struktur teks, mencari kata kunci, dan menggunakan pengetahuan konteks untuk memahami teks dengan lebih baik.

4. Mengidentifikasi gagasan utama

Kemampuan mengidentifikasi gagasan utama atau pokok-pokok yang tersirat dalam teks.

5. Memahami kosakata dan konteks

Memahami makna kosakata atau kata-kata dalam konteks yang digunakan didalam teks.

6. Membaca dengan kecepatan dan ketepatan

Kemampuan untuk membaca dengan kecepatan dan ketepatan, serta memahami teks secara keseluruhan. Indikator keterampilan membaca ini digunakan sebagai pedoman dalam mengevaluasi kemampuan membaca siswa dan dapat membantu dalam merencanakan pendekatan pembelajaran yang tepat. Indikator keterampilan membaca adalah alat yang berguna untuk menilai kemampuan seseorang dalam memahami teks tertulis. Dengan menggunakan indikator ini, kita dapat melihat sejauh mana tingkat pemahaman seseorang terhadap teks yang dibacanya, serta mengetahui kemampuan mereka dalam memahami dan menafsirkan informasi yang terdapat dalam teks. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan indikator keterampilan membaca sebagai metode evaluasi untuk meningkatkan kemampuan membaca seseorang.

2.1.7 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Pelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Suwatono (2016). Secara mendasar Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia. Karena itu, standar kompetensi yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya

kesastraan Indonesia. Karena itu, standar kompetensi yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia harus dikuasai oleh peserta didik, karena standar kompetensi merupakan persyaratan tentang kriteria yang dipersyaratkan, ditetapkan dan disepakati bersama dalam penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap bagi peserta didik. (Farida dan Rahim 2011).

Menurut Ahmad Susanto (2013), pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan Bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan. Juga berkomunikasi menggunakan Bahasa tulisan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di SD, berdasarkan peraturan Menteri No. 22 tentang standar isi untuk satuan Pendidikan dasar dan menengah “pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka difokuskan pada penguatan literasi dan kemampuan berkomunikasi efektif, baik lisan maupun tulis, melalui pendekatan berbasis teks. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka melibatkan empat elemen keterampilan berbahasa yang saling terkait yaitu Menyimak, Membaca dan Memirsa, Berbicara dan Mempresentasikan, serta Menulis. Setiap elemen memiliki focus kemampuan spesifik, seperti menganalisis informasi saat menyimak, memahami teks visual dan cetak saat membaca, menyampaikan gagasan lisan saat berbicara, dan menulis pesan atau gagasan untuk berbagai tujuan. Pada dasarnya manusia sebagai makhluk sosial berkomunikasi menggunakan Bahasa, baik lisan maupun tulisan, sehingga kemampuan berbahasa sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Primadi 2013 ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

a. Mendengarkan

Seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi Bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, lapor-an, ceramah, khutbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman, serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan menonton drama anak.

b. Berbicara

Seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari.

c. Membaca

Seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraph, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, ensiklopedia serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat.

d. Menulis

Seperti menulis karangan naratif dan nonnaratif dengan tulisan rapih dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi.

Menurut Mustadi & Astuti (dalam Suparti, 2014). Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat yaitu aspek keterampilan

berbicara (speaking skill), aspek keterampilan membaca (reading skill), aspek keterampilan menyimak berbahasa tersebut saling berhubungan. Sehingga aspek keterampilan berbahasa tersebut saling terikat dan saling menunjang satu sama lain. Oleh karena itu setiap satu aspek keterampilan erat sekali hubungannya dengan ketiga aspek keterampilan yang lainnya. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, kita biasanya melalui tahapan atau urutan yang kronologis dan hirarkis, yaitu dimulai dari belajar menyimak, lalu berbicara, setelah itu belajar membaca dan diakhiri dengan menulis.

Selain itu menurut wedana (2017) dalam kehidupan sehari-hari dimasyarakat, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat berkomunikasi antarpeneruta untuk berbagai keperluan yang disesuaikan dengan situasi pemakaian. Pandangan tersebut berimplikasi pada konsekuensi bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia haruslah lebih menekankan kepada fungsi Bahasa sebagai sarana komunikasi, jadi kesimpulan dari penjelasan beberapa ahli diatas yaitu ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra. Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat yaitu aspek keterampilan berbicara (speaking skill), aspek keterampilan membaca (reading skill), aspek keterampilan menyimak (listening skill), aspek keterampilan menulis (writing skill). Dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat berkomunikasi antarpeneruta untuk berbagai keperluan yang disesuaikan dengan situasi pemakaian.

3. Penerapan Pengembangan Ebook Berbasis Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Siswa

Siswa perlu membaca karena membaca merupakan ketrampilan fundamental yang penting dalam proses pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Menurut Abidin (2021) definisi alasan mengapa siswa perlu membaca yaitu bertujuan untuk mendapatkan informasi yang terdapat dalam teks bacaan dan memperoleh pemahaman atas bacaan tersebut.

Ketika membaca, seseorang akan melakukan analisis dengan otomatis terhadap bacaan yang sedang dibaca. Analisis yang dilakukan akan membuahkan hasil berupa pemahaman yang didapat atas bahan bacaan tersebut. Selain itu dengan membaca dapat meningkatkan kemampuan berpikir, membaca membantu siswa dalam mengasah kemampuan kognitifnya, memperluas pengetahuan, meningkatkan kosakata, memperbaiki kemampuan komunikasi, merangsang imajinasi, meningkatkan keterampilan membaca, kecepatan, dan ketepatan membaca. Maka dari itu, membaca merupakan bagian integral dari Pendidikan dan pengembangan pribadi siswa. Membaca tidak hanya membantu mereka dalam belajar, tetapi juga membantu mereka tumbuh dan berkembang sebagai individu yang terdidik dan terinformasi.

Sumadono (2016), meningkatkan keterampilan membaca sangat penting bagi siswa karena membaca memiliki banyak manfaat dalam kehidupan siswa, baik dalam konteks Pendidikan maupun kehidupan sehari-hari seperti kemampuan belajar mandiri, peningkatan kemampuan berpikir, penunjang keberhasilan akademis dan kemampuan berkomunikasi yang baik. Dengan menggunakan ebook interaktif dalam pembelajaran dapat mempengaruhi keterampilan membaca siswa secara signifikan. Dengan ebook interaktif, siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, menggunakan berbagai media seperti gambar, audio, video, dan animasi untuk membantu memahami teks dengan cara yang lebih menarik. Fitur interaktif yang disediakan oleh ebook juga dapat memfasilitasi pemahaman teks, meningkatkan motivasi belajar, serta memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Dengan penggunaan ebook interaktif yang tepat, keterampilan membaca siswa dapat ditingkatkan melalui pengalaman pembelajaran yang inovatif dan menarik.

4. Penelitian Relevan

Tabel 2.1.1 Penelitian Relevan

Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil
Ruhe Rustiani	2022	Pengembangan media pembelajaran ebook interaktif untuk melatih membaca pada kelas IV sekolah dasar	Hasil penilaian menunjukkan bahwa validasi ahli media 1 memperoleh penilaian sejumlah 89,41% sedangkan untuk validasi ahli media 2 memperoleh penilaian sejumlah 83,52% nilai rata-rata 84,37%. Sehingga dapat dikategorikan “ Sangat Layak”
Aimanfais	2022	Penggunaan media Interaktif berbasis ebook di sekolah dasar	Hasil penelitian dikategorikan sangat layak, karena sudah memenuhi kategori kelayakan berdasarkan penilaian validasi ahli

			media dengan presentase 89,45%. Hasil penelitian validasi materi mencapai presentase 95%
Insyirah Shafa Zulham Siregar, dan Nurul Hasanah.	2022	Pengembangan Flashcard Pahlawanku meningkatkan belajar siswa sekolah dasar	Dari uji coba skala kecil ditunjukkan hasil presentase yang paling tinggi dalam pernyataan mengenai desain media flashcard sangat menarik hasil presentasinya 92%. Sedangkan dari uji coba skala besar dimana respon dari siswa terhadap media flashcard yang digunakan sangatlah setuju dengan hasil

			presentase 97%
Tika Irnawati	2023	Pengembangan ebook interaktif berbasis flash pada konsep pernapasan	Hasil dari penelitian ini yaitu berdasarkan hasil validasi dari ahli media mendapatkan skor 80% dan dinyatakan valid digunakan. Sedangkan hasil validasi dari ahli materi mendapatkan skor 98,2%
Henny Lailalusmi	2022	Pengembangan Media Ebook Interaktif dalam pembelajaran IPA Dikelas V SD N Bugangan 3.	Hasil penelitian dikategorikan sangat layak, karena sudah memenuhi kategori kelayakan

Sumber : Olahan Peneliti (2024)

Berdasarkan tabel 2.1.7.3 diatas, perbedaan peneliti ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini menggunakan ebook interaktif sehingga dapat memberikan pemahaman serta memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran sehingga membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu menggunakan media ebook interaktif.

2.2 Kerangka Teoritis

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Dalam konteks pendidikan dasar, media yang menarik sangat diperlukan karena karakteristik siswa SD masih berada pada tahap operasional konkret.

Pada jenjang kelas 1 SD, anak-anak baru mulai belajar membaca, menulis, dan berhitung. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media yang inovatif agar siswa termotivasi. Munir (2015) menegaskan bahwa inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena sesuai dengan karakteristik generasi digital.

E-book interaktif merupakan bentuk digital dari buku yang dilengkapi dengan elemen interaktif seperti audio, video, animasi, dan kuis. Menurut Horton (2000), e-book interaktif tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga menyediakan aktivitas yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten. Ini menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan mendalam.

Menurut Mayer (2009) dalam teori Multimedia Learning, e-book interaktif harus memadukan teks, gambar, suara, dan animasi secara seimbang agar proses kognitif siswa tidak terbebani. Kombinasi elemen-elemen ini mampu meningkatkan pemahaman melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan.

Pengembangan e-book interaktif didasarkan pada teori konstruktivisme oleh Jean Piaget (1952), yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Melalui interaksi dengan media interaktif, siswa dapat menemukan makna dari kegiatan membaca secara mandiri.

Teori ini dikembangkan oleh Richard E. Mayer (2001), yang menekankan pentingnya penyajian informasi melalui berbagai format media. Dalam konteks e-

book interaktif, teks dan gambar saling melengkapi untuk meningkatkan retensi dan pemahaman siswa terhadap isi bacaan.

Menurut Chall (1983) dalam model tahapan membaca, siswa kelas 1 berada pada tahap initial reading or decoding stage, yaitu tahap awal belajar membaca dengan mengenali huruf, bunyi, dan kata sederhana. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat membantu proses pengenalan huruf dan bunyi secara menarik.

Faktor-faktor seperti lingkungan belajar, motivasi, dan media pembelajaran turut menentukan kemampuan membaca siswa. Snow, Burns, & Griffin (1998) menekankan pentingnya penggunaan media yang kontekstual agar siswa dapat memahami makna kata dan kalimat dengan lebih baik.

Pembelajaran membaca di SD umumnya berfokus pada pengenalan huruf, kata, dan kalimat sederhana. Menurut Tarigan (2008), membaca adalah proses memahami makna yang terkandung dalam lambang-lambang bahasa tulis. Oleh sebab itu, media e-book interaktif perlu dirancang dengan tingkat kesulitan yang sesuai perkembangan anak.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran membaca telah banyak diteliti. Prensky (2001) memperkenalkan konsep digital native, yaitu generasi yang tumbuh dalam lingkungan teknologi. Dengan demikian, penggunaan e-book interaktif sesuai dengan kebiasaan dan minat anak-anak masa kini.

Menurut Suryani & Agung (2019), e-book interaktif dapat meningkatkan minat baca karena menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga dapat mendengarkan narasi dan berinteraksi dengan animasi.

Dalam mendesain e-book untuk siswa SD, prinsip user friendly dan child-centered harus diterapkan. Darmawan (2014) menekankan pentingnya tampilan visual yang menarik, navigasi sederhana, serta konten yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak.

Menurut Deci & Ryan (1985) dalam teori motivasi intrinsik, interaktivitas dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa dalam belajar. E-book interaktif memungkinkan siswa memilih, mengklik, dan mengeksplorasi materi, yang memperkuat motivasi belajar membaca.

Paivio (1986) dengan teori Dual Coding menjelaskan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk verbal dan visual akan lebih mudah dipahami dan diingat. Dalam e-book interaktif, narasi suara dan ilustrasi visual membantu anak memahami hubungan antara teks dan makna.

Menurut Reigeluth (1999), pengembangan media digital harus mengikuti prinsip desain pembelajaran seperti kesesuaian tujuan, konten, dan karakteristik peserta didik. E-book interaktif untuk kelas 1 SD harus mempertimbangkan ukuran teks, warna, dan animasi yang tidak berlebihan.

Evaluasi e-book interaktif dapat dilakukan melalui uji kelayakan media dan uji keefektifan terhadap hasil belajar. Sugiyono (2019) menyebutkan bahwa validasi ahli dan uji coba lapangan penting untuk memastikan media sesuai tujuan pembelajaran.

Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa dalam menggunakan e-book. Menurut Vygotsky (1978), interaksi sosial antara guru dan siswa penting dalam zona perkembangan proksimal (zone of proximal development), sehingga guru perlu mendampingi penggunaan e-book agar hasil belajar optimal.

Beberapa kendala yang mungkin muncul adalah keterbatasan perangkat, kurangnya keterampilan guru dalam teknologi, serta dukungan infrastruktur sekolah. Warsita (2018) menekankan perlunya pelatihan guru dalam pengembangan dan penggunaan media digital agar pemanfaatannya maksimal.

Hasil penelitian oleh Yunita & Wirawan (2020) menunjukkan bahwa penggunaan e-book interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan motivasi belajar siswa SD secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berbasis teknologi. Pengembangan e-book interaktif sejalan dengan semangat ini, karena membantu siswa belajar secara mandiri, kreatif, dan menyenangkan sesuai dengan profil Pelajar Pancasila.

2.3 Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir menjelaskan alur logika penelitian dari teori, variabel, hingga kesimpulan sementara (hipotesis). Penelitian ini berangkat dari permasalahan yang ditemukan di kelas 1 SD, yaitu kemampuan membaca permulaan yang masih rendah. Anak sulit mengenali huruf, membedakan bunyi huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata sederhana. Kendala tersebut biasanya muncul karena pembelajaran masih bersifat konvensional, hanya menggunakan buku teks dan ceramah, tanpa keterlibatan media yang interaktif.

Menurut Clay (1991), kemampuan membaca awal berkembang melalui pengalaman interaksi dengan bahasa yang bermakna. Ketika anak melihat huruf, menghubungkannya dengan gambar, dan mendengarkan pelafalan bunyi, maka kemampuan literasinya berkembang. Ini sejalan dengan Emergent Literacy Theory bahwa literasi awal bukanlah kemampuan yang muncul tiba-tiba, tetapi proses bertahap.

Melalui Dual Coding Theory (Paivio, 1986), informasi yang diterima melalui dua saluran (visual dan verbal) akan lebih mudah dipahami dan diingat. Dalam e-book interaktif, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga melihat gambar pendukung dan mendengar suara fonem. Dengan demikian, e-book interaktif melibatkan jalur visual dan auditorik yang mempercepat proses pengenalan huruf dan kata.

Selanjutnya, Cognitive Load Theory (Sweller, 2005) menekankan bahwa media harus dirancang untuk mengurangi beban kognitif siswa. E-book interaktif menyajikan materi secara sederhana, bertahap, dan tersegmentasi (huruf → suku kata → kata → kalimat). Ketika extraneous cognitive load berkurang, siswa lebih fokus pada proses decoding kata (germane cognitive load meningkat).

Berdasarkan teori-teori tersebut, dapat diasumsikan bahwa e-book interaktif membantu siswa membaca melalui: (1) kombinasi teks–gambar–audio (dual coding), (2) stimulus multisensori, (3) penyajian materi yang bertahap (low cognitive load), (4) keterlibatan aktif siswa (active learning).

Desain e-book dalam penelitian ini dikembangkan dengan model R&D (4D) yang mencakup tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate (Thiagarajan et al., 1974). Melalui uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan, produk yang dihasilkan diharapkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Proses membaca permulaan di kelas 1 SD masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya minat baca dan kesulitan mengenali huruf serta bunyi. Pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks cetak seringkali kurang menarik bagi anak. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran baru yang lebih interaktif dan sesuai dengan dunia digital anak.

E-book interaktif hadir sebagai solusi inovatif karena menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi dalam satu media pembelajaran. Dengan desain yang menarik dan fitur yang memotivasi, siswa dapat belajar membaca sambil bermain. Teori belajar konstruktivisme dan teori multimedia menjadi dasar dalam pengembangan e-book interaktif ini.

Diharapkan melalui penggunaan e-book interaktif, kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD akan meningkat, baik dalam hal pengenalan huruf, pelafalan kata, maupun pemahaman isi bacaan.

Adapun permasalahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran kepada siswa kelas I SD Islam Sultan Agung 4 ditemukan berbagai permasalahan yaitu penggunaan model dan media pembelajaran yang digunakan belum membuat minat belajar siswa terlihat meningkat sehingga banyak dari mereka yang merasa bosan, ramai sendiri, dan tidak memperhatikan guru saat memberikan penjelasan matri, serta guru belum berkreasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia Bab 1 Bunyi Apa?, Topik ini mengenal huruf abjad,

membaca kalimat sederhana, mengamati, dan melengkapi suku kata, menulis kata hingga belajar suku kata.

Tindakan yang diambil peneliti yaitu dengan mengembangkan media Ebook

Interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Adapun alur kerangka dalam penelitian menerapkan pengembangan ebook interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa disajikan dalam:

↓

Solusi →

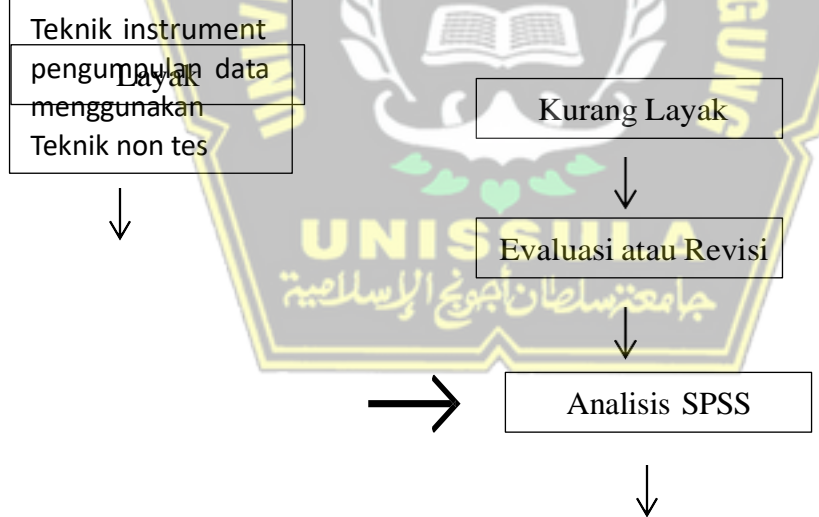
Guru sudah menerapkan media yang digunakan kurang inovatif dan Mengembangkan media pembelajaran ebook interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD

Siswa mengalami kesulitan dalam menyerap dan memahami memvisualisasikan konsep materi sehingga siswa mengalami kesulitan dalam pemecahan masalah yang mengakibatkan hambatan dalam perkembangan kecerdasan mereka

Kondisi Awal ↓

Validasi →

1. Media untuk memberikan masukan informasi media yang dikembangkan
2. Materi untuk mengevaluasi media pembelajaran.
3. Bahasa untuk melihat respon siswa



Uji skala kecil untuk menguji kelayakan, keefektifan, dan kebermanfaatan media ebook dan uji skala besar menguji keefektifan dan kebermanfaatan media secara holistik.

Kondisi akhir dengan adanya media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif siswa mengalami peningkatan keterampilan membaca

Gambar 2.3.1 Kerangka Berpikir

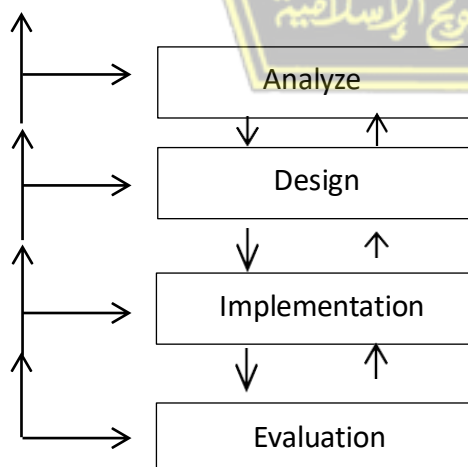


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) Menurut Okpatrioka (2023), Langkah-langkah pengembangan produk menggunakan ADDIE lebih rasional dan lebih lengkap. ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021). Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk menghasilkan yang baru atau menyempurnakan suatu produk, konsep, metode, alat program atau cara yang kemudian memvalidasinya dan diharapkan dapat mempermudah penggunaannya.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yaitu merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. ADDIE merupakan singkatan dari Analyze (analisis), Design (desain), Develop (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) Yaitu langkah-langkah untuk menerapkan ADDIE dapat disajikan dalam bagan dibawah ini :



Gambar 3.1.1Langkah-langkah model ADDIE

Sumber : (Sugiyono 2018)

Berdasarkan bagan diatas, Langkah-langkah model ADDIE dijelaskan sebagai berikut :

3.1.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis kegiatan yang dilakukan antara lain (1) menganalisis kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa, dalam buku elektronik am diwujudkan dengan penentuan standart kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, (2) menganalisis karakteristik siswa berkenaan dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa, (3) menganalisis materi yang valid terhadap produk yang dihasilkan

3.3.2 Tahap Perencanaan (*Desain*)

Setelah tahap analisis, tahap selanjutnya yaitu desain. Pada tahap ini difokuskan pada tiga kegiatan yaitu pemilihan materi yang ingin dipecahkan, pembelajaran dan desain awal produk

3.3.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini yang harus dikembangkan yaitu menpembangkan E-Book berdasarkan desain awal produk. Setelah Ebook jadi, kemudian divalidkan oleh ahli bahan ajar, bahan dan materi

3.3.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini penulis melakukan percobaan skala kecil dan skala lapangan

3.3.5 Tahap Evaluasi (*Exubanon*)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dan ADDIE Tujuan evaluasi ini adalah untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan E-Book Interaktif ini.

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

3.2.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis peneliti melakukan pengumpulan informasi yang terkait dengan proses kegiatan belajar mengajar dan media yang digunakan di sekolah yang akan diteliti. Ada 2 tahapan analisis yang akan dibutuhkan pada kegiatan penelitian antara lain

a. Tahap Analisis Masalah

Menganalisis tentang keterampilan membaca siswa kelas I SD, sehingga peneliti melakukan observasi dan wawancara di SD Islam Sultan Agung 4, Dari hasil wawancara yang dilakukan bahwa guru sudah menggunakan media namun kurang menarik, seperti halnya papan tulis dan benda – benda yang ada disekitar sehingga membuat siswa mengalami kesulitan dalam menyerap dan memahami serta memvisualisasikan konsep materi yang telah diajarkan oleh guru yang mengakibatkan adanya kesulitan dalam pemecahan masalah sehingga mengakibatkan hambatan dalam perkembangan keterampilan mereka khususnya keterampilan membaca.

b. Tahap analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan digunakan dalam mengidentifikasi produk yang setara dengan tujuan yang menjadi sasaran peneliti. Informasi diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi dan wawancara di SD Islam Sultan Agung 4 dan mendapatkan hasil bahwa media ebook berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca belum pernah dibuat dan digunakan dalam proses pembelajaran. Dari hal tersebut media ebook interaktif juga memiliki beberapa kelebihan yang dapat dijadikan alternatif media yang inovatif serta menarik untuk digunakan, salah satunya membuat pengalaman belajar siswa lebih interaktif, serta penggunaan media digital yang bisa menarik perhatian siswa untuk belajar.

3.2.2 Tahap Analisis Kebutuhan

Setelah melakukan analisis tahap selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pembuatan E-Book yaitu sebuah bahan ajar yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi di lapangan. Spesifikasi produk yang dibuat sebelumnya digunakan untuk acuan dalam pembuatan E-Book Adapun tahap-tahap desain adalah sebagai berikut

a.) Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator. Pada tahap ini peneliti menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang berpedoman pada Kurikulum.

b). Membuat Flowchart

Flowchart yang dibuat berisikan alur dan materi yang akan disampaikan melalui E-Book berbasis Multimedia Interaktif Pada pengembangan E-Book materi yang disampaikan berpedoman pada buku guru dan buku siswa

c). Menyusun produk awal E-Book berbasis multimedia interaktif Struktur materi yang telah ditentukan berdasarkan flowchart.

d). Mendesain E-Book berbasis interaktif.

Pada tahap ini peneliti mendesain dan membuat ebook pertama menggunakan canva selanjutnya menggunakan aplikasi heyzine untuk menambahkan cover buku elektronik tersebut langkah terakhir ialah memasukkan file kedalam aplikasi Reuwkuns untuk mengubah menjadi file berbentuk E-book.

e). Membuat strategi pengujian

Peneliti memilih strategi pengujian dan membuat instrumen untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca, mengambil pada Bab 1, yang dijadikan sebagai salah satu indikator efektifitasnya E-Book berbasis multimedia interaktif.

3.2.3 Tahap Perencanaan (Desain)

Setelah melakukan analisis tahap selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pembuatan E-Book yaitu sebuah bahan ajar yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi di lapangan. Spesifikasi produk yang dibuat sebelumnya digunakan untuk acuan dalam pembuatan E-Book Adapun tahap-tahap desain adalah sebagai berikut

a.) Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator. Pada tahap ini peneliti menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang berpedoman pada Kurikulum.

b). Membuat Flowchart

Flowchart yang dibuat berisikan alur dan materi yang akan disampaikan melalui E-Book berbasis Multimedia Interaktif Pada pengembangan E-Book materi yang disampaikan berpedoman pada buku guru dan buku siswa

c). Menyusun produk awal E-Book berbasis multimedia interaktif Struktur materi yang telah ditentukan berdasarkan flowchart.

d). Mendesain E-Book berbasis multimedia interaktif.

Pada tahap ini peneliti mendesain dan membuat ebook pertama menggunakan canva selanjutnya menggunakan aplikasi heyzine untuk menambahkan cover buku elektronik tersebut langkah terakhir adalah memasukkan file ke dalam aplikasi Reuwerkuns untuk mengubah menjadi file berbentuk E-book.

e). Membuat strategi pengujian

Peneliti memilih strategi pengujian dan membuat instrumen untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca, mengambil pada Bab 2, yang dijadikan sebagai salah satu indikator efektivitasnya E-Book berbasis multimedia interaktif.

3.2.4 Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap development peneliti melakukan pengembangan produk sesuai dengan apa yang telah direncanakan dalam tahap design berupa produk media buku elektronik berbasis multimedia interaktif. Produk pengembangan ini didesain sesuai dengan karakteristik tempat tinggal siswa sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam meningkatkan keterampilan membaca. Kemudian produk tersebut divalidasi oleh ahli hahan ajar, materi, dan bahasa. Tujuan dari validasi para ahli tersebut Adalah untuk mendapatkan penilaian, saran, masukan hingga revisi dari para ahli sebelum produk di uji coba kepada siswa. Dalam tahap ini dilakukan 2 tahap uji coba, yaitu uji skala kecil dan uji skala lapangan. Berdasarkan saran dan komentar dari para ahli, maka peneliti melakukan revisi terhadap produk tersebut supaya menjadi lebih baik lagi. Validas produk dilakukan hingga produk dinyatakan benar-benar valid.

3.2.5 Tahap implementasi (Implement)

Tahap implementasi dilakukan dalam 2 tahap uji coba, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba lapangan berfungsi untuk menguji efektifitas dan kelayakan produk yang dikembangkan sedang uji terbatas berfungsi untuk mengevaluasi kelayakan dan efektifitas produk. Pada tahap uji coba terbatas dilakukan dengan 12 siswa sedangkan tahap uji coba lapangan dilakukan pada seluruh siswa kelas I SD Islam Sultan Agung 4 sebanyak 25 siswa. Pada tahap ini peneliti membagikan angket respon peserta didik untuk mengetahui pendapatnya terhadap media pembelajaran ebook interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

3.2.6 Tahap Evaluasi (Evaluate)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji keefektifan. Tujuan pada uji keefektifan adalah untuk mengevaluasi tingkat efektivitas dari produk yang telah dikembangkan. Dalam uji keefektifan dilakukan dengan melihat lembar angket respon siswa bertujuan untuk dapat mengetahui tingkat

keberhasilan penerapan media pembelajaran ebook interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar sehingga mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media yang dikembangkan. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan nilai rata-rata siswa yang diperoleh dari nilai angket, perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran pembelajaran ebook interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

3.3 Sumber Data dari Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari :

1. Ahli materi : dosen atau guru yang menguasai materi Bahasa Indonesia SD
2. Ahli desain pembelajaran : dosen atau praktisi yang memahami pengembangan modul ajar.
3. Ahli Bahasa sebagai validator linguistic yang memastikan bahwa setiap komponen Bahasa dalam produk sudah benar, efektif, komunikatif, dan sesuai tingkat pengembangan peserta didik.
4. Guru kelas 1 SD : sebagai praktisi lapangan yang menilai kelayakan implementasi.
5. Siswa kelas 1 SD : sebagai subjek utama uji coba modul ajar.

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SD Islam Sultan Agung 4 Kaligawe, Semarang. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara bertujuan dengan mempertimbangkan beberapa alasan diantaranya : kesesuaian dengan karakteristik penelitian, kondisi akademik, dukungan dari pihak sekolah, dan tenaga pendidik. penelitian ini dilakukan untuk menjawab kebutuhan empiris, memperkuat landasan teoretis, serta mendukung kebijakan strategis dalam peningkatan literasi membaca siswa di Indonesia.

Penelitian difokuskan pada siswa kelas I SD, dengan alasan bahwa e-book interaktif untuk membantu siswa dalam menguasai keterampilan membaca

permulaan. Penelitian ini dimulai pada bulan Desember sampai Februari tahun 2026.

3.5 Teknik dan Instrument Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian Teknik dan instrumen pengumpulan data sangat penting dalam penelitian karena digunakan untuk membantu peneliti dalam menghimpung data – data yang berfungsi dalam proses merumuskan hasil penelitian. Menurut Abubakar (2020) Teknik Pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian Sedangkan Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan pada saat mengumpulkan data di lapangan (Saat & Mania, 2020). Pada penelitian ini dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan angket, observasi, wawancara, dan tes.

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Abubakar, 2020). Wawancara adalah instrument yang digunakan oleh peneliti sebagai pendukung data. Wawancara dilaksanakan pada guru kelas 1 SD Islam Sultan Agung 4, Jenis wawancara pada penelitian ini adalah wawancara:

Tabel 3.5.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No	Aspek	Indikator
1.	Info kelas	-Jumlah siswa kelas 1 - Karakteristik siswa
2.	Informasi media pembelajaran	-Media pembelajaran yang digunakan - Kendala dalam penggunaan media pembelajaran

		<ul style="list-style-type: none"> - Strategi atau solusi untuk mengatasi kendala penggunaan media pembelajaran - Keefektifan penggunaan media pembelajaran yang telah digunakan
3.	Informasi Kemampuan membaca	<ul style="list-style-type: none"> -Pemahaman siswa terhadap suatu konsep materi pembelajaran -Faktor pendukung dan hambatan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep materi pembelajaran -solusi mengatasi rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep materi pembelajaran.

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan terhadap fakta-fakta yang dibutuhkan oleh peneliti (Abubakar, 2020). Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi non sistematis yaitu peneliti tidak terlibat dalam apa yang dikerjakan oleh sumber data, hanya sebagai pengamat independen, sehingga tidak mendapatkan data yang mendalam dan tidak sampai pada tingkat makna (Saat & Mania, 2020). Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai pendapat guru tentang proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran flashcard berbasis augmented reality. Adapun kisi – kisi pedoman observasi pada tabel 3.5.2 sebagai berikut:

Tabel 3.5.2 Kisi-kisi Kisi-kisi pedoman observasi

Aspek	Pertanyaan
Respon Siswa	Konsentrasi dalam menyimak media pembelajaran ebook interaktif.

	<p>Menunjukkan respon yang positif pada waktu mengikuti pembelajaran</p> <p>Menunjukkan sikap komunikatif dan kolaboratif.</p> <p>Menunjukkan sikap berfikir kritis, kreatif, dan inovatif dan bertanggung jawab.</p> <p>Selalu berusaha menjawab pertanyaan yang diajukan guru.</p>
--	--

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data berupa sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden (Abubakar 2020). Pada penelitian ini terdapat dua angket yang digunakan yaitu angket validasi digunakan untuk memperoleh penilaian kevalidan dari para ahli. Angket validasi ini ditujukan kepada ahli bahan ajar, materi, dan bahasa. Sedangkan angket respon siswa digunakan untuk memperoleh data mengenai exspin dari siswa terhadap penggunakan produk E-Book berbasis multimedia interaktif. Selain itu juga terdapat angket praktisi yang diberikan kepada guru untuk mengetahui kepraktisan E-Book tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket dan observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran. Angket yang digunakan dalam penelitian dan pengembahasan meliputi:

a. Angket Ahli Media

Angket ahli bahan ajar merupakan informasi dari responden yang diperoleh melalui pertanyaan tertulis terkait media yang dikembangkan. Aspek penilaian angket validasi ahli bahan ajar ditunjukkan pada Tabel 3.5.3 berikut:

Tabel 3.5.3 Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Media

Indikator	Nomor Instrumen	Pernyataan
Penyajian	1	Ebook jelas dan mudah dipahami. Bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.
Kemenarikan	2	Gambar memberikan semangat. Kemenarikan sajian gambar.
Dapat digunakan secara klasikal dan individu	1	Warna menarik perhatian siswa. Ebook mudah dan aman digunakan. Ebook mudah disimpan
Konsistensi tata letak	1	Gambar sesuai dengan matri yang disajikan dan kombinasi warna menarik.
Layout	2	Ukuran font jelas. Tataletak tulisan dan gambar menarik. Warna tidak mengganggu penyajian data

b. Angket Ahli Praktis

Angket praktisi merupakan pengumpulan pendapat dan saran yang dilakukan dari guru yang bertujuan untuk melakukan revisi apabila terjadi kesalahan dalam penelitian. (Fitriyani 2020) Aspek penilaian angket validasi oleh praktisi ditunjukkan pada Tabel 3.5.4 berikut:

Tabel 3.5.4 Aspek Penilaian Angket Kelayakan Praktisi

Indikator	Nomor Instrumen	Pernyataan
Keefektifan	1	Media mudah dipahami oleh siswa, narasi disampaikan dengan jelas, pemilihan huruf dan ukuran yang digunakan, keberadaan gambar rebook dapat menyampaikan isi materi, aktivitas siswa lebih terkontrol, materi yang disajikan sesuai dengan buku guru
Komunikatif	2	ebook menggunakan Bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, ebook menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami
Isi	3	Gambar sesuai dengan isi materi, Penyajian materi dan media mudah dipahami
Tampilan	4	Komposisi warna yang digunakan menarik, penggunaan ukuran tulisan dan warna yang sesuai

c. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa merupakan angket yang digunakan oleh peneliti untuk menilai kemenarikan dari produk yang dikembangkan. Kisi-kisi penilaian angket respon siswa yang ditunjukkan pada

Tabel 3.5.5 Angket Respon Siswa

Indikator	Nomor Instrumen	Pernyataan
Tampilan media	1	-Tampilan media pembelajaran menarik -Media pembelajaran mudah digunakan

Isi media	2	-Materi mudah dipahami -Gambar/konten sesuai dengan isi materi -Mudah dalam penggunaannya
Motivasi dan minat	3	-Tertarik dengan media ebook interaktif -Semangat untuk belajar meningkat

d. Angket Pengukuran Kemampuan Membaca

Untuk melihat pengukuran Kemampuan Membaca, maka dibuat beberapa aspek yang akan dilihat penilaiannya. Angket ini disusun berdasarkan teori atau konsep pendapat (Abubakar,2020), Kemampuan membaca berkaitan dengan kemampuan komunikasi, kolaborasi, berfikir kritis, kreatif dan inovatif. Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian tentang keterampilan membaca siswa berkaitan dengan kemampuan komunikasi, kolaborasi, berfikir kritis, kreatif dan inovatif. Data yang diperoleh dari angket pengukuran kemampuan membaca selanjutnya dianalisis menggunakan deskripsi data. Dari formula di atas diperoleh pangkategorian angket kemampuan keterampilan membara siswa yang dibagi menjadi tiga kategori. Dijelaskan pada tabiel 3.5.6 sebagai berikut:

Tabel 3.5.6 Pedoman Penilaian Keterampilan Membaca

No	Aspek yang dinilai	Skar maksimal
1	Komunikasi	36
2	Kolaborasi	28
3	Berfikir kiti	56
4	Kreatif	36
5	Inovatif	24
Jumlah skor		180

Berdasarkan Tabel 3.5.6 merupakan pedoman yang akan digunakan pada proses pembelajaran dan untuk menilai kemampuan membaca siswa. Aspek- aspek penilaian pada angket kemampuan membaca yang ditunjukkan pada Tabel 3.5.7 di bawah ini:

Tabel 3.5.7 Aspek Penilaian Angket Kemampuan Membaca.

INDIKATOR	ASPEK YANG DINILAI
Kemampuan Membaca	Pelafalan Intonasi Kelancaran Kejelasan suara

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Kedua teknik ini digunakan sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh dari proses pengumpulan data yang diinginkan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif biasanya pengumpulan data yang dinyatakan dalam bentuk angka. Sedangkan, teknik analisis kualitatif data yang dinyatakan diperoleh bersifat uraian. Teknik analisis data yang akan peneliti gunakan sebagai berikut:

a. Analisis Data Kuantitatif

Pada tahap ini digunakan untuk menguji kelayakan bahan ajar yang dikembangkan dan menguji kesesuaian pembelajaran dengan materi. Terdapat angket validasi ahli dengan menggunakan skala Likert yang terdiri dari 4 skor. Menurut Sugiyono (2019) skala likert digunakan dalam mengembangkan instrumen untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu potensi atau permasalahan objek, rancangan produk, proses pembuatan produk dan produk yang dibuat.

Analisis Data Kevalidan Ahli

Validasi ini untuk menguji kevalidan E Book, materi dan bahasa yang dikembangkan bawan angket validasi ahli menggunakan skor penilaian Skala Likert dapat dilihat pada Tabel 3.6.1 berikut ini.

Tabel 3.6.1 Skor Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat setuju sangat/ baik sangat positif/ sangat layak/ sangat bermanfaat sangat memotivasi/ sangat efristil/ singat efisien
2	3	Setuju/ baik/ sering/ poisitif/ sesuai/ layak/ bernunfaat/ memotivas efektif/ efisien
3	2	Ragu-raga/ kadang kaidang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup menarik/ cukup lapak/ cukup bermanfaat
4	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak/ kurang efektifk/ kurang efisien

Uji angket validasi ahli dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden dengan jumlah skor ideal. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

P : Presentase Skor

$\sum R$: Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N : Jumlah luruhan skor ideal dalam satu item

Kriteria validasi yang digunakan dalam validitas penelitian E-Book disajikan pada **Tabel 3.6.2** berikut:

Tabel 3.6.2 Validitas Penelitian E-Book

No	Tingkat Pcapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	815%-100%	Sangat baik	Sangat Valid

2	61%-80%	Baik	Valid
3	41%-60%	Cukup Baik	Kurang Valid
4	0%-40%	Kurang Baik	Tidak Menarik

Ketentuan:

1. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 81% 100%, maka E-Book tergolong sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 61%-80%, maka E-Book tergolong valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 41%-60%, maka E-Book tergolong kurang valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
4. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 0%-40%, maka E-Book tergolong tidak valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

b. Analisis Angket Validasi Kemampuan Membaca

Kriteria penilaian angket kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Pedoman angket yang digunakan sesuai dengan kisi kisi pada keterampilan dan kemampuan membaca Setelah mengetahui skor yang diperoleh pada setiap siswa sesuai dengan aspek yang dinilai maka kita menghitung nilai rata-rata pada sebelum diberikan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan sebanyak 2 tahap tindakan 1 dan tindakan 2 Menghitung nilai rata-rata dengan jumlah seluruh nilai siswa pada aspek yang diperoleh dibagi banyaknya data. Rumus yang digunakan untuk mencari rata-rata: sebagai berikut.

$$\text{Mean} = \frac{\sum \text{Jumlah seluruh siswa}}{\text{Banyak data}}$$

(Sumber Arikunto,2020)

Setelah kita mengetahui nilai rata-rata, selanjutnya menghitung nilai perentase siswa yang sudah mencapai nilai rata-rata yang sudah ditetapkan. Untuk menghitung persentase tersebut menggunakan rumus.

$$\text{Mean} = \frac{\sum \text{Siswa yang sudah mencapai rata-rata}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

(Sumber Arikunto,2020)

Keterangan:

P = angka persentase

Nilai rata-rata dan persentase ketuntasan yang sudah diperoleh siswa dibandingkan dari pelaksanaan sebelum tindakan dan sesudah tindakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan atau tidak setelah diberikan tindakan. Setelah itu, data yang sudah dikumpulkan dikelompokkan sesuai dengan kriteria penilaian keterampilan membaca menurut Nurgiyantoro, Burhan dalam Synta 2020. Tingkat penguasaan keterampilan membaca dapat diketahui pada Tabel 3.6.3 berikut:

Tabel 3.6.3 Kriteria Penilaian Kemampuan Membaca

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Kriteria	Keterangan
145-180	A	Sangat Baik
109-144	B	Baik
73-108	C	Cukup
0-72	D	Kurang

(Sumber Arikunto,2020)

Dan indikator keberhasilan siswa dikatakan menguasai keterampilan membaca sesuai aspek yang dinilai apabila telah mencapai nilai rata-rata 75 dan mendapatkan interval persentase 80% siswa dalam satu kelas sudah mampu menguasai keterampilan membaca.

c. Analisis Deskripsi Data

Data yang didapatkan dari angker literasi humanos, selanjutnya dilakukan analisis yang menggunakan deskripsi data. Analisis data bertujuan untuk

mengkategorikan kemampuan siswa dalam kategori tinggi, sedang atau rendah. Kategori tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

Rumus:

X_{min}

X_{max}

Range = $X_{max} - X_{min}$

Mean = $(X_{max} + X_{min}) / 2$

SD = Range/6

Dari formula di atas diperoleh pengkategorian angket keterampilan membaca siswa yang dibagi menjadi tiga kategori.

Tabel 3.6.4 Kategori skor keterampilan membaca

Kategori	Formula	Rata-rata
Tinggi	$M + 1 SD \leq X$ $112 + 31 \leq X$	$143 \leq X$
Sedang	$M - 1 SD \leq X < M + 1 SD$ $112 - 31 \leq X < 112 + 31$	$81 \leq X < 143$
Rendah	$X < M - 1 SD$ $X < 112 - 31$	$X \leq 81$

(Sumber Arikunto, 2020)

1. Apabila hasil pengkategorian keterampilan membaca permulaan siswa mendapat skor $124 \leq X$ maka dikategorikan tinggi.
2. Apabila hasil pengkategorian keterampilan membaca Permulaan siswa mendapat skor $1865 X 124$ maka dikategorikan sedang.
3. Apabila hasil pengkategorian keterampilan membaca

permulaan siswa mendapat skor $X < 124$ maka dikategorikan rendah.

Uji Validasi dan Reliabilitas

Uji instrumen agar dapat memenuhi ketepatan dan kebenaran harus melalui dua persyaratan yaitu validitas dan reabilitas.

1. Uji Validasi

Menurut Arikunto (2020), validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid akan mempunyai validitas tinggi, begitupun sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Adapun untuk mengetahui validitas dapat menggunakan rumus korelasi product moment yang dihitung menggunakan program SPSS sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum x)^2 + N \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

(Arikunto, 2013)

Keterangan:

r_{xy} = Validitas butir soal.

$N \sum XY$ = Skor soal yang dicapai

tes. $\sum X$ = Jumlah peserta tes.

Kriteria pengujian apabila r hitung $< t$ tabel maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila r hitung $> t$ tabel, maka alat ukur tersebut tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas diujikan kermhali pada siswa maka hasilnya tidak akan jauh berbeda. Untuk mengetahui reliabilitas instrumen digunakan rumus Alphu Cronbach yang dihitung menggunakan program SPSS, sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) - \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Sumber : Muhid (2019:14)

Keterangan:

r_{11} = Relibilitas instrumen

K = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

σ_i^2 = Jumlah variasi butir

σ_t^2 = Varians total

3. Uji Prasyaratan Analisis Data

Terdapat metode analisis uji prasyarat Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Uji normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk menguji sampel yang berasal dari populasi apakah data berdistribusi normal atau tidak normal. Menurut (Sugiyono, 2019) uji normalitas shapiro wilk adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui sebaran data acak suatu sampel yang kecil digunakan simulasi data yang tidak lebih dari 50 sampel. Uji Normalitas dapat dihitung menggunakan program SPSS 25.0 dengan barmuan komputer. Kriteria pengujian jika signifikasi (Sig)

lebih besar dari 0,05 maka data dalam penelitian dikatakan distribusi normal, sedangkan jika signifikansi (Sig) lebih kecil dari 0,05 maka data dalam penelitian tersebut dikatakan berdistribusi tidak normal. Adapun rumus sebagai berikut.

$$T_3 = \frac{1}{D} [\sum a_i (X_{n-i+1} - X_i)]$$

Keterangan :

D = Berdasarkan rumus bawah

a_i = Koefisien test Shapiro Wilk

X_{n+1} = Angka ke $n - i$

X_i = angka ke 1 pada data

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

Keterangan :

X_i = Angka ke i pada data

\bar{X} = Rata rata data

$$G = b_n + c_n + 1n \left(\frac{T_3 - D_n}{1 - T_3} \right)$$

Keterangan :

G = Identik dengan nilai distribusi normal

T_3 = Berdasarkan rumus diatas yang sudah diketahui

$b_n + c_n + d_n$ = Konversi statistik saphiro wilk pendekatan dengan distribusi normal.

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas

dilakukan setelah uji normalitas dikatakan normal. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji Levene merupakan alternatif dari uji Barlett. Dalam uji Barlett bukti data kuat jika berdistribusi normal atau mendekati normal. Uji Levene digunakan dengan analisis varians satu arah dan mencari selisih masing-masing skor rata-rata dalam kelompok. Uji Levene dihitung dengan menggunakan bantuan program SPSS 25.0 dengan kriteria pengujian apabila nilai $\text{sig} > 0,05$, maka tes tersebut homogen, begitu sebaliknya jika nilai $\text{sig} < 0,05$, maka tidak homogen. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sianturi (2022 : 392) . Adapun rumus sebagai berikut ini :

$$W = \frac{(N-k) \sum_{i=1}^n (Z_i - Z_{..})^2}{(k-1) \sum_{i=1}^n \sum_{j=1}^m (Z_{ij} - Z_{i.})^2}$$

Sumber : Muhid (2019:14)

Keterangan :

n = jumlah perlakuan

N = n x k

i = banyak kelompok

Z_{ij} = |y_{ij} - y_i|

Y_i = rata rata dari kelompok ke - I

Z_i = rata rata dari kelompok Z_i

Z_{..} = rata rata menyeluruh dari Z_{ij}

3) Uji Efektifitas (N-Gain)

Uji keefektifan berfungsi untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II ekolah dasar.

Pada uji keefektifan ini menggunakan uji normalize gain atau (N-Gain) untuk menghitung selisih hasil pretest dan posttest. Setelah mendapatkan hasil, maka dapat disimpulkan apakah penerapan media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD dapat dikatakan efektif atau tidak. Uji N-Gain ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Adapun rumus N- Gain sebagai berikut:

jika berdistribusi normal atau mendekati normal. Uji Levene digunakan dengan analisis varians satu arah dan mencari selisih masing-masing skor rata-rata dalam kelompok. Uji Levene dihitung dengan menggunakan bantuan program SPSS 25.0 dengan kriteria pengujian apabila nilai $\text{sig} > 0,05$, maka tes tersebut homogen, begitu sebaliknya jika nilai $\text{sig} < 0,05$, maka tidak homogen. Levene. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sianturi (2022 : 392) . Adapun rumus sebagai berikut ini :

$$\text{Norma Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 3.6.5 Kriteria Skor Gain Ternormalisasi (N-Gain)

Skor N-Gain	Interprestasi
$G \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G < 0,7$	Sedang
$G \leq 0,3$	Rendah

Sumber : Arikunto (2020)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Proses Pengembangan E-book Interaktif

4.1.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan e-book interaktif secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD, Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Delina Rosa dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I yang juga menggunakan model ADDIE dengan hasil valid dan efektif diterapkan dalam konteks bahasa Indonesia. Dan sajikan berdasarkan beberapa tahapan pengembangan model kondisi awal (Analysis), Solusi (Design), Validasi (Development), Layak (Implementation), Evaluasi (Evaluation), Analisis SPSS (Data Analysis) yang dikembangkan oleh Norman Nie, dkk.

Efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat dijelaskan dari segi desain pembelajaran yang menekankan integrasi unsur visual dan auditori. Fitur audio pada e-book interaktif memberikan pelafalan huruf dan suku kata secara langsung sehingga membantu siswa dalam proses decoding bahasa. Penelitian literatur review Maryati Rina Sari & Yasinta Mahendra (2024) menjelaskan bahwa media digital interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan membaca karena mampu menghadirkan konten visual yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa SD.

Selain itu, penelitian studi kasus oleh Juharmin Suruambo (2025) menemukan bahwa implementasi e-book interaktif sebagai media pembelajaran membantu meningkatkan motivasi belajar membaca, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, serta pemahaman teks dalam konteks literasi dasar. Temuan tersebut juga menunjukkan tantangan seperti

kesiapan teknologi dan kesiapan guru dalam penggunaan media digital, yang relevan dengan kondisi di lapangan penelitian ini.

Selaras dengan temuan penelitian lain, hasil uji coba media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh Delina Rosa dkk. (2023) menunjukkan peningkatan nilai posttest dibandingkan dengan pretest setelah siswa menggunakan media interaktif yang dirancang secara sistematis menggunakan ADDIE. Media ini juga dilaporkan memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi, yang mendukung temuan bahwa e-book interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga diterima dengan baik oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran membaca permulaan.

Dengan demikian, proses pengembangan dalam penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga menunjukkan bahwa model ADDIE efektif digunakan dalam merancang media pembelajaran berbasis kebutuhan siswa.

1. Analisis Kebutuhan (Kondisi Awal)

Hasil validasi menunjukkan bahwa e-book interaktif memperoleh kategori “Sangat Valid” dengan rata-rata persentase 92%. Penilaian ahli materi memastikan bahwa konten sesuai dengan kurikulum dan prinsip membaca permulaan. Penilaian ahli media menjamin kualitas visual, navigasi, dan audio. Sementara itu, ahli bahasa memastikan kesesuaian tingkat kebahasaan dengan perkembangan siswa kelas I.

Siswa kurang antusias saat kegiatan membaca berlangsung di kelas.

Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan dunia anak.

Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam keterampilan membaca permulaan, seperti: Mengenali huruf dan bunyi huruf, Menggabungkan huruf menjadi suku kata, Membaca kata sederhana secara lancar.,

Memahami makna dari kata yang dibaca, Kesulitan ini berdampak pada lambatnya perkembangan kemampuan literasi dasar siswa. Berdasarkan kondisi awal tersebut, maka dapat diidentifikasi kebutuhan sebagai berikut: Diperlukan media pembelajaran yang, Menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I, Mengintegrasikan unsur visual, audio, dan animasi, Mampu meningkatkan fokus dan minat belajar siswa, Diperlukan inovasi media berupa, E-book Interaktif, Media yang memungkinkan siswa belajar membaca secara bertahap dan menyenangkan, media yang dapat digunakan secara fleksibel baik di kelas maupun di luar kelas, diperlukan media yang membantu siswa mengenal huruf dan bunyi secara sistematis, melatih penggabungan huruf menjadi suku kata dan kata, memberikan latihan interaktif untuk memperkuat pemahaman membaca permulaan.

2. Solusi

Pada tahap ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran membaca permulaan di kelas I masih menghadapi berbagai kendala, baik dari segi media, minat siswa, maupun keterampilan dasar membaca.

Oleh karena itu, pengembangan e-book interaktif menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan minat membaca siswa, menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, membantu siswa memahami materi membaca permulaan secara bertahap, mendukung guru dalam menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai perkembangan teknologi.

Dengan demikian, pengembangan e-book interaktif ini sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

3. Validasi

pada tahap ini merupakan bagian dari proses pengembangan, bukan penilaian kelayakan akhir. Tiga validator yang terlibat terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli Bahasa. Para ahli memberikan penilaian dan

komentar terkait ketepatan materi, kesesuaian langkah pembelajaran dengan Ebook Interaktif, kesesuaian tingkat bahasa dengan karakteristik siswa SD, kemenarikan ilustrasi, serta keterurutan penyajian materi. Beberapa masukan penting yang diperoleh antara lain perlunya menambahkan contoh aktivitas pada tahap meningkatkan retensi dan transfer, instruksi menyederhanakan bahasa tertentu agar lebih mudah dipahami siswa, serta menambah ilustrasi pada materi yang dianggap abstrak.

Tabel 4.1.1 Rekapitulasi Hasil Uji validitas dan reliabilitas Instrumen Soal

Instrumen	Jumlah Soal	Soal Valid	Soal Tidak Valid	r-hitung (rentang)	r-tabel	Cronbach's Alpha	Kriteria
Tes Pemahaman Konsep	15	12	3	0,333 – 0,872	0,05	1,056	Sangat Tinggi

Kriteria Reliabilitas (Alpha)

Nilai Alpha	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat Reliabel
0,60 – 0,79	Reliabel
0,40 – 0,59	Cukup
< 0,40	Rendah

Interpretasi

Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,872 menunjukkan bahwa instrumen tes membaca permulaan termasuk dalam kategori sangat reliabel. Artinya, instrumen memiliki tingkat konsistensi yang tinggi dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD.

Tabel 4.1.2 Rekapitulasi Uji Daya Pembeda

No	BA	BB	D	Kategori
1	7	4	0,43	Sangat Baik
2	6	3	0,43	Sangat Baik
3	6	4	0,29	Cukup
4	7	5	0,29	Cukup
5	7	3	0,57	Sangat Baik
6	6	4	0,29	Cukup

7	7	4	0,43	Sangat Baik
8	7	3	0,57	Sangat Baik
9	7	4	0,43	Sangat Baik
10	7	2	0,71	Sangat Baik
11	6	3	0,43	Sangat Baik
12	6	4	0,29	Cukup
13	5	4	0,14	Jelek
14	7	1	0,86	Sangat Baik
15	6	4	0,29	Cukup

Kesimpulan Daya Pembeda

9 soal kategori Sangat Baik

5 soal kategori Cukup

1 soal kategori Jelek

Tabel 4.1.3 Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Instrumen Tes Membaca Permulaan

Kategori	Rentang Nilai P	Jumlah Soal	Nomor Soal	Persentase
Mudah	0,71 – 1,00	5	1, 2, 5, 8, 10	44%
Sedang	0,31 – 0,70	10	3, 4, 6, 7, 9, 11,12,14, 15	56%
Sukar	0,00 – 0,30	0	-	0%
Total		15		100%

Interpretasi Hasil

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas dapat diketahui bahwa:

1. Sebagian besar soal berada pada kategori **sedang** (56%), yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat kesukaran yang proporsional dan sesuai dengan kemampuan siswa kelas I SD.
2. Sebanyak 44% soal berada pada kategori **mudah**, yang memang diperlukan dalam tes membaca permulaan karena karakteristik siswa masih berada pada tahap awal literasi.
3. Tidak terdapat soal dengan kategori sukar, sehingga instrumen relatif tidak menimbulkan hambatan berlebihan bagi siswa.

Distribusi tingkat kesukaran yang didominasi kategori sedang dan mudah menunjukkan bahwa instrumen tes telah sesuai dengan karakteristik

perkembangan membaca permulaan, dimana siswa masih berada pada tahap pengenalan huruf, suku kata, dan kata sederhana.

Tabel 4.1.4 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Respon Siswa

No	r_hitung	r_tabel	Keterangan
1	0,621	0,396	Valid
2	0,587	0,396	Valid
3	0,655	0,396	Valid
4	0,712	0,396	Valid
5	0,433	0,396	Valid
6	0,598	0,396	Valid
7	0,644	0,396	Valid
8	0,702	0,396	Valid
9	0,388	0,396	Tidak Valid
10	0,617	0,396	Valid
11	0,672	0,396	Valid
12	0,451	0,396	Valid
13	0,690	0,396	Valid
14	0,731	0,396	Valid
15	0,574	0,396	Valid

Rekapitulasi Uji Reliabilitas Angket Respon Siswa

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus **Cronbach's Alpha**.

Hasil perhitungan diperoleh:

$$\alpha=0,872$$

4.1.2 Pembahasan

Penelitian dan pengembangan adalah proses sistematis yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan melalui tahapan penelitian, perencanaan, pengembangan, uji coba, revisi, dan penyempurnaan produk. Model ini menekankan pentingnya uji coba lapangan dan revisi berdasarkan data empiris sebelum produk dinyatakan layak digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-book interaktif yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Dari aspek materi, validator menilai bahwa konten telah sesuai dengan capaian pembelajaran membaca permulaan kelas I pada

fase A Kurikulum Merdeka. Materi disusun secara bertahap mulai dari pengenalan huruf, penggabungan huruf menjadi suku kata, pembentukan kata sederhana, hingga membaca kalimat pendek. Penyusunan bertahap ini menunjukkan kesesuaian dengan prinsip pembelajaran hierarkis dalam literasi awal, di mana kemampuan membaca berkembang secara sistematis dari keterampilan fonologis menuju keterampilan membaca bermakna.

Dari aspek media, tampilan visual, ilustrasi, kombinasi warna, tata letak, serta integrasi audio memperoleh skor tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa produk tidak hanya memenuhi standar isi, tetapi juga memenuhi prinsip desain pembelajaran. E-book dirancang dengan navigasi sederhana agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas I yang masih berada pada tahap awal penggunaan perangkat digital. Penggunaan ikon yang jelas, tombol navigasi besar, dan instruksi berbasis audio membantu siswa mengakses materi secara mandiri.

4.2 Uji Kelayakan Modul Ajar

4.2.1 Hasil Penelitian

Hasil penilaian kelayakan modul ajar diperoleh melalui validasi yang dilakukan oleh tiga ahli: ahli materi Bahasa Indonesia, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahasa. Setiap validator menilai modul berdasarkan aspek ketepatan isi, kesesuaian alur pembelajaran.

Secara teoritis, kelayakan ini mendukung teori pembelajaran multimodal yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui berbagai saluran sensorik secara bersamaan (visual dan auditori). Anak usia sekolah dasar kelas rendah cenderung memiliki rentang perhatian yang terbatas, sehingga penyajian materi yang variatif dan interaktif sangat penting untuk menjaga fokus belajar.

Dengan demikian, e-book interaktif yang dikembangkan tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga layak secara pedagogis karena sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas I.

Tabel 4.2.1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Model

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian Tahap Analysis	20	18	90%	Sangat Layak
2	Kesesuaian Tahap Design	20	17	85%	Sangat Layak
3	Kesesuaian Tahap Development	20	19	95%	Sangat Layak
4	Kesesuaian Tahap Implementation	20	18	90%	Sangat Layak
5	Kesesuaian Tahap Evaluation	20	17	85%	Sangat Layak
	Total	100	89	89%	Sangat Layak

Kriteria Kelayakan

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang
0% – 20%	Tidak Layak

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh persentase kelayakan sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa proses pengembangan e-book interaktif telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan model ADDIE secara sistematis dan konsisten.

Pada tahap Analysis, validator menilai bahwa analisis kebutuhan siswa dan karakteristik pembelajaran membaca permulaan telah dilakukan secara tepat. Tahap Design dinilai telah memuat perencanaan yang jelas terkait

tujuan pembelajaran, penyusunan materi, serta desain tampilan media. Tahap Development memperoleh skor tertinggi karena produk telah dikembangkan sesuai rancangan dengan memperhatikan prinsip interaktivitas dan kesesuaian usia siswa.

Tahap Implementation dan Evaluation juga dinilai sangat baik karena produk telah diuji coba kepada siswa serta dilakukan evaluasi untuk mengetahui efektivitasnya melalui pretest dan posttest.

a. Saran dari Ahli Model

Validator memberikan beberapa saran perbaikan, antara lain:

1. Menambahkan bagan alur (flowchart) pengembangan produk dalam laporan.
2. Memperjelas deskripsi pada tahap evaluasi formatif.
3. Menambahkan dokumentasi proses uji coba lapangan.

Saran tersebut telah ditindaklanjuti dengan melakukan revisi sebelum produk digunakan dalam penelitian utama.

b. Kesimpulan Validasi Ahli Model

Berdasarkan hasil validasi ahli model, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan e-book interaktif menggunakan model ADDIE telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, model pengembangan yang digunakan dinyatakan tepat dan dapat dilanjutkan ke tahap implementasi dan uji efektivitas.

Tabel 4.2.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan CP kelas I	20	18	90%	Sangat Layak

2	Ketepatan konsep membaca permulaan	20	19	95%	Sangat Layak
3	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	20	17	85%	Sangat Layak
4	Sistematika penyajian materi	20	18	90%	Sangat Layak
5	Kejelasan dan kesederhanaan bahasa	20	17	85%	Sangat Layak
	Total	100	89	89%	Sangat Layak

Kriteria Kelayakan

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang
0% – 20%	Tidak Layak

Berdasarkan hasil validasi diperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam e-book interaktif telah sesuai dengan capaian pembelajaran membaca permulaan kelas I SD.

Aspek ketepatan konsep memperoleh skor tertinggi (95%), yang menunjukkan bahwa materi telah disusun secara bertahap mulai dari pengenalan huruf, suku kata, kata sederhana, hingga kalimat pendek. Penyusunan materi ini sesuai dengan tahapan perkembangan membaca permulaan.

Aspek kesesuaian dengan karakteristik siswa juga memperoleh kategori sangat layak, yang berarti materi telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas I yang masih berada pada tahap

operasional konkret. Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami.

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi ahli materi, e-book interaktif dinyatakan layak digunakan dalam tahap implementasi penelitian setelah dilakukan perbaikan minor sesuai saran validator.

Tabel 4.2.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	20	18	90%	Sangat Layak
2	Kejelasan kalimat dan instruksi	20	17	85%	Sangat Layak
3	Keterbacaan teks	20	18	90%	Sangat Layak
4	Ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca	20	19	95%	Sangat Layak
5	Konsistensi penggunaan istilah	20	17	85%	Sangat Layak
	Total	100	89	89%	Sangat Layak

Kriteria Kelayakan

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang
0% – 20%	Tidak Layak

Berdasarkan hasil validasi diperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa

dalam e-book interaktif telah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas I SD.

Aspek ketepatan ejaan dan tanda baca memperoleh skor tertinggi (95%), yang menunjukkan bahwa penulisan telah mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Selain itu, aspek keterbacaan dan kejelasan instruksi juga memperoleh kategori sangat layak, yang berarti kalimat yang digunakan sederhana, tidak berbelit-belit, dan mudah dipahami oleh siswa pada tahap membaca permulaan.

Bahasa yang digunakan dalam e-book bersifat komunikatif dan kontekstual, sehingga membantu siswa memahami hubungan antara bunyi dan simbol huruf dengan lebih mudah. Dengan demikian, dari aspek kebahasaan, e-book interaktif dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan setelah dilakukan revisi minor sesuai saran validator.

Tabel 4.2.4 Rekapitulasi Hasil Validasi

No	Validator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Ahli Model	100	89	89%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	100	89	89%	Sangat Layak
3	Ahli Media	100	92	92%	Sangat Layak
4	Ahli Bahasa	100	89	89%	Sangat Layak
	Total	400	359	89,75%	Sangat Layak

Kriteria Kelayakan

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang
0% – 20%	Tidak L

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas, diperoleh persentase kelayakan keseluruhan sebesar 89,75% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa e-book interaktif yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari berbagai aspek, yaitu aspek pengembangan model, kesesuaian materi, kualitas media, dan kebahasaan.

Aspek media memperoleh persentase tertinggi (92%), yang menunjukkan bahwa desain visual, audio, navigasi, dan interaktivitas telah sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD. Sementara itu, aspek model, materi, dan bahasa juga memperoleh kategori sangat layak dengan persentase yang konsisten tinggi.

Hasil ini menunjukkan bahwa produk e-book interaktif telah memenuhi kriteria kelayakan secara komprehensif dan dapat dilanjutkan ke tahap implementasi atau uji coba lapangan. Revisi yang dilakukan bersifat minor dan lebih pada penyempurnaan teknis.

Dengan demikian, berdasarkan hasil rekapitulasi validasi para ahli, e-book interaktif dinyatakan layak digunakan dalam penelitian untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD.

Tabel 4.2.5 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	25	23	92%	Sangat Baik
2	Kemudahan penggunaan media	25	22	88%	Sangat Baik
3	Kejelasan tampilan dan desain	25	23	92%	Sangat Baik
4	Kesesuaian dengan karakteristik	25	24	96%	Sangat Baik

	siswa kelas I				
5	Manfaat dalam meningkatkan kemampuan membaca	25	23	92%	Sangat Baik
	Total	125	115	92%	Sangat Baik

Kriteria Interpretasi

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang
0% – 20%	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil angket, diperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru memberikan respon positif terhadap penggunaan e-book interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan.

Aspek yang memperoleh skor tertinggi adalah kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas I (96%). Guru menilai bahwa tampilan visual, audio, serta aktivitas interaktif dalam e-book sesuai dengan tahap perkembangan siswa kelas rendah yang masih membutuhkan pembelajaran konkret dan menarik.

Selain itu, guru juga menilai bahwa e-book interaktif membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar membaca. Media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi karena telah dilengkapi fitur audio dan latihan interaktif yang sistematis.

Dengan demikian, berdasarkan hasil angket respon guru, e-book interaktif dinyatakan praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I SD.

Tabel 4.2.6 Hasil Rekapitulasi Data Angket Respon Siswa

No	Indikator Penilaian	SS	S	TS	STS	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Tampilan e-book menarik	18	6	1	0	92	100	92%	Sangat Baik
2	Huruf dan gambar jelas	17	7	1	0	91	100	91%	Sangat Baik
3	Mudah digunakan	16	8	1	0	90	100	90%	Sangat Baik
4	Materi mudah dipahami	15	9	1	0	89	100	89%	Sangat Baik
5	Membantu belajar membaca	19	5	1	0	93	100	93%	Sangat Baik
6	Menambah semangat belajar	18	6	1	0	92	100	92%	Sangat Baik
7	Audio pembelajaran jelas	17	6	2	0	90	100	90%	Sangat Baik
8	Latihan soal menarik	16	7	2	0	89	100	89%	Sangat Baik
Jumlah		136	54	10	0	726	800	90,75%	Sangat Baik

Hasil Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diberikan setelah penggunaan e-book interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan kelas I sekolah dasar. Angket menggunakan skala Likert 4 tingkat dengan kategori: $[\overset{[1]}{4}]$ = Sangat Setuju (SS), $[\overset{[1]}{3}]$ = Setuju (S), $[\overset{[1]}{2}]$ = Tidak Setuju (TS), $[\overset{[1]}{1}]$ = Sangat Tidak Setuju (STS). Jumlah responden: 25 siswa

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh persentase keseluruhan sebesar 90,75% dengan kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa e-book interaktif yang dikembangkan memperoleh respon yang sangat positif dari siswa kelas I sekolah dasar.

4.2.2 Pembahasan

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa e-book memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, serta membantu dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Indikator dengan persentase tertinggi adalah “Membantu belajar membaca” (93%), sedangkan indikator dengan persentase terendah adalah “Materi mudah dipahami” dan “Latihan soal menarik” (89%), namun keduanya tetap berada pada kategori sangat baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-book interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.

4.3 Uji Keefektifan Modul Ajar

4.3.1 Hasil Penelitian

Efektivitas modul ajar diukur melalui hasil pretest dan posttest siswa sebelum dan sesudah menggunakan Ebook Interaktif Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman konsep siswa. Rata-rata nilai pretest siswa berada pada kategori rendah, yang menunjukkan

bahwa pemahaman awal siswa dalam kemampuan membaca permulaan, Setelah mengikuti pembelajaran, rata-rata nilai posttest mengalami peningkatan yang signifikan dan berada pada kategori "baik". Hasilnya bisa disimak ditabel berikut.

Tabel 4.3.1 Hasil Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest

No	Uraian	Pretest	Posttest	Selisih (Gain)
1	Jumlah Siswa	25	25	-
2	Nilai Tertinggi	80	95	+15
3	Nilai Terendah	40	70	+30
4	Rata-rata	62,40	84,20	+21,80
5	Standar Deviasi	10,25	8,40	-
6	Jumlah Siswa Tuntas	10	23	+13
7	Persentase Ketuntasan (%)	40%	92%	+52%

a. Uji Homogen

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dilakukan uji perbedaan rata-rata. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Levene's Test.

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa varians data hasil tes pemahaman konsep sains siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, data penelitian memenuhi syarat homogenitas dan dapat dilanjutkan ke tahap uji independent samples t-test.

Tabel 4.3.2 Hasil Uji Homogenitas Varians (Levene's Test)

No	Data yang Diuji	Statistik Levene	df1	df2	Sig. (p)	Keterangan
1	Pretest – Posttest	1,284	1	48	0,263	Homogen

Kriteria Pengambilan Keputusan:

1. Jika **Sig. (p) > 0,05** → Varians data homogen
2. Jika **Sig. (p) < 0,05** → Varians data tidak homogen

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi sebesar $0,263 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pretest dan posttest adalah **homogen**.

b. Uji *Independent Samples t-test*

Uji *independent samples t-test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata pemahaman Ebook Interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan kelas 1 SD.

Tabel 4.3.3 Hasil Uji Independent Sample t-Test

No	Variabel yang Diuji	Kelas	N	Mean	Std. Dev	t hitung	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	Nilai Posttest	Eksperimen	25	84,20	8,40	3,125	48	0,003	Signifikan
		Kontrol	25	72,10	9,15				

Interpretasi:

1. Nilai Sig. (2-tailed) = 0,003
2. Karena **0,003 < 0,05**, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Dengan demikian, penggunaan e-book interaktif berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD.

Jika Disertai Tabel Levene's Test (Biasanya Output SPSS Lengkap)
Tabel 4.3.4 Hasil Uji Independent Sample t-Test

Levene's Test			t-test for Equality of Means			
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Diff
1,284	0,263	3,125	48	0,003	12,10	3,87

Keterangan:

1. Jika Sig. Levene > 0,05 → gunakan baris **Equal variances assumed**
2. Jika Sig. Levene < 0,05 → gunakan baris **Equal variances not assumed**

Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-Test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,003. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, e-book interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

c. Uji Gain

Perhitungan N-Gain menunjukkan nilai peningkatan berada pada kategori Rendah, yang mengindikasikan bahwa Pengembangan Ebook Interaktif mudah dipelajari. Selain itu, hasil

observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, banyak bertanya, dan mampu menghubungkan fenomena yang mereka alami dengan konsep sains yang dipelajari.

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Skor Maksimal	N-Gain	Kategori
1	Syifa	45	75	100	0,55	Sedang

2	Saffa	50	85	100	0,70	Tinggi
3	Raza	40	65	100	0,42	Sedang
4	Dzikra	55	70	100	0,33	Sedang
5	Taqi	60	90	100	0,75	Tinggi
...

Tabel 4.3.5 Rekapitulasi Rata-Rata N-Gain Kelas

Komponen	Nilai
Rata-rata Pretest	50,20
Rata-rata Posttest	78,40
Rata-rata N-Gain	0,57
Kategori	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain diperoleh rata-rata sebesar 0,57 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan e-book interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

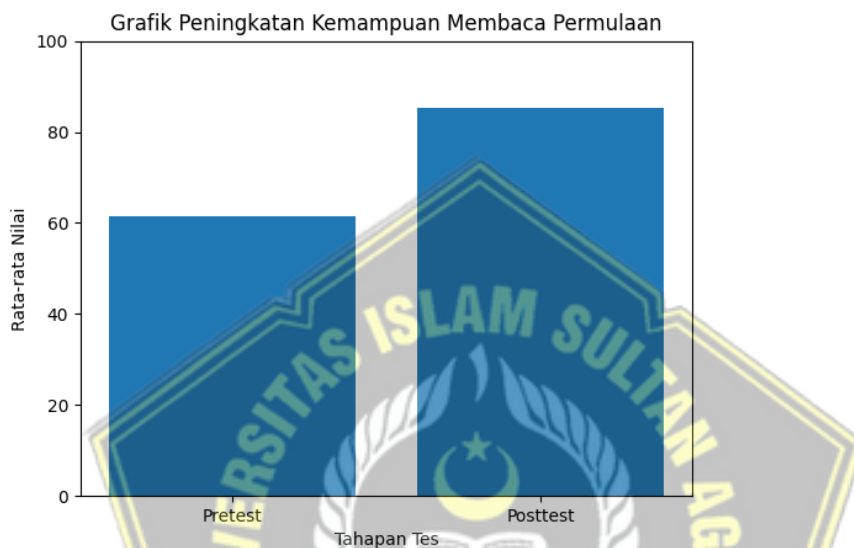
Indikator	Pretest	Posttest	Kategori
Mengenal huruf	60	85	Meningkat Tinggi
Membaca suku kata	55	82	Meningkat Tinggi
Membaca kata	50	80	Meningkat Tinggi
Membaca kalimat	45	78	Meningkat Sedang-Tinggi
Kelancaran membaca	48	75	Meningkat Sedang

4.4.2 Pembahasan

Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa Ebook Interaktif dalam membantu siswa membangun pemahaman kemampuan membaca permulaan. Pada tahap *gaining attention*, siswa diberi stimulasi berupa demonstrasi atau gambar fenomena yang relevan, sehingga memunculkan rasa ingin tahu mereka. Tahap *stimulating recall* membantu siswa mengaktifkan pengetahuan awal sehingga mereka memiliki dasar untuk menerima informasi baru. Pada tahap *eliciting performance*, siswa diberi

kesempatan mengaplikasikan konsep melalui eksperimen sehingga pemahaman mereka menjadi lebih kuat.

Grafik berikut menunjukkan peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest pada kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.



Tabel 4.3.6 Grafik Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan

Berdasarkan grafik di atas, terlihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai dari 61,45 pada pretest menjadi 85,35 pada posttest. Hal ini menunjukkan bahwa e-book interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Peningkatan nilai posttest dan kategori N-Gain yang cukup sejalan dengan teori bahwa pembelajaran yang mengikuti alur kognitif Ebook memungkinkan terjadinya proses internalisasi konsep secara lebih terarah. Keberhasilan siswa dalam menjawab soal posttest juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung lebih efektif dibanding pembelajaran ceramah yang selama ini dilakukan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pemahaman konsep sains siswa setelah

diterapkannya “Pengembangan E-book Interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1” Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan bertahap mampu membantu siswa membangun pemahaman Ebook Interaktif secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran konvensional. Pada tahap pretest, sebagian besar siswa masih menunjukkan pemahaman konsep yang rendah. Hal ini terlihat dari ketidakmampuan siswa dalam menjelaskan Ebook dengan tepat, mengklasifikasikan fenomena berdasarkan sifatnya, serta memberikan contoh dan non-contoh yang sesuai. Kondisi tersebut mencerminkan bahwa siswa belum memiliki struktur kognitif yang kuat terkait materi yang dipelajari, sehingga pembelajaran sebelumnya belum sepenuhnya memfasilitasi proses konstruksi konsep secara optimal.

Setelah penerapan pengembangan ebook Interaktif hasil posttest menunjukkan peningkatan yang nyata. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada skor rata-rata kelas, tetapi juga pada kemampuan mereka menjadi lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Berkontribusi terhadap peningkatan hasil posttest karena siswa tidak hanya dinilai berdasarkan hasil akhir, tetapi juga diarahkan untuk menerapkan konsep dalam konteks yang berbeda. Hal ini mendukung terbentuknya pemahaman konsep yang lebih stabil dan bertahan lama.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan e-book interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar yang telah dilaksanakan melalui tahapan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan E-Book Interaktif

Berdasarkan hasil penelitian pada setiap tahap pengembangan, diperoleh kesimpulan bahwa:

- a. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih rendah, khususnya pada indikator membaca suku kata, membaca kata sederhana, dan membaca kalimat sederhana. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan kurang memberikan stimulasi visual maupun audio.
- b. Pada tahap perancangan, e-book disusun berdasarkan indikator kemampuan membaca permulaan yang mencakup:
 1. Pengenalan huruf
 2. Membaca suku kata
 3. Membaca kata sederhana
 4. Membaca kalimat sederhana
 5. Kelancaran membaca
 6. Desain produk mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio pelafalan, serta latihan interaktif dengan umpan balik langsung.

Pada tahap pengembangan, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa:

- a. Aspek materi berada pada kategori sangat layak.

- b. Aspek media berada pada kategori sangat layak.
- c. Aspek bahasa berada pada kategori sangat layak.

Hal ini menunjukkan bahwa e-book interaktif memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap implementasi, e-book digunakan dalam proses pembelajaran membaca permulaan di kelas I. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan membaca.

Pada tahap evaluasi, diperoleh data kuantitatif dan kualitatif yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca setelah penggunaan e-book interaktif.

Dengan demikian, proses pengembangan yang sistematis melalui model ADDIE menghasilkan produk yang valid, layak, dan efektif digunakan.

2. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan

Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest yang telah dibahas pada BAB IV, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa.

Seluruh indikator kemampuan membaca permulaan mengalami peningkatan, yaitu:

1. Peningkatan dalam mengenal huruf vokal dan konsonan.
2. Peningkatan kemampuan membaca suku kata secara tepat.
3. Peningkatan kemampuan membaca kata sederhana tanpa mengeja secara terputus-putus.
4. Peningkatan kemampuan membaca kalimat sederhana dengan intonasi yang lebih baik.
5. Peningkatan kelancaran membaca (jumlah kata per menit meningkat).

Hasil perhitungan peningkatan (misalnya N-Gain atau uji statistik yang telah dilakukan) menunjukkan kategori peningkatan berada pada tingkat sedang hingga tinggi.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan e-book interaktif memberikan dampak positif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

3. Hubungan Hasil Penelitian dengan Pembahasan Teoretis

Berdasarkan pembahasan pada BAB IV, peningkatan kemampuan membaca permulaan terjadi karena:

- a. Media interaktif memberikan stimulasi multisensori (visual dan auditori).
- b. Adanya audio pelafalan membantu siswa memahami hubungan huruf dan bunyi.
- c. Latihan interaktif dengan umpan balik langsung memperkuat pemahaman.
- d. Tampilan yang menarik meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik dan teori literasi awal yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar membutuhkan media konkret, menarik, dan interaktif untuk membangun kemampuan membaca secara bertahap.

Dengan demikian, e-book interaktif terbukti mendukung proses pembelajaran membaca permulaan secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

4. Keefektifan dan Keunggulan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan respon pengguna, e-book interaktif memiliki beberapa keunggulan:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi membaca permulaan.
3. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
4. Dapat digunakan secara mandiri maupun klasikal.
5. Memberikan umpan balik langsung terhadap kesalahan siswa.

Produk yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis dan teknis, tetapi juga efektif secara empiris berdasarkan data hasil belajar siswa.

A. Implikasi Penelitian

1. Implikasi Teoretis

Penelitian ini memperkuat teori bahwa media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat meningkatkan kemampuan literasi awal siswa sekolah dasar.

2. Implikasi Praktis

- a. Guru dapat menggunakan e-book interaktif sebagai alternatif media pembelajaran membaca permulaan.
- b. Sekolah dapat mengintegrasikan pembelajaran berbasis digital dalam kurikulum.
- c. Pengembangan media digital dapat menjadi solusi terhadap rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Uji coba dilakukan pada jumlah subjek terbatas.
2. Waktu implementasi relatif singkat.
3. Penelitian hanya berfokus pada kemampuan membaca permulaan tanpa mengukur aspek literasi lanjutan.

5.2 SARAN

1. Bagi Guru

- a. Menggunakan e-book interaktif secara berkelanjutan.
- b. Mengkombinasikan dengan metode pembelajaran lain untuk hasil optimal.

2. Bagi Sekolah

- a. Menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran digital.
- b. Mengadakan pelatihan penggunaan media berbasis teknologi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Mengembangkan fitur yang lebih inovatif.

- b. Melakukan penelitian dengan desain eksperimen yang lebih luas.
- c. Mengintegrasikan unsur gamifikasi untuk meningkatkan motivasi siswa.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, e-book interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator membaca, sehingga produk ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran literasi awal di sekolah dasar.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Dalman. (2014). *Keterampilan membaca*. Rajawali Pers.
- Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Pustaka Setia.
- Kustandi, Cecep., & Darmawan, Daddy. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Kencana.
- Prastowo, Andi. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Rahim, Farida. (2018). *Pengajaran membaca di sekolah dasar*. Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. (2015). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Tegeh, I Made., Jampel, I Nyoman., & Pudjawan, Ketut. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Panduan gerakan literasi sekolah di sekolah dasar*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian pembelajaran fase A sekolah dasar*. Kemendikbudristek.
- Mayer, Richard E.. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mol, Suzanne E., & Bus, Adriana G.. (2011). To read or not to read: A meta-analysis of print exposure from infancy to early adulthood. *Psychological Bulletin*, 137(2), 267–296.
- Putri, N. A., & Suyitno. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 123–135.
- Safitri, A. D., Katmianti, A., Paramitha, P., Supriyadi, S., & Izzatika, A. (2024). *Pemanfaatan e-book story untuk meningkatkan literasi membaca peserta didik sekolah dasar*. Jurnal Guru Kita. <https://doi.org/10.24114/jgk.v9i2.64696>
- Delina, R., Suastra, I. W., & Sariyasa. (2023). *Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I SD*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119>
- Wahidah, B. N., Supiyati, S., & Maritasari, D. B. (2023). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk membaca permulaan*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10551>
- Juliati, Rijal, & Mirham. (2023). *Pengembangan media flash card interaktif untuk kemampuan membaca permulaan*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.

- Fachrurrozi, U., Utami, N. C. M., & Aldian, R. (2021). *Pengembangan buku audio digital sebagai media pembelajaran membaca permulaan kelas I SD*. Educational Technology Journal.
- Agreni Inna Mete, M., Hariadi, F. H., & Indri Malo, R. M. (2023). *Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk membaca permulaan anak*. Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan.
- Hermawan, A. I., Simatupang, E., & Syauta, M. (2022). *Bidak Baca: Media pembelajaran interaktif bermuatan kearifan lokal untuk kemampuan membaca*. Jurnal Muara Pendidikan. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i2.1420>
- Anggraini, D. T., & Mustadi, A. (2023). *Interactive learning media assisted by Adobe Flash to improve students' story-reading skills*. International Journal of Elementary Education. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i1.67646>
- Aridevi Saullila, L. Lutfi, & S. Rahmatunnisa (2023). *Pengembangan media pembelajaran KARGAMCA digital interaktif pada kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD*. Jurnal Basicedu, 7(5), 3357–3364.
- Lim, J., Whitehead, G. E. K., & Choi, Y. (2020). *Interactive e-book reading vs. paper-based reading: Effects on reading comprehension*. System. <https://doi.org/10.1016/j.system.2020.102434>
- Fatonah, K., & Muzaki, A. (2024). *Optimizing interactive flipbooks as a literacy learning media in elementary school*. Prosiding International Conference on Global Education and Learning.
- Pradana, K. D. (2025). *Developing interactive hybrid book for teaching English to fourth-grade students*. Tamaddun Life, 24(1).
- Afnita, A. (2023). *Interactive e-book model based on local wisdom as a learning media*. At-Talim Journal.
- Hobbs, R. (2017). *Create to learn: Introduction to digital literacy*. Wiley.
- Alvermann, D. E., & Wright, W. T. (2019). *Adolescent literacy in a digital world*. IGI Global.
- Hiebert, E. H., & Reutzel, R. (Eds.). (2010). *Revisiting silent reading: New directions for teachers and researchers*. IRA.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Rahim, F. (2018). *Pengajaran membaca di sekolah dasar*. Bumi Aksara.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2017). *Panduan gerakan literasi sekolah*. Direktorat Jenderal Dikdasmen.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI. (2022). *Capaian pembelajaran fase A sekolah dasar*. Kemendikbudristek.

- Putri, N. A., & Suyitno. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 123–135.
- Andriyani, F. L., & Hermanto, H. (2022). *Application of the SAS method in beginning reading learning in the 21st century*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 6(1), 29–38.
- Wardani, F. A., & Koeswanti, H. D. (2025). *Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan PBL dan flash card*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter*. Refika Aditama.
- Handayani, A. (2024). *Pengaruh media pembelajaran kartu kata dalam membaca permulaan*. JGuruku: Jurnal Penelitian Guru, 2(1), 410–415.

