

**PENGEMBANGAN EBOOK BERBASIS MULTIMEDIA INTERATIF
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA
KELAS II SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh :

GANDUNG ADI PRABOWO

NPM. 2086206067



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP PGRI)**

TRENGGALEK

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)

2024

**PENGEMBANGAN EBOOK BERBASIS MULTIMEDIA INTERATIF
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA
KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh:

GANDUNG ADI PRABOWO

NPM.2086206067

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP PGRI)
TRENGGALEK PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)**

2024

MOTTO :

"Tetaplah berani menghadapi tantangan, karena di setiap rintangan terdapat peluang untuk tumbuh dan berkembang."

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini saya persembahkan dengan rasa syukur kepada Allah SWT, kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan dukungan, kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan, serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat pada umumnya.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

Nama : Gandung Adi Prabowo

NPM : 2086206067

Judul : Pengembangan Ebook Berbasis Multimedia Interaktif Untuk
Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah
Dasar

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Trenggalek, 3 Juni 2024

Dosen Pembimbing,



Angga Setiawan, M.Pd.
NIDN 0725049401

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

Nama : Gandung Adi Prabowo

NPM : 2086206067

Judul : Pengembangan Ebook Berbasis Multimedia Interaktif Untuk
Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah
Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji,

pada tanggal : 20 Juni 2024

Tim Penguji,

1. Ketua : Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd. _____

NUPN : 9907006131

2. Sekertaris : Intan Susetyo Kusumo W, M.Pd. _____

NIDN : 0724019301

Mengesahkan,

Ketua STKIP PGRI Trenggalek

Dr. DWI KUNCOROWATI, M.Pd.

NUPN : 9907006131

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :Gandung Adi Prabowo

NPM :2086206067

Program Studi :Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Trenggalek, 7 Juni 2024

Yang menyebutkan pernyataan



METERAI
TEMPEL
AR C7AKX804331173

Gandung Adi Prabowo
NPM. 2086206067

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Pinter lagi Maha Mengetahui, karena atas petunjuk dan pertolongan-Nya, skripsi ini dapat peneliti selesaikan tepat pada waktunya

Skripsi ini peneliti susun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada STKIP PGRI Trenggalek. Selain itu, sebagai wahana untuk melatih kepekaan dan bersikap kritis terhadap permasalahan khususnya di bidang kependidikan.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Dwi Kuncorowati, M.Pd. selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.
2. Bapak Drs. Agus Budi Santosa sebagai Ketua Program Studi PGSD memberikan kesempatan penyusunan proposal.
3. Bapak Bapak Angga Setiawan, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penyusunan skripsi ini.
4. Pihak SD Negeri 1 Pule yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di SD tersebut.
5. Pihak SD Negeri 4 Pule yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di SD tersebut.
6. Kepada Ibu yang kasih sayang dan kelembutannya masih melekat dalam jiwa peneliti. Bapak yang kurang mampu menunjukkan besarnya kasih sayangnya secara langsung terhadap anak-anaknya. Serta secara tidak langsung mengajarkan arti kesabaran pada peneliti.

7. Semua teman-teman seperjuangan yang memberikan semangat serta Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu peneliti mohon maaf apabila terdapat kesalahan yang tidak disengaja. Kritik dan saran demi penyempurnaan penulisan skripsi ini sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini berguna untuk menambah pengetahuan pembaca.

Trenggalek, 07 Mei 2024

Peneliti,

ABSTRAK

Judul : Pengembangan Ebook Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar.
Oleh : Gandung Adi Prabowo
NPM : 2086206067.
Program Studi : PGSD, STKIP PGRI Trenggalek.
Kata Kunci : *Keterampilan Membaca, Media Pembelajaran Ebook berbasis Multimedia interaktif, Minat Belajar*

Penelitian pengembangan media ebook berbasis multimedia interaktif ini dilatar belakangi adanya permasalahan yang di temukan peneliti pada waktu observasi dan wawancara di SDN 4 Pule dan SDN 1 Pule, yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran atau masih menggunakan media yang kurang menarik sehingga mengakibatkan kurangnya kemampuan keterampilan membaca siswa. dengan pengembangan ebook berbasis multimedia interaktif ini diharapkan nantinya siswa akan lebih tertarik untuk belajar lebih mendalam tentang keterampilan membaca sehingga dengan siswa mau untuk belajar nantinya untuk kerampilan membacanya akan meningkat.

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui kondisi awal keterampilan membaca siswa kelas II di SDN 4 Pule dan SDN 1 Pule, mengetahui desain pengembangan ebook berbasis multimedia interaktif, mengetahui kevalidan media ebook berbasis multimedia interaktif, mengetahui implementasi media ebook berbasis multimedia interaktif, dan menguji efektivitas media ebook berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar.

Metode penelitian ini yaitu Research and Development (RND). Dengan metode penelitian RND ini peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar. Peneliti melakukan penelitian dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa serta untuk meningkatkan keterampilan membaca melalui penggunaan media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif. Peneliti ingin memberikan motivasi kepada guru dalam mengajar dengan menggunakan media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif. Selaras hal tersebut, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi untuk sekolah dalam menangani hambatan dan perbaikan kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa, serta memberikan inspirasi bagi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian serupa.

Untuk mendapatkan gambaran hasil penelitian yang maksimal peneliti melakukan penelitian di SDN 1 Pule, Kecamatan Pule, Kabupaten Trenggalek, dengan objek penelitian sejumlah 12 siswa dan SDN 4 Pule, Kecamatan Pule, Kabupaten Trenggalek, dengan objek penelitian sejumlah 20 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian RND, dengan menggunakan instrumen angket sebagai data utama dan tes sebagai data pendukung. Untuk memperoleh data peneliti membandingkan hasil angket awal dan angket akhir. Teknik sampling yang digunakan adalah non probability

sampling dengan jenis sampling jenuh. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan lembar angket analisis data dan hasil penelitian kemudian di uji menggunakan independent sample t-test untuk menguji hipotesis pengaruh media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif terhadap keterampilan membaca siswa.

Hasil penelitian ditemukan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas yang memperoleh perlakuan menggunakan media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif dengan siswa yang tidak memperoleh perlakuan menggunakan media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif dengan nilai signifikannya pada analisis t-test $0,000 < 0,05$. Menunjukkan hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nihil ditolak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif berpengaruh untuk meningkatkan minat belajar membaca siswa kelas II di sekolah dasar.

Peneliti memberikan saran agar seluruh pihak yang terkait baik guru maupun sekolah dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar. Adanya hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan pertimbangan oleh peneliti lain untuk melakukan dan mengembangkan penelitian serupa.

DATAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
MOTTO	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.7 Cakupan dan Batasan Penelitian	11
1.8 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Kajian Pustaka.....	13
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	34

2.3 Kerangka Berpikir.....	35
2.4 Rancangan Media	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Rancangan Penelitian.....	41
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	43
3.3 Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian dan Pengembangan	47
3.4 Teknik dan Instrument Pengumpulan Data.....	49
3.5 Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	71
4.1 Hasil Pengembangan Prouduk Awal.....	71
4.2 Hasil Validasi Ahli Atau Praktisi	78
4.3 Hasil Uji Coba Produk	89
4.4 Diskusi/Kajian Produk Akhir	104
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	109
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	110
5.1 Kesimpulan.....	110
5.2 Saran	111
DAFTAR RUJUKAN.....	113
LAMPIRAN	118

DAFTAR TABEL

No Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Penelitian Yang Relevan	34
2.2	Rancangan Media Pembelajaran	38
3.1	Waktu Penelitian	47
3.2	Kisi – Kisi Pedoman Wawancara	50
3.3	Kisi – Kisi Pedoman Observasi	51
3.4	Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Bahan Ajar	52
3.5	Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Materi	53
3.6	Aspek Penilaian Angker Validasi Ahli Bahasa	54
3.7	Aspek Penilaian Angket Kelayakan Praktisi	54
3.8	Angket Respon Siswa	55
3.9	Pedoman Penilaian Keterampilan Membaca	56
3.10	Aspek Penilaian Angket Keterampilan Membaca	57
3.11	Skor Penilaian Skala Likert	58
3.12	Validitas Penelitian E-Book	59
3.13	Skor Penilaian Skala Likert	59
3.14	Kriteria Penilaian Data Angket Respon Siswa	61
3.15	Kriteria Penilaian Keterampilan Membaca	62
3.16	Kategori skor keterampilan membaca	64
3.17	Kriteria Skor Gain Ternormalisasi (N-Gain)	70
4.1	Sketsa dan Kerangka Ebook Berbasis Multimedia Interaktif	72
4.2	Hasil Penilaian Ahli Media	78
4.3	Saran dan Komentar Ahli Media	79
4.4	Revisi Ahli Media	80
4.5	Analisis Data Ahli Media	80
4.6	Hasil Penilaian Ahli Materi	82
4.7	Saran Dan Komentar Ahli Materi	82
4.8	Revisi Ahli Materi	83
4.9	Hasil Analisis Ahli Materi	83
4.10	Hasil Penilaian Ahli Bahasa	84
4.11	Saran Dan Komentar Ahli Bahasa	85
4.12	Revisi Ahli Bahasa	86
4.13	Hasil Analisis Ahli Bahasa	86
4.14	Rekapitulasi Uji Ahli	87
4.15	Hasil Penilaian Validasi Ahli Praktisi	88

4.16	Saran Dan Komentar Validasi Ahli Praktisi	89
4.17	Analisis Hasil Validasi Ahli Praktisi	89
4.18	Lembar Observasi Keaktifan Siswa Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Media Perlakuan Skala Lecil	90
4.19	Rekepitulesi Hasil Angket Awal dan Akhir Sekala Kecil.	91
4.20	Hasil Angket Respon Siswa	92
4.21	Saran Dan Komentar Siswa Uji Skala Kecil	93
4.22	Lembar Observasi Keaktifan Siswa Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Media Perlakuan Skala Lecil	94
4.23	Rekapitulasi Hasil Angket Awal dan Angket Akhir Sekala Lapangan	95
4.24	Hasil Angket Respon Siswa Uji Skala Lapangan	96
4.25	Saran Dan Komentar Siswa Uji Skala Lapangan	97
2.26	Hasil Uji Validitas	98
4.27	Realibilitas Statistik	99
4.28	Koefisien Reliabilitas	99
4.29	Hasil Uji Normalitas	100
4.30	Hasil Uji Homogenitas	101
4.31	Uji Hipotesisi	102
4.32	Hasil Uji Efektifitas (N-Gain)	103
4.33	Kriteria Skor Gain Ternormalisasi (N-Gain)	104

DAFTAR GAMBAR

No Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Berfikir	37
3.1	Langkah-langkah Model ADDIE	42

DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran	Halaman
1	Lembar Persetujuan Judul	118
2	Lembar Surat Izin Penelitian	119
3	Lembar Surat Balasan Penelitian	121
4	Lembar Angket Validasi Ahli	123
5	Lembar Hasil Uji SPSS	136
6	Modul Ajar Kurikulum Merdeka	139
7	Hasil Wawancara Guru	153
8	Instrumen Angket Awal dan Akhir Keterampilan Membaca	155
9	Rekap Angket Respon Siswa Skala Kecil dan Skala Lapangan	159
10	Hasil Angket Respon Siswa Skala Kecil dan Skala Lapangan	160
11	Hasil Validasi Rujukan	162
12	Dokumentasi	170
13	Buku Bimbingan Penyusunan Skripsi	172
14	Biodata Penulis	174

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, hidup manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Saat ini perkembangan teknologi banyak menghasilkan alat – alat canggih dan mesin yang dapat mempermudah hidup manusia contohnya seperti jam, mesin jahit, mesin cetak, mobil, kapal terbang, dan lain sebagainya. Teknologi dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah praktis, jadi teknologi lebih mengacu pada usaha untuk memecahkan masalah manusia (Andri, 2017). Perkembangan teknologi saat ini telah mengalami kemajuan yang signifikan Contohnya seperti internet, *artificial intelligence* atau kecerdasan buatan, Pembangunan aplikasi *mobile*, perkembangan transportasi, dan sebagainya. Perkembangan teknologi saat ini terus berlanjut dan berdampak pada hampir semua aspek kehidupan kita. Dalam beberapa kasus, teknologi telah memudahkan dan memperbaiki banyak hal, tetapi juga menimbulkan tantangan dan pertanyaan baru terkait dengan etika, privasi, dan keamanan. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk memahami dan mengelola penggunaan teknologi ini dengan bijak dan bertanggung jawab.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin cepat, saat ini penggunaan teknologi juga dimanfaatkan dan di adopsi kedalam dunia pendidikan. Teknologi bisa membantu guru dalam pembelajaran, dan juga memungkinkan siswa untuk memperoleh pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan kreatif. Salah satu teknologi yang saat ini sering dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah penggunaan ebook berbasis multimedia interaktif. Dengan adanya kehadiran teknologi Ebook Berbasis Multimedia Interaktif ini,

lembaga pendidikan bisa memanfaatkan ebook untuk membentuk guru dalam menyampaikan muatan mata pelajaran dalam kurikulum merdeka secara lebih efektif dan interaktif, sehingga akan mendorong terciptanya inovasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Alhamuddin 2019, perubahan kurikulum sejak zaman kemerdekaan sampai pada tahun 2013 didasarkan pada perubahan dunia yang begitu cepat di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Jadi jelaslah bahwa perubahan kurikulum memang sangat dibutuhkan dan merupakan suatu keharusan bergantung pada perkembangan dunia secara global. Tentu, perubahan kurikulum tidak serta karena sebab ganti menteri ganti kurikulum, hanya terkesan demikian padahal tidak seperti itu dalam nyatanya hanya sekedar opini yang berkembang di masyarakat. Saat ini, Kurikulum 2013 akan diubah lagi atau disempurnakan dengan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan gagasan dalam transformasi pendidikan Indonesia untuk mencetak generasi masa depan yang unggul. Hal tersebut sejalan dengan apa yang diutarakan oleh Saleh (2020) bahwa Merdeka Belajar merupakan program untuk menggali potensi para pendidik dan peserta didik dalam berinovasi meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Kurikulum Merdeka ini diimplementasikan di beberapa Sekolah Penggerak dari hasil seleksi sebelumnya. Kemudian untuk saat ini, Kurikulum Merdeka dikembangkan untuk diterapkan di semua sekolah sesuai dengan kesiapan dan kondisi sekolahnya masing-masing.

Kurikulum Merdeka lahir dan digagas oleh pemerintahan baru dengan Komendikbudristek sekarang. Sudah barang tentu, opini masyarakat akan kembali menyeruak pada pemikiran bahwa ganti menteri akan ganti kurikulum. Namun,

bukan itu esensi sebenarnya dari perubahan Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka hadir untuk menyempurnakan implementasi Kurikulum 2013. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Wahyuni, (2019) bahwa guru mengalami kesulitan dalam implementasi Kurikulum 2013 dalam hal penyusunan RPP, implementasi pembelajaran saintifik, dan penilaian pembelajaran. Kemudian hasil kajian menjelaskan bahwa dalam penerapan Kurikulum 2013 terlalu rumit dalam hal penerapan. Selanjutnya dikuatkan oleh penelitian dari Krissandi dan Rusmawan (2019) bahwa penerapan Kurikulum 2013 terkendala dari pemerintah, instansi sekolah, guru, dan orang tua siswa, serta siswa sendiri. Karena hal tersebut, maka pemerintah membuat terobosan dengan adanya Kurikulum Merdeka.

Salah satu muatan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum Merdeka adalah muatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Keberhasilan belajar Bahasa Indonesia sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal yang sangat memengaruhi hasil belajar khususnya belajar Bahasa Indonesia adalah motivasi belajar, sikap bahasa, dan kebiasaan membaca. Menurut Sanjaya (2015) setiap orang memiliki tujuan tertentu dari segala aktivitasnya. Demikian juga halnya dalam proses belajar, seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar yang nantinya akan membuat prestasi akademiknya meningkat. Salah satu keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu keterampilan membaca.

Kemampuan keterampilan membaca merupakan keharusan dalam kehidupan, tidak hanya dari segi kehidupan pendidikan, tetapi juga sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan membaca peserta didik akan lebih

mengetahui segala sesuatu, peserta didik juga akan memiliki pengetahuan dan wawasan yang lebih luas lagi. Menurut Rahmawati (2017), Keterampilan membaca merupakan modal utama peserta didik. Dengan kemampuan tersebut, peserta didik dapat mempelajari ilmu lain, dapat mengomunikasikan gagasannya dan dapat mengekspresikan dirinya. Membaca pada hakikatnya suatu hal yang rumit sebab melibatkan banyak hal, bukan hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas seperti: visual, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses membaca secara visual merupakan proses menerjemahkan symbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pengalaman kreatif.

Keterampilan membaca dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Media digital merupakan bentuk media elektronik dan tidak menyimpan data dalam bentuk analog. Menurut Meilani (2014), media digital adalah bentuk media yang menggunakan teknologi untuk menyampaikan, menyimpan dan mengolah informasi. Dalam dunia Pendidikan media digital digunakan dan dimanfaatkan untuk meningkatkan proses pembelajaran serta untuk mengakses sumber informasi secara online. Media digital memiliki potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, sehingga mampu menunjang dan meningkatkan kemampuan dan kecerdasan anak khususnya keterampilan membaca.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, kemampuan keterampilan membaca siswa kelas 2 di SDN 4 Pule dan SDN 1 Pule masih

kurang, dalam keterampilan membaca siswa dikatakan sudah baik dalam keterampilan membacanya apabila siswa itu sudah bisa memahami arti tanda baca seperti tanda titik dan koma. Permasalahan tersebut biasanya disebabkan belum adanya media atau bahan ajar yang inovatif agar dapat menunjang kemampuan siswa dalam keterampilan membacanya. Dalam wawancara kepada guru, guru sudah menggunakan media namun kurang menarik, seperti halnya papan tulis. Guru menggunakan media tersebut saat proses pembelajaran sehingga siswa lebih suka bermain sendiri karena kurang tertariknya siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut penyebab dari kurangnya keterampilan membaca siswa yaitu kurang termotivasi dalam media pembelajarannya maupun dari guru terkait media yang digunakan belum bervariasi. Salah satu media yang dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa yaitu dengan menggunakan e-book. Dengan adanya permasalahan tersebut, salah satu solusi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran e-book berbasis multimedia interaktif, bahan ajar tersebut bisa menarik minat membaca siswa dengan adanya gambar-gambar, tulisan yang bervariasi, dan juga berwarna-warni. Penggunaan e-book berbasis multimedia interaktif mampu memberikan peningkatan keterampilan membaca bagi siswa. Dengan adanya e-book siswa mungkin keterampilan membacanya bisa meningkat.

E-book berbasis multimedia interaktif merupakan buku yang dirancang dalam bentuk elektronik (Waryanto dkk, 2017). E-book bukan hanya sekedar buku biasa. E-book berbasis multimedia interaktif juga 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).

Menurut Yohanes dalam penelitiannya pada tahun (2021) yang berjudul (Pengembangan E-book berbasis Multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca menggunakan App Sigil pada materi Alat Optik SD”). Hasil penelitian berupa e-book berbasis multimedia interaktif untuk mengembangkan suatu media pembelajaran dengan bantuan kemajuan teknologi di era sekarang yang semakin canggih agar mempermudah serta membantu peserta didik dalam proses pembelajaran e-book berbasis multimedia interaktif memiliki keunggulan karena dapat diakses secara online. E-book dapat dibeli dan diunduh sewaktu waktu, mudah diupdate, dan tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar. Penggunaan e-book berbasis multimedia interaktif juga dapat mengurangi penggunaan pohon sebagai bahan baku pembuatan kertas, sehingga dapat menghemat biaya cetak buku, lebih praktis dan mudah dibawa kemana-mana (Octamela, 2019).

Sebuah penelitian terdahulu tentang ebook berbasis multimedia interaktif dilakukan oleh Kamarudin Ahmad dan Nurul Azuwa Abdul Aziz pada tahun 2013. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan ebook berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi dan pencapaian akademik siswa sekolah menengah. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan

desain pre-test dan post-test control group. Subjek penelitian adalah siswa kelas X di sebuah sekolah menengah di Malaysia. Satu kelompok adalah kelompok kontrol yang menggunakan materi pembelajaran konvensional, sementara kelompok lainnya adalah kelompok perlakuan yang menggunakan ebook berbasis multimedia interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ebook berbasis multimedia interaktif memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan pencapaian akademik siswa. Siswa yang menggunakan ebook tersebut menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan mencapai nilai yang lebih tinggi dalam ujian akademik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam mengembangkan literatur tentang penggunaan ebook berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan dasar bagi pengembangan aplikasi ebook berbasis multimedia interaktif yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan pencapaian belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran “Pengembangan E-book Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kettrampilan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1.2.1 Kurangnya bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

- 1.2.2 Kurang minatnya siswa dalam membaca.
- 1.2.3 Siswa masih kesulitan dalam keterampilan membaca.
- 1.2.4 Guru sudah menggunakan menggunakan media pembelajaran tetapi guru belum mengembangkan media e-book berbasis multimedia interaktif.
- 1.2.5 Guru sudah menggunakan media namun kurang menggunakan media yang bisa menarik minat siswa.
- 1.2.6 Guru belum mencoba menggunakan media pembelajaran e-book.
- 1.2.7 Siswa ramai dalam pembelajaran dikelas sehingga siswa tidak mengetahui penjelasan dari guru.
- 1.2.8 Siswa hanya datang ke perpustakaan sekolah jika di beri arahan oleh guru untuk meminjam buku pelajaran..
- 1.2.9 Ketika jam kosong siswa lebih sering bermain dari pada membaca buku di perpustakaan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini fokus masalah dibatasi sebagai berikut:

- 1.3.1 Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi .
- 1.3.2 Minat siswa yang masih kurang untuk belajar membaca karena kurangnya ketertarikan siswa dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru
- 1.3.3 Siswa belum bisa memahami arti tanda baca seperti tanda titik dan koma.
- 1.3.4 Siswa belum sepenuhnya mengetahui konsep materi yang telah diajarkan sehingga siswa merasa kesulitan dalam memvisualisasikan atau menggambarkan materi.

- 1.3.5 Guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga hanya berfokus pada papan tulis
- 1.3.6 Rendahnya minat belajar siswa sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan permasalahan sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagaimana kondisi awal keterampilan membaca siswa kelas II di SDN 4 Pule dan SDN 1 Pule tahun pelajaran 2023/2024
- 1.4.2 Bagaimana desain pengembangan *e-book* berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar?
- 1.4.3 Bagaimana kevalidan pengembangan *e-book* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar?
- 1.4.4 Bagaimana implementasi pengembangan *e-book* berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar?
- 1.4.5 Bagaimana keefektifan pengembangan media ebook berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca.

1.5 Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dipaparkan, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.5.1 Mengetahui kondisi awal keterampilan membaca siswa kelas II di SDN 4 Pule dan SDN 1 Pule tahun pelajaran 2023/2024
- 1.5.2 Mengetahui desain pengembangan media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif.
- 1.5.3 Mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar.

1.5.4 Mengetahui implementasi dalam pengembangan media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar.

1.5.5 Mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian pengembangan e-book berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan minat membaca siswa ini dapat diharapkan memperoleh manfaat :

1.6.1 Manfaat Konseptual

Peneliti dalam penelitian ini dapat memberikan kontribusi teori pengembangan bahan ajar buku ebook interaktif sebagai alternatif dengan membuat medi e-book interaktif berbasis multimedia

1.6.2 Manfaat Penelitian

1.6.2.1 Bagi Siswa

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 IPAS serta untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis .

1.6.2.2 Bagi Pendidik

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

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan potensi belajar murid, sehingga secara langsung mampu meningkatkan kualitas pendidikan di indonesia.

1.6.2.4 Bagi Penulis Lain

Bagi peneliti yang ingin meneliti penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran e-book berbasis multimedia interaktif guna menunjang proses pembelajaran.

1.6.2.5 Bagi Perpustakaan STKIP PGRI TRENGGALEK

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharap berguna sebagai koleksi dan referensi Pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan bagi mahasiswa lain .

1.7 Cakupan dan Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki cakupan dan batasan penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran e-book berbasis multimedia interaktif, antara lain:

- 1.7.1 Media pembelajaran e-book berbasis multimedia interaktif yang digunakan peserta didik kelas 2 di SDN 4 Pule.
- 1.7.2 Media pembelajaran e-book berbasis multimedia interaktif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca yang dimiliki siswa.
- 1.7.3 Penelitian ini termuat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Fase A, Bab 2 Menjaga Kesehatan, Topik: Mengetahui Berbagai Cara untuk Menjaga Kesehatan Mata dan Berbagai Jenis Olahraga
- 1.7.4 Penelitian dilakukan pada pembelajaran kelas 2 (dua) Semester 1 Tahun Pelajaran 2023/2024

1.8 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian ini akan menghasilkan produk e-book berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar. Spesifikasi dari *e-book* interaktif yaitu :

- 1.8.1 Media e-book berbasis multi media interaktif ini berisi tentang materi Bahasa Indonesia, Fase A, Bab 2 Menjaga Kesehatan, Tem: Mengetahui Berbagai Cara untuk Menjaga Kesehatan Mata dan Berbagai Jenis Olahraga dan dominan mengenai bacaan-bacaan .
- 1.8.2 Media e-book menggunakan
- 1.8.3 Didesain menggunakan Heyzine Flipbook.
- 1.8.4 Produk e-book dibuat dengan adanya gambar-gambar dan warna yang cerah jadi siswa lebih tertarik untuk mempelajarinya.
- 1.8.5 Produk disertai materi bacaan.
- 1.8.6 Pada halaman e-book yang bisa diputar
- 1.8.7 Jenis tulisan yang digunakan pada e-book adalah Times New Roman dan ukuran huruf 12.
- 1.8.8 Menggunakan kertas A4.
- 1.8.9 Halaman produk berisi 14 halaman.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media itu sendiri, berasal dari bahasa latin yaitu medist yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Sejalan dengan hal ini ada beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai pengertian media (Wulandari, dkk, 2023).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. (Nurrita, 2018). Sejalan dengan hal tersebut Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Tafano, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran,perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Zaki & Yusri, 2020).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan makna didalam sebuah materi atau alat yang dapat membantu

proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas.

2.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Kristanto (2016) jenis media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis antara lain :

2.1.2.1 Media Grafis

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.

2.1.2.2 Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Angkowo dan Kosasih 2007: 13 mengatakan bahwa media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model pahat, model penampang, model susun, model kerja dan diorama. Media tiga dimensi yaitu media tiruan atau model merupakan tiruan dari benda yang berbentuk tiga dimensi yang dibuat sedemikian rupa sehingga serupa dalam bentuk dan tidak sama dalam hal-hal yang lainnya.

2.1.2.3 Media Proyeksi

Media Proyeksi adalah media visual yang hanya dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Media ini memberikan rangsangan-rangsangan visual yaitu

melalui indera penglihatan. Media ini berinteraksi langsung dengan pesan yang ingin disampaikan.

2.1.2.4 Media Audio/Radio

Media audio dan radio adalah dua media yang menggunakan suara sebagai unsur utama pesan. Radio sebenarnya merupakan bagian dari media audio, karena mengandalkan suara.

2.1.2.5 Media Video Dan Televisi

Media audio visual mengalami proses transformasi dan konvergensi yang dinamis hingga menjadi seperti yang dapat kita nikmati sekarang ini melalui televisi. Sementara berdasarkan karakteristiknya, media ini memiliki cara ekspresinya sendiri yang perlu dicermati untuk dapat menjadi pengguna, pembuat, dan penikmat yang efektif.

Yudhi Munadhi (2013) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan jenisnya ke dalam beberapa jenis, yaitu :

- a.) Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder.
- b.) Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual.
- c.) Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, dan media ini dibagi ke dalam dua jenis
 1. Audiovisual diam, yang menampilkan suara dan visual diam, seperti film sound slide.

2. Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film, video cassette dan VCD.

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis antara lain, seperti Media Grafis, Media Tiga Dimensi, Media auditif, Media Vidio dan Televisi, serta Media Komputer Multimedia.

2.1.3 Ebook Berbasis Multimedia Interaktif

2.1.3.1 Pengertian Ebook Berbasis Multimedia 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 komputer. E-book ini berupa file dengan format bermacam- macam, Ebook adalah sebuah rangkaian tulisan biasa yang di buat dengan bantuan software microsoft office atau software lain yang sejenis. Setelah rangkaian tulisan tersebut jadi seperti tulisan dalam buku-buku cetak konvensional seperti yang beredar di pasaran. Bentuk ebook pun bermacam-macam, mulai dari bentuk yang paling sederhana yang sekedar memindahkan buku konvensional menjadi bentuk softcopy atau juga elektronik dan dapat dibaca melalui computer. Dengan teknologi ini ratusan buku 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 elektroni. E-book bukan hanya sekedar buku biasa. E-book berbasis

multimedia interaktif juga juga dapat dilengkapi dengan media nteraktif seperti video pembelajaran. Adanya kecanggihan teknologi dan informasi, sekarang ini e-book dapat didesain menjadi sebuah buku elektonik 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 meng- gunakan buku teks.

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

2.1.3.2 Manfaat Ebook Berbasis Multimedia Interaktif

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

- a. Siswa dapat terlihat aktif karena ada proses belajar dan pembelajaran yang menarik dan mempunyai makna yang dalam;
- b. Siswa dapat menggabungkan ide kreatif baru kedalam 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 berkelompok;
- 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. 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 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 di luar kelas, kapanpun dan dimanapun, karena dapat diakses melalui perangkat elektronik.

2.1.3.3 Ciri-ciri Ebook Berbasis Multimedia 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 multimedia interaktif, teks me-mainkan 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 berkesan, selain dari pada itu, audio juga dapat meningkatkan motivasi di kalangan 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 realistik 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 menzhahirkan fantasi manusia ke alam realitas dan juga dapat menerangkan sesuatu yang sulit diterangkan dengan kalimat atau gambar. Danuri, P. P., Maisaroh, S (2019)

Sedangkan menurut Mihaela 2023 .Menegemukakan 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 mendengarkan 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. Animasi, biasanya dua dimensi dan dibuat dengan CSS, dapat menambahkan elemen dinamis pada buku anak-anak dan aplikasi lainnya. Animasi 3D juga semakin populer. Penyempurnaan ini harus ditempatkan secara strategis setelah bagian yang relevan untuk melengkapi konten tanpa menutupinya.

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

2.1.3.4 Kelebihan Ebook Berbasis Multimedia Interaktif

Ebbok berbasis multimedia 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 musik 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 ebbok berbasis multimedia 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.

2.1.3.5 Kekurangan Ebook Berbasis Multimedia Interaktif

Ebook berbasis multimedia interaktif memiliki kelemahan antara lain sebagai berikut :

1. Aplikasi multimedia interaktif tidak sepenuhnya tersedia untuk umum karena hak cipta perangkat lunak.
2. Harapan tinggi guru terhadap pembelajaran berbantuan komputer, meskipun faktanya ini 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 berbasis multimedia 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 penggandaan 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 perangkat elektronik. Buku cetak lebih nyaman dibaca untuk waktu yang lama jika dibandingkan dengan ebook. 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.

2.1.4 Keterampilan Membaca

2.1 4.1 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 di dalamnya pelajaran, pemikiran, pertimbangan, perpaduan, dan pemecahan masalah yang berarti menimbulkan penjelasan informasi bagi pembaca.

Menurut Tarigan (2019) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata/ bahan tulis atau memetik 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 dan mengingat-ingat.”

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. Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata/ bahan tulis atau memetik serta memahami arti yang terkandung di dalam bahan yang tertulis

2.1 4.2 Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Membaca

Menurut Sabarti Akhadiah, (2018) membaca dipengaruhi oleh beberapa faktor 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 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 keterampilan membaca tentu berbeda dengan anak yang dibesarkan oleh orang tua yang tidak peduli dengan keterampilan membaca. Misalnya siswa yang memiliki orang tua yang sering membacakan dongeng sebelum tidur juga mempengaruhi minat baca. 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 di atas, menurut Hendri (2019) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membacadapat 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 di atas, faktor-faktor yang mempengaruhi membaca permulaan yaitu motivasi, lingkungan keluarga, bahan bacaan, sosial ekonomi, psikologis, dan intelektual. Motivasi dan bahan bacaan merupakan faktor terpenting di sekolah agar siswa lancar membaca.

2.1 4.3 Indikator Keterampilan 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 pikiran yang tersirat dalam teks.

5. Memahami kosakata dan konteks:

Memahami makna kosakata atau kata-kata dalam konteks yang digunakan dalam 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 salah satu metode evaluasi untuk meningkatkan kemampuan membaca seseorang.

2.1.5 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

2.1.5.1 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 harus dikuasai oleh peserta didik, karena standar kompetensi merupakan persyaratan tentang kriteria yang dipersyaratkan, ditetapkan dan

disepakati bersama dalam bentuk 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 terdiri dari aspek menyimak, menulis surat, menulis, dan berbicara. Aspek yang dipilih dalam penelitian ini adalah aspek menulis. Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan teks dalam sarana pembelajarannya. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa kurikulum 2013 untuk mata pelajaran bahasa Indonesia berbasis teks (Priyatni, 2014)

Jadi kesimpulan dari penjelasan beberapa ahli diatas adalah bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari beberapa aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis, dan pada dasarnya manusia sebagai makhluk sosial berkomunikasi menggunakan bahasa, baik lisan maupun tulisan, sehingga kemampuan berbahasa sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan teks dalam sarana pembelajarannya. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa kurikulum 2013 untuk mata pelajaran bahasa Indonesia berbasis teks

2.1.5.2 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, laporan, ceramah, khotbah, 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, paragraf, 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, pema- kaian ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang tepat dengan meng- gunakan 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 (listening skill), aspek keterampilan menulis (writing skill). Keempat aspek keterampilan berbahada 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 ketrampilan 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 di masyarakat, bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat berkomunikasi antarpeneruter untuk berbagai keperluan yang disesuaikan dengan situasi pemakaian. Pandangan tersebut berimplikasi pada konskwensi 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 antarpenerbit untuk berbagai keperluan yang disesuaikan dengan situasi pemakaian.

2.1.6 Penerapan Pengembangan Ebook Berbasis Multimedia Interaktif

Terhadap Keterampilan Membaca Siswa

Siswa perlu membaca karena membaca merupakan keterampilan 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.

2.2 Penelitian Relevan

Table 2.1 Penelitian Relevan

Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil
Ruhe Rustiani	2022	Pengembangan media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif untuk melatih kemampuan membaca pada peserta didik kelas IV disekolah 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 penilaian validasi materi

			mencapai presentase 95%
Insyirah Shafa Zulham Siregar, Dan Nurul Hasanah	2022	Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Dari uji coba skala kecil ditunjukkan hasil persentase yang paling tinggi dalam pernyataan mengenai desain media flashcard sangat menarik hasil persentasenya 92%. Sedangkan dari uji coba skala besar dimana respon dari siswa terhadap media flashcard yang digunakan sangatlah setuju dengan hasil persentase 97%.
Tika Irawati	2023	Pengembangan ebook multimedia interaktif berbasis flash pada konsep sistem pernapasan.	Hasil dari penelitian ini yaitu berdasarkan hasil validasi dari ahli media mendapatkan skor sebesar 80% dan dinyatakan valid digunakan. Sedangkan hasil validasi dari ahli materi mendapatkan skor 98,2%
Henny Lailalusmi	2022	Pengembangan Media <i>Ebook Interaktif</i> Dalam Pembelajaran IPA Dikelas V MIN 5 Kota Badan Aceh	Hasil penelitian dikategorikan sangat layak, karena sudah memenuhi kategori kelayakan

Sumber : Olahan Peneliti (2024)

Berdasarkan tabel 2.1 di atas, perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu dalam penelitian ini menggunakan ebook berbasis multimedia interaktif sehingga dapat memberikan pemahaman serta memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran sehingga membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu menggunakan media ebook interaktif.

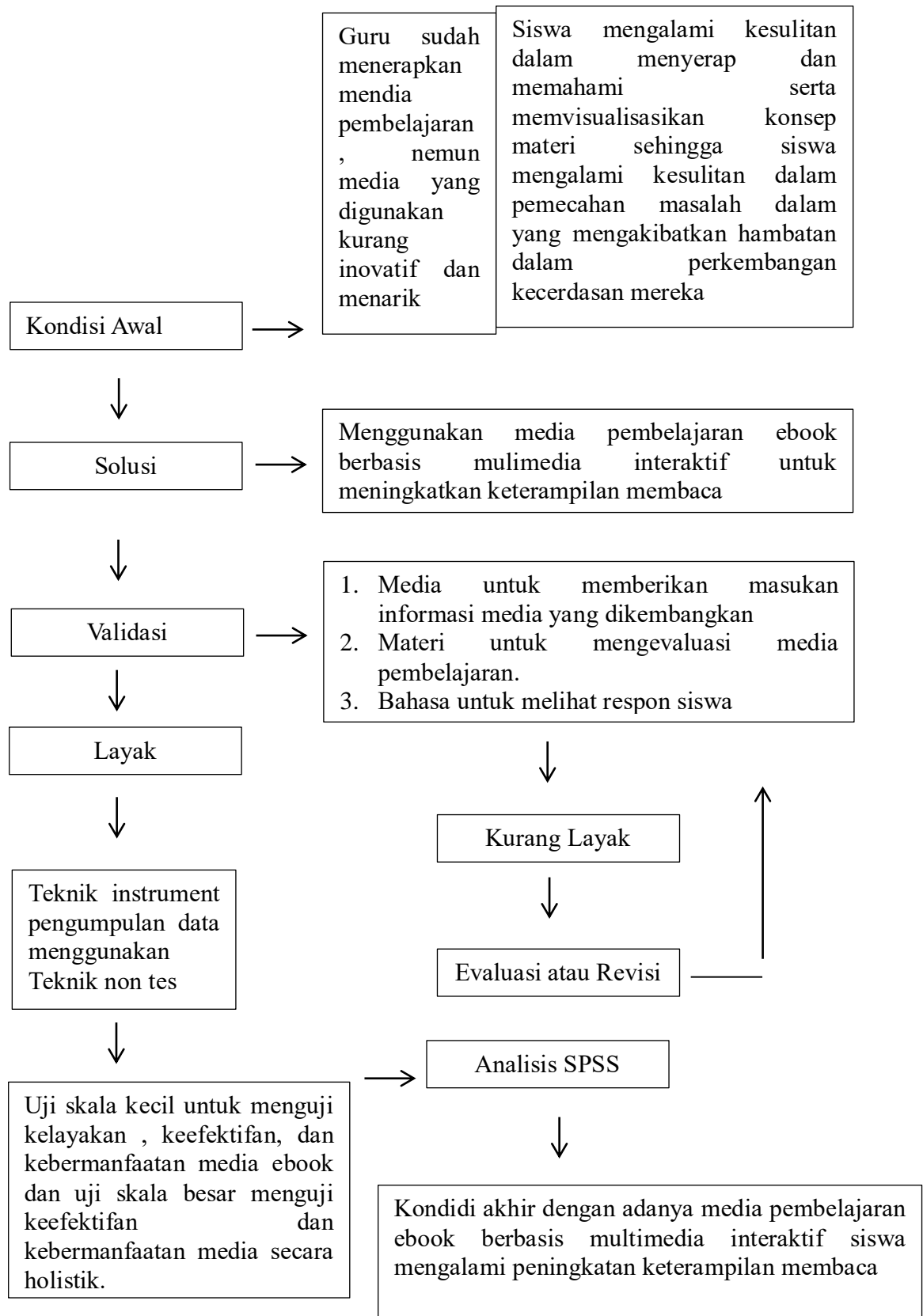
2.3 Kerangka Berfikir

Model pembelajaran adalah rancangan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta dalam proses pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi serta memberikan inovasi baru terhadap konsep pembelajaran yang akan dilaksanakan. Media digital juga dapat membantu siswa dalam mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan minat belajar siswa. Pada pembelajaran abad 21 ini, media digital menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan guru untuk memberikan pemahaman yang bermakna sekaligus menyenangkan bagi peserta didik.

Adapun Permasalahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran kepada siswa kelas II SDN 4 Pule dan SDN 4 Pule 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 materi, serta guru belum berkreasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia Bab 2 Menjaga Kesehatan, Topik A Mengenal Berbagai Cara Untuk Menjaga Kesehatan Mata dan Berbagai Jenis Olahraga.

Tindakan yang diambil peneliti yaitu dengan mengembangkan media Ebook Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. Adapun alur kerangka dalam penelitian pengembangan media ebook berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa disajikan dalam gambar 2.1.

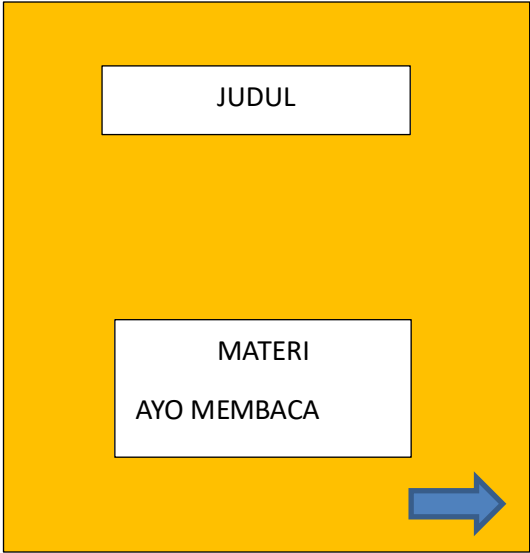


Gambar 2.1 kerangka berpikir


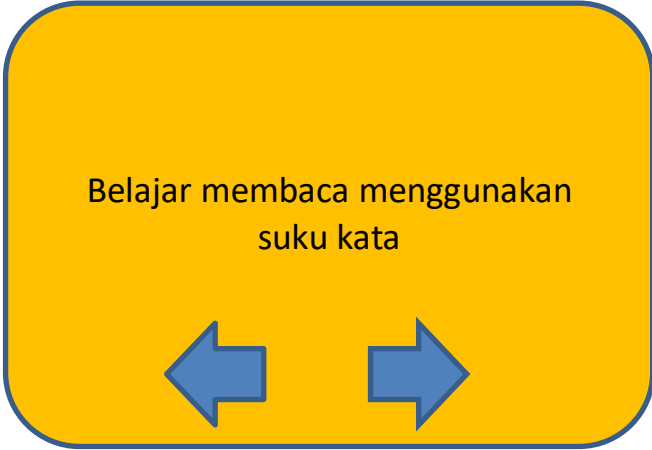

2.4 Rancangan Media

Penelitian ini menjabarkan secara rinci produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran Ebook Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Tujuan peneliti mengembangkan media pembelajaran Ebook Berbasis Multimedia interaktif yaitu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami memvisualisasikan materi sehingga diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan mereka khususnya keterampilan membaca. Materi yang digunakan di dalam ebook berbasis multimedia interaktif yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia Bab 2 Menjaga Kesehatan, topik mengenal berbagai cara untuk menjaga kesehatan mata dan berbagai jenis olahraga. Berikut rancangan yang akan dibuat oleh peneliti:

Tabel 2.2 Rancangan Media Pembelajaran

Gambar	Keterangan
	<p>Pada sisi depan menampilkan keterangan sampul dari ebook. Pada sisi ini terdapat judul, materi, dan memiliki desain warna Oranye dan biru sebagai warna dasar, serta tulisan keterangan bentuk yang ditulis dengan font Times New Roman warna hitam. Di bagian pojok kanan bawah terdapat tanda panah untuk melihat halaman ebook selanjutnya.</p>

	<p>Pada bagian ini terdapat bacaan sebelum siswa memulai pembelajaran.</p> <p>Pada bagian ini memiliki perpaduan warna biru, merah, dan coklat .</p>
	<p>Pada bagian ini terdapat penjelasan mengenai tanda tanya yang memiliki perpaduan warna tulisan berwarna hitam dan putih.</p>
	<p>Pada bagian ini terdapat sebuah bacaan yang berjudul Aturan 20-20-20, dimana siswa dapat melatih keterampilan membacanya dengan mencari kosa kata baru setelah membaca bacaan.</p> <p>Pada bagian ini terdapat sebuah teks percakapan Bu Rida dan Para Siswa</p>

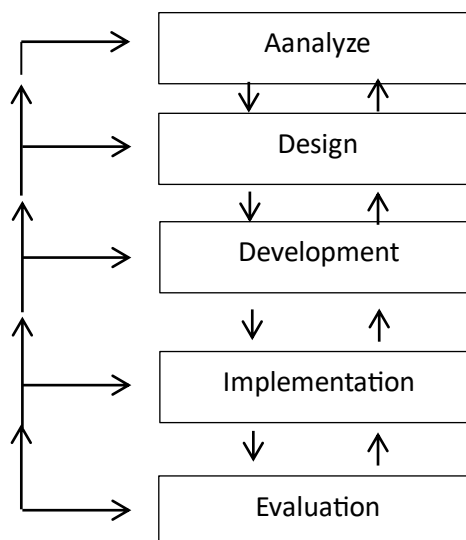
 <p>Teks Percakapan</p>	<p>yang akan Pergi ke Taman.</p>
 <p>Belajar membaca menggunakan suku kata</p>	<p>Pada bagian ini terdapat beberapa suku kata dari teks percakapan Bu Rida dan Para Siswa yang akan Pergi ke Taman, serta contoh cara membaca menggunakan suku kata seperti: A, I, U, E, O, BA, BU, BE, BI, agar melatih siswa untuk bisa membaca cepat kata yang panjang.</p>
 <p>Terimakasih</p>	<p>Ini bagian akhir dari ebook interaktif.</p>

BAB III

3.1 Rancangan 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 teoretis desain pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021). Berdasarkan pendapat di atas 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 di bawah ini:



Gambar 3.1 Langkah-langkah Model ADDIE

Sumber : (Sugiyono 2018)

Berdasarkan bagan di atas, 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
- 3.1.2 Tahap Perencanaan (*desain*).** Setelah tahap analisis, tahap selanjutnya yaitu desain. Pada tahap ini difokuskan pada tiga kegiatan yaitu pemilihan materi semel dingan peredakan yang ingin dipecahkan, istagi porobelajaran dan mensbeat desain awal produk

3.1.3 Tahap Pengembangan (*development*). Pada tahap ini yang harus dilakukan yaitu mengembangkan E-Book berdasarkan desain awal produk. Setelah E-Book jadi, kemudian divalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi dan ahli desain.

3.1.4 Tahap Implementasi (*implementation*). Pada tahap ini penulis melakukan uji coba skala kecil dan skala lapangan.

3.1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Evaluasi merupakan tahap terakhir dan ADDIE. Tujuan evaluasi ini adalah untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan E-Book dengan menggunakan bantuan SPSS 250.

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 II SD, sehingga peneliti melakukan observasi dan wawancara di dua SD yaitu, SDN 4 Pule dan SDN 1 Pule. 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 SDN 4 Pule Kecamatan Pule 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 berbasis multimedia 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 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 berhentik alar 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 kedalam aplikasi Reuwkuns 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 efektifitasnya E-Book berbasis multimedia interaktif.

3.2.3 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. Validasi produk dilakukan hingga produk dinyatakan benar-benar valid

3.2.4 Implementasi (*Implement*)

Tahap implementasi dilakukan dalam 2 tahap uji coba, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba lapangan berfungsi untuk memenguji efektifitas dan kelayakan produk yang dikembangkan sedang uji terbatas berfungsi untuk mengevaluasi kelayakan dan efektifitas produk. Pada tahap uji coba terbatas dilakukan dengan 6 siswa sedangkan tahap uji coba lapangan dilakukan pada seluruh siswa kelas II SDN 4 Pule sebanyak 20 siswa dan SDN 1 Pule 12 siswa. Pada tahap ini peneliti membagikan angket respon peserta didik untuk mengetahui pendapatnya terhadap media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca.

3.2.5 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 berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II 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 menggunakan formula Paired berbantuan software SPSS 25.0, Jika nilai Sig (2- tailed) lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif untuk mrningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekoalah dasar. Tetapi jika nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka tidak terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

3.3 Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian dan Pengembangan

3.3.1 Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan selama beberapa bulan yang bertempat di SDN 4 Pule Kecamatan Pule, Kabupaten Trenggalek. Dalam penelitian ini waktu penelitian dilakukan dari tahap persiapan, pelaksanaan, tahap lapor hasil penelitin. Rincian waktu kegiatan penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Pekan																							
		1				2				3				4				5				6			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	ACC Judul		■																						
2	BAB 1			■																					
3	BAB 2				■																				
4	BAB 3					■																			

SD Negeri 4 Pule sejumlah 20 anak dan SD Negeri 1 Pule berjumlah 12 anak. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik purposive sampling. Menurut Sugiyono (2019) Purposive sampling adalah teknik pemilihan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik) Purposive sampling, dimana semua populasi dalam penelitian ini dijadikan sampel.

3.4 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.

3.4.1 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 II SD Negeri 4 Pule. Jenis wawancara pada penelitian ini adalah wawancara

terpimpin atau terstruktur karena dilakukan secara personal dengan menyiapkan pedoman wawancara terlebih dahulu.

Menurut Abubakar (2020) Wawancara terpimpin atau terstruktur merupakan wawancara yang dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara, sehingga pertanyaan-pertanyaannya terarah, tidak menyimpang dari pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya.

Adapun kisi – kisi pedoman wawancara disajikan pada tabel 3.2 sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No	Aspek	Indikator
1	Info kelas	Jumlah siswa kelas II
		Karakteristik siswa
2	Informasi media pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan
		Kendala dalam penggunaan media pembelajaran
		Strategi atau solusi untuk mengatasi kendala penggunaan media pembelajaran
		Keefektifan penggunaan media yang telah digunakan
3	Informasi keterampilan membaca	Pemahaman siswa terhadap suatu konsep materi pembelajaran
		Faktor pendukung dan penghambat rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep materi pembelajaran
		Solusi mengatasi rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep materi pembelajaran

3.4.2 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 3.3 sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Kisi-kisi pedoman observasi

Aspek	Pertanyaan
Respon siswa	Konsentrasi dalam menyimak media pembelajaran ebook berbasis multimedia interaktif
	Menunjukkan respon yang positif pada waktu mengikuti pembelajaran
	Menunjukkan sikap komunikatif dan kolaboratif
Aspek	Pertanyaan
	Menunjukkan sikap berfikir kritis, kreatif, dan inovatif dan bertanggung jawab
	Selalu berusaha menjawab pertanyaan yang diajukan guru

3.4.3 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 pengunsas 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 pengembahangan meliputi:

a. Angket Ahli Media

Angkel ahli bahan ajar merupakan informasi dari responden yang diperoleh melalui pertanyaan tertulis terkait media yang dikembangkan. Aspek penilaian angker validasi ahli bahan ajar ditunjukkan pada Tabel 3.4 berikut

b. Tabel 3.4 Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Media

Indikator	Nomor Instrumen	Pernyataan
Kelayakan Pengguna	1	Ebook jelas dan mudah dipahami
		Bahasa sesuai kaidah bahasa indonesia
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami
Kemenarikan	2	Gambar memberikan semangat
		Kemenarikan sajian gambar
		Warna menarik perhatian siswa
Dapat digunakan secara klasikal atau individu		<u>Ebook mudah dan aman untuk digunakan</u>
		Ebook tidak mudah rusak
		Ebook mudah untuk di simpan
Konsistensi tata letak	1	<u>Gambar sesuai dengan materi yang disajikan</u>
		Kombinasi warna menarik
Layout	2	<u>Ukuran fon jelas</u>
		<u>Tataletak tulisan dan gambar menarik</u>
		Warna tidak mengganggu penyajian materi

c. Angket Ahli Materi

Angket Ahli Materi bertujuan untuk menilai kevalidan terhadap produk yang dikembangkan dengan materi yang digunakan. Aspek penilaian angket validasi materi ditunjukkan pada Tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5 Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Materi

Indikator	Nomor Instrumen	Pernyataan
Isi materi	1	Materi relevan
		Materi sudah sesuai dengan kurikulum
		Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat
Kesesuaian sesuai KI dan KD	2	Isi materi sesuai dengan Kompetensi Inti
		Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar
		Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
Keterampilan membaca	3	Materi sudah memenuhi indikator dari keterampilan membaca
		Kesesuaian materi
Kekurangan materi	4	Kedalaman materi
		Keakuratan materi

d. Angket Ahli Bahasa

Angket ahli bahasa yaitu berisikan informasi tertulis dari respon yang ahli dalam bahasa yang digunakan di dalam produk yang dikembangkan. Aspek penilaian angket validasi oleh ahli bahasa ditunjukkan pada Tabel 3.6 berikut:

Tabel 3.6 Aspek Penilaian Angker Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Nomor Instrumen	Pernyataan
Lugas	1	Kejelasan makna dalam kalimat Ketepatan struktur kalimat
Komunikatif	2	Katerbacaan pesan Ketepatan kaidah bahasa
Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
Ketepatan dalam berbahasa	4	<u>Kesesuaian bahasa dengan isi materi</u> Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa
Ketepatan Kalimat	5	<u>Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan</u> Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran

e. Angket Ahli Praktisi

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 3.7 berikut:

Tabel 3.7 Aspek Penilaian Angket Kelayakan Praktisi

Indikator	Nomor	Pernyataan
------------------	--------------	-------------------

Instrumen		
Keefektifan	1	Media mudah dipahami oleh siswa
	2	Setiap narasi disampaikan dengan jelas
	4	Pemilihan jenis huruf dan ukuran yang digunakan
	5	Keberadaan gambar ebook dapat menyampaikan isi materi
	6	Aktivitas siswa lebih terkontrol
	7	Materi yang disajikan sesuai dengan buku guru dan buku siswa
	8	Alokasi waktu terencana dan tepat
	9	Memudahkan guru dalam pembelajaran
	Komunikatif	10
		Ebook menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami siswa
Isi	11	Gambar sesuai dengan isi materi
	12	Penyajian materi dan media mudah dipahami
Tampilan	13	Komposisi warna yang digunakan menarik
	14	Penggunaan ukuran tulisan dan warna yang sesuai

f. 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 3.8.

Tabel 3.8 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 berbasis multimedia interaktif
		Semangat untuk belajar meningkat

g. Angket Pengukuran Keterampilan Membaca

Untuk melihat pengukuran Keterampilan Membaca, maka dibuat beberapa aspek yang akan dilihat penilaiannya. Angket ini disusun berdasarkan teori atau konsep pendapat (Abubakar,2020), Keterampilan 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 keterampilan membaca selanjutnya dianalisis menggunakan deskripsi data. Dari formula di atas diperoleh pangkategorian angket kemampuan keterampilan membara siswa yang dibagi menjadi tiga kategori. Dijelaskan pada tabel 3.9 sebagai berikut

Tabel 3.9 Pedoman Penilaian Keterampilan Membaca

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

Berdasarkan Tabel 3.9 merupakan pedoman yang akan digunakan pada proses pembelajaran dan untuk menilai keterampilan membaca siswa. Aspek-aspek penilaian pada angket keterampilan membaca yang ditunjukkan pada Tabel 3.10 di bawah ini:

Tabel 3.10 Aspek Penilaian Angket Keterampilan Membaca.

INDIKATOR	ASPEK YANG DINILAI
Keterampilan Membaca	Pelafalan Intonasi Kelancaran Kejelasan suara

3.5 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:

3.5.1 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.

3.5.1.1 Analisis Data Kevalidan Ahli

Validasi ini untuk menguji kevalidan E Book, materi dan bahasa yang dikembangkan fawahan angket validasi ahli menggunakan skor penilaian Skala Likert dapat dilihat pada Tabel 3.11 berikut ini.

Tabel 3. 11 Skor Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat setuju sangat/ baik sangat positif/ sangat layak/ sangat bermanfaat sangat memotivasi/ sangat efristil/ sangat efisien
2	3	Setuju/ baik/ sering/ positif/ 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 efektif/ kurang efisien

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

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

Keterangan:

P : Presentase skor

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

N : Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Kriteria validasi yang digunakan dalam validitas penelitian E-Book disajikan pada **Tabel 3.12** berikut:

Tabel 3.12 :Validitas Penelitian E-Book

No	Tingkat Pecapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	81%-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.

3.5.1.2 Analisis Angket Validasi Praktisi

Data yang diperoleh dari angket respon siswa selanjutnya dianalisis menggunakan data kuantitatif. Jawaban angket praktisi diukur menggunakan skala Likert yang terdiri dari 4 skor. Skor Penilaian Skala Likert dapat dilihat pada Tabel 3.13 berikut:

Tabel 3.13 Skor Penilaian Skala Likert

No	Tingkat ketercapaian (%)	Keterangan
1	81%-100%	Sangat Praktis

2	61%-80%	Praktis
3	41%-60%	Kurang Praktis
4	0%-40%	Tidak Praktis

Sumber : Sugiyono (2019) Dan Dimodifikasi Olahan Peneliti

Uji angket praktisi 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 seluruh skor jawahan tiap responden

N : jumlah seluruh skor ideal

Ketentuan:

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

3.5.1.3 Analisis Angket Validasi Respon Siswa

Kriteria validasi yang digunakan pada validitas penelitian E-Book ditunjukkan pada Tabel 3.14 berikut:

Tabel 3.14 Kriteria Penilaian Data Angket Respon Siswa

No	Tingkat Ketecapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	81%-100%	Sangat baik	Sangat Valid
2	61%-80%	Baik	Valid
3	41%-60%	Cukup Baik	Kurang Valid
4	0%-40%	Kurang Baik	Tidak Menarik

Sumber : Sugiyono (2019) Dan Dimodifikasi Olahan Peneliti

Ketentuan:

1. Apabila hasil analisis memperoleh kriteris 81%- 100%, maka respon siswa terhadap bahan ajar tersebut tergolong sangat menarik
2. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 61%-80%, maka respons terhadap bahan ajar tersebut tergolong menarik.
3. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 41%-60%, maka respon siswa terhadap bahan ajar tersebut tergolong kurang menarik
4. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 0%-40%, maka respon terhadap bahan ajar tersebut tergolong tidak menarik.

3.5.1.4 Analisis Angket Validasi Keterampilan Membaca

Kriteria penilaian angket keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Pedoman angket yang digunakan sesuai dengan kisi kisi pada keterampilan 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 persentase 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 3.15 berikut: **Tabel 3.15 Kriteria Penilaian Keterampilan 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.

3.5.1.5 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 3.16 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)

Keterangan:

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 $81 \leq X < 143$ maka dikategorikan sedang.
3. Apabila hasil pengkategorian keterampilan membaca permulaan siswa mendapat skor $X < 81$ maka dikategorikan rendah.

3.5.1.6 Uji Validitas dan Reliabilitas

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

1) Uji Validitas

Menurut Arikunto (2020), validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan 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 kembali pada siswa maka hasilnya tidak akan jauh berbeda. Untuk mengetahui reliabilitas instrumen digunakan rumus Alphi Cronbach yang dihitung menggunakan program SPSS, sebagai berikut.

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

Sumber : Muhid (2019:14)

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

K = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

σ_i^2 = J umlah variasi butir

σ_t^2 = Varians total

3.5.1.6 Uji Prasyarat 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 bantuan komputer. Kriteria pengujian jika signifikansi (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.

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan :

D = Berdasarkan rumus di bawah

a_i = Koefisien test Shapiro Wilk

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

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 = Identic 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. Levene. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sianturi (2022 : 392) . Adapun rumus sebagai berikut ini :

$$W = \frac{(N-k) \sum_{i=1}^n (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

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-t Sampel Berpasangan

Uji-t berpasangan adalah uji yang didasarkan pada perbedaan antara nilai-nilai dari suatu pasangan, yaitu yang satu dikurangkan dari yang lain. Dalam rumus uji-t berpasangan, selisih ini dinotasikan sebagai d. Rumus uji-t berpasangan didefinisikan sebagai jumlah selisih setiap pasangan dibagi akar kuadrat n dikali jumlah selisih kuadrat dikurangi jumlah selisih kuadrat,

keseluruhan $n-1$. Uji-t dalam penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Rumus yang digunakan untuk untuk satu sample (one-sample T-test) adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Sumber : Muhid (2019:14)

Keterangan :

t	= Nilai t hitung
\bar{x}	= Rata – rata
μ_0	= Nilai yang dihipotesiskan
s	= Standard deviasi
n	= Jumlah sampel

4) 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:

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

Tabel 3.17 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)

3.5.2 Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data ini digunakan untuk mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan serta revisi produk pengembangan, Seperti yang diungkapkan oleh Moleong dalam (Arikunto, 2020) bahwa sumber data kualitatif adalah berupa kata-kata baik tertulis maupun lisan yang dicermati oleh peneliti dan benda yang diamati untuk memperoleh makna yang tersirat. Pada penelitian ini teknik analisis data kualitatif diperoleh dari lembar angket penilaian dan tanggapan produk pengembangan yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi dan siswa sebagai subjek penelitian. Tahap analisis data kualitatif yang digunakan yaitu analisis data deskripsi kualitatif tujuannya mengolah data informasi dari hasil angket yang berupa kritik dan saran oleh ahli, guru, dan siswa, teknik ini digunakan untuk mengetahui informasi dan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik, saran perbaikan, dan revisi E-Book.