

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN LITERASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR**

TESIS

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan Derajat Akademik
Magister pada Program Studi Pendidikan Dasar



Oleh:

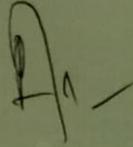
DESI AULIA
NIM. 22124008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : **Desi Aulia**
NIM : 22124008

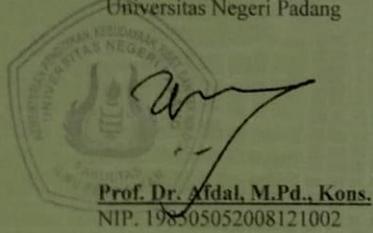
Nama Tanda Tangan Tanggal



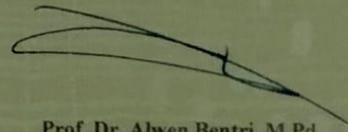
Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd
Pembimbing

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Koordinator Program Studi
S2 dan S3 Pendidikan Dasar



Prof. Dr. Afdal, M.Pd., Kons.
NIP. 198505052008121002

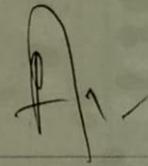


Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 196107221986021002

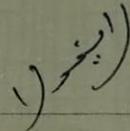
PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN

No. Nama Tanda Tangan

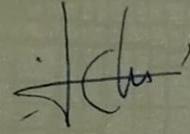
1. Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd
(Ketua)



2. Dr. Rayendra, M.Pd
(Anggota)



3. Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D
(Anggota)



Mahasiswa:

Nama : Desi Aulia

NIM : 22124008

Tanggal Ujian : 21 Mei 2024

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, 21 Mei 2024

Yang memberi pernyataan,



Desi Aulia

ABSTRACT

Desi Aulia, 2024. "Development of Interactive E-Books to Improve Students' Literacy Skills in Learning Indonesian in Elementary Schools."

Teaching materials have an important role as the main media in the learning process. The use of teaching materials in learning Indonesian in elementary schools is still limited in the form of printed teaching materials. This causes learning to become less interesting and interactive. Students' ability to understand information conveyed by teachers verbally and in writing is also not optimal, so students' literacy skills are low. Therefore, it is necessary to develop a teaching material product in digital form in the form of an interactive e-book. The aim of this research is to produce interactive e-book products that are valid, practical and effective for improving students' literacy skills in learning Indonesian in elementary schools.

This research is a type of development research or Research and Development (R&D). The research model used is the ADDIE model which consists of five stages, namely the Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation stages. The research was carried out in three schools, namely at SDN 31 Payakumbuh, SDN 42 Payakumbuh, and SDN 52 Payakumbuh. The research subjects were fifth grade students and teachers from the three schools. Data collection techniques in this research were carried out through observation, interviews, distribution of questionnaires and tests. The data analysis techniques use qualitative data analysis techniques and quantitative data analysis.

The research results show that the average validation value for interactive e-book products from the media, material and language aspects is 87% with a very valid category. The product practicality test results from the student response questionnaire were 97% and from the teacher response questionnaire were 100% in the very practical category. Furthermore, the results of the product effectiveness test via the T test obtained a sig value. $0.000 < 0.005$, which means there is a difference in the average student literacy skills between the control group and the experimental group. Thus, it can be concluded that the interactive e-book product developed is very valid, very practical, and effective for improving students' literacy skills in learning Indonesian in elementary schools.

Keywords: Interactive E-Books; Literacy; Indonesian Language Learning; Elementary School

ABSTRAK

Desi Aulia, 2024. “Pengembangan *E-Book* Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.”

Bahan ajar memiliki peran penting sebagai media utama dalam proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih terbatas dalam bentuk bahan ajar cetak. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak interaktif. Kemampuan siswa dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru secara lisan maupun tulisan juga belum optimal, sehingga kemampuan literasi siswa menjadi rendah. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan suatu produk bahan ajar dalam bentuk digital berupa *e-book* interaktif. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk *e-book* interaktif yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di tiga sekolah yaitu di SDN 31 Payakumbuh, SDN 42 Payakumbuh, dan SDN 52 Payakumbuh. Subjek penelitian adalah siswa dan guru kelas V dari ketiga sekolah tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, penyebaran angket dan tes. Adapun teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata validasi produk *e-book* interaktif dari aspek media, materi, dan bahasa adalah 87% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas produk dari angket respon siswa sebesar 97% dan dari angket respon guru sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil uji efektivitas produk melalui uji T diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,005$ yang berarti terdapat perbedaan rata-rata kemampuan literasi siswa antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk *e-book* interaktif yang dikembangkan sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci : *E-Book* Interaktif; Literasi; Pembelajaran Bahasa Indonesia; Sekolah Dasar

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta memberikan kekuatan kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul **“Pengembangan *E-Book* Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”**. Selanjutnya, shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap perkataan, sikap dan tindakan kita sebagai seorang intelektual muslim.

Tesis ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S-2 dan mendapatkan gelar akademik Magister pada Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Tesis ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang setulusnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan yang sangat berharga kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Bapak Dr. Rayendra, M.Pd. dan Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D. selaku kontributor yang telah memberikan masukan dan saran untuk kesempurnaan tesis ini.

3. Bapak Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd., Bapak Dr. Chandra, M.Pd., Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd., Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D dan Ibu Hasanatul Fitri, M.Pd selaku validator yang telah memvalidasi dan memberikan masukan serta saran demi kesempurnaan produk yang dikembangkan dalam tesis ini.
4. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd. selaku ketua Program Studi S2 dan S3 Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang selalu memberikan arahan dan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Ibu Irma Ilona, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN 31 Payakumbuh, Bapak Asrizal, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN 42 Payakumbuh, dan Ibu Refdinel, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN 52 Payakumbuh yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
6. Ibu Yenda Permata Sari, S.Pd. selaku guru kelas V SDN 31 Payakumbuh, Ibu Lili Suryani, S.Pd.I selaku guru kelas V SDN 42 Payakumbuh dan Ibu Loly Altasya, S.Pd.I selaku guru kelas V SDN 52 Payakumbuh yang sudah banyak membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
7. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta Ibu Roslaini dan Abak Budiman yang selalu mendo'akan dan memberikan kasih sayang yang tulus kepada peneliti, suami dan anak tersayang Riski Fernandes, S.Pd. dan Zaskia Azzahra yang memberikan semangat luar biasa dan selalu pengertian dengan segala kondisi serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan do'anya sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
8. Teman-teman seperjuangan kelas A, B, dan C angkatan 2022 yang sangat kompak dan saling mendukung dalam penyelesaian tesis ini, sahabat-sahabat

tercinta yang selalu setia membantu, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan semangat dan do'anya dalam penyelesaian tesis ini.

Semoga segala bantuan yang telah Bapak/ Ibu berikan menjadi catatan amal sholeh disisi Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa penelitian tesis ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar dan Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Aamiin Ya Robbal 'Aalamiin.

Padang, Mei 2024

Peneliti

Desi Aulia

NIM 22124008

DAFTAR ISI

COVER	
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN	
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR DIAGRAM.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Pembatasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	14
F. Manfaat Penelitian	14
G. Spesifikasi Produk	15
H. Kebaharuan dan Orisinalitas (<i>Novelty and Originality</i>)	16
I. Definisi Operasional.....	18
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	20
A. Kajian Teori.....	20
1. Hakikat Bahan Ajar.....	20
2. Bahan Ajar Digital Interaktif	29
3. <i>E-Book</i>	32
4. Literasi	35
5. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia	42

B. Penelitian yang Relevan	50
C. Kerangka Konseptual	53
BAB III. METODE PENELITIAN	56
A. Jenis Penelitian	56
B. Prosedur Penelitian	56
C. Subjek Penelitian	80
D. Instrumen Penelitian	80
E. Teknik Pengumpulan Data	83
F. Teknik Analisis Data	85
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	92
A. Hasil Penelitian	92
1. Validitas <i>E-Book</i> Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	92
2. Praktikalitas <i>E-Book</i> Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	102
3. Efektivitas <i>E-Book</i> Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	110
B. Pembahasan	122
1. Validitas <i>E-Book</i> Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	122
2. Praktikalitas <i>E-Book</i> Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	126
3. Efektivitas <i>E-Book</i> Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	131
C. Keterbatasan Penelitian	137
BAB V. PENUTUP	139
A. Simpulan	139
B. Saran	141
C. Implikasi	142
DARTAR RUJUKAN	144

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rata-Rata Hasil Penilaian Formatif Bahasa Indonesia Kelas V	6
Tabel 2.1	Kemampuan Berbahasa pada Kurikulum Merdeka	47
Tabel 3.1	Hasil Analisis Capaian Pembelajaran (CP).....	64
Tabel 3.2	Kriteria Hasil Uji Validitas	86
Tabel 3.3	Kriteria Kepraktisan Produk.....	88
Tabel 3.4	Kriteria <i>N-Gain</i>	90
Tabel 3.5	Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i>	90
Tabel 4.1	Validator Produk <i>E-Book</i> Interaktif	93
Tabel 4.2	Masukan dan Saran Validator	93
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Media.....	96
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Materi	98
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Bahasa	99
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa	101
Tabel 4.7	Rekapitulasi Angket Praktikalitas Respon Siswa	107
Tabel 4.8	Rekapitulasi Angket Praktikalitas Respon Guru	108
Tabel 4.9	Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Berdasarkan SPSS	111
Tabel 4.10	Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Berdasarkan SPSS	115
Tabel 4.11	Perbandingan Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	116
Tabel 4.12	Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	117
Tabel 4.13	Hasil Uji <i>Independent Sampel T Test</i> Terhadap <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	118
Tabel 4.14	Hasil Uji <i>Independent Sampel T Test</i> Terhadap <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	119
Tabel 4.15	Hasil <i>N-Gain Score Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Rasional Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	44
Gambar 2.2	Kerangka Konseptual Pengembangan <i>E-book</i> Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa di Sekolah Dasar	55
Gambar 3.1	Model ADDIE	57
Gambar 3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan ADDIE	58
Gambar 3.3	Desain Cover	67
Gambar 3.4	Desain Petunjuk Penggunaan	67
Gambar 3.5	Desain Menu	68
Gambar 3.6	Desain Kata Pengantar	69
Gambar 3.7	Desain Daftar Isi	70
Gambar 3.8	Desain Capaian Pembelajaran.....	70
Gambar 3.9	Desain Tujuan Pembelajaran.....	71
Gambar 3.10	Desain Peta Konsep.....	72
Gambar 3.11	Desain Materi Pembelajaran Bersifat Multimedia Interaktif.....	73
Gambar 3.12	Desain Refleksi	73
Gambar 3.13	Desain Glosarium.....	74
Gambar 3.14	Desain Daftar Pustaka	75
Gambar 3.15	Desain Profil Penulis.....	75
Gambar 3.16	Rancangan <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	89
Gambar 4.1	Uji Coba <i>E-Book</i> Interaktif di SDN 42 Payakumbuh	104
Gambar 4.2	Uji Coba <i>E-Book</i> Interaktif di SDN 52 Payakumbuh	106
Gambar 4.3	Implementasi <i>E-Book</i> Interaktif pada Kelompok Eksperimen.....	115

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa	101
Diagram 4.2	Hasil Uji Praktikalitas Respon Siswa dan Guru	109
Diagram 4.3	Perbandingan Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	116

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Lembar Observasi Studi Pendahuluan	154
Lampiran 2	Hasil Observasi Studi Pendahuluan.....	155
Lampiran 3	Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Kebutuhan Guru Terhadap Bahan Ajar Digital Interaktif.....	158
Lampiran 4	Hasil Wawancara Kebutuhan Guru Terhadap Bahan Ajar Digital Interaktif.....	159
Lampiran 5	Kisi- Kisi Angket Analisis Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif (Untuk Guru).....	162
Lampiran 6	Hasil Analisis Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif (Untuk Guru).....	163
Lampiran 7	Kisi- Kisi Angket Analisis Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif (Untuk Siswa).....	166
Lampiran 8	Hasil Analisis Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif (Untuk Siswa).....	167
Lampiran 9	Rekapitulasi Hasil Analisis Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif bagi Siswa pada Tiga Sekolah di Kota Payakumbuh.....	170
Lampiran 10	Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	171
Lampiran 11	Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	172
Lampiran 12	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	178
Lampiran 13	Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	179
Lampiran 14	Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	180
Lampiran 15	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi.....	189
Lampiran 16	Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa.....	191
Lampiran 17	Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa	192
Lampiran 18	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	198
Lampiran 19	Rekapitulasi Hasil Validasi Semua Ahli (Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa)	199
Lampiran 20	Kisi-Kisi Angket Uji Praktikalitas <i>E-Book</i> Interaktif (Respon Siswa).....	200
Lampiran 21	Angket Uji Praktikalitas <i>E-Book</i> Interaktif (Respon Siswa)	202
Lampiran 22	Hasil Analisis Angket Uji Praktikalitas (Respon Siswa).....	208
Lampiran 23	Rekapitulasi Hasil Uji Praktikalitas (Respon Siswa)	211
Lampiran 24	Kisi-Kisi Angket Uji Praktikalitas <i>E-Book</i> Interaktif (Respon Guru).....	212
Lampiran 25	Angket Uji Praktikalitas <i>E-Book</i> Interaktif (Respon Guru).....	214
Lampiran 26	Hasil Analisis Angket Uji Praktikalitas (Respon Guru).....	220
Lampiran 27	Rekapitulasi Hasil Uji Praktikalitas (Respon Guru).....	221
Lampiran 28	Soal Uji Coba.....	222
Lampiran 29	Analisis Hasil Uji Coba Soal	227
Lampiran 30	Hasil Uji Validitas Soal dan Reliabelitas Soal	229
Lampiran 31	Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	231
Lampiran 32	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	234

Lampiran 33 Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	239
Lampiran 34 Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	243
Lampiran 35 Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> - <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	245
Lampiran 36 Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> - <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	246
Lampiran 37 Hasil Uji <i>Independent Sampel T Test</i> Terhadap Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	247
Lampiran 38 Hasil Uji <i>Independent Sampel T Test</i> Terhadap Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	248
Lampiran 39 Nilai <i>N Gain Score</i> Kelas Eksperimen	249
Lampiran 40 Nilai <i>N Gain Score</i> Kelas Kontrol.....	250
Lampiran 41 Modul Ajar	251
Lampiran 42 Surat Izin Melaksanakan Penelitian	281
Lampiran 43 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	284

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Literasi merupakan kemampuan berbahasa yang dimiliki seseorang dalam mengolah dan memahami informasi. Literasi dapat diartikan sebagai kemampuan mengakses, memahami dan menggunakan sesuatu dengan tepat dan cerdas melalui kegiatan membaca, menulis, menyimak atau berbicara (Ati & Widiyanto, 2020; Rahmi et al., 2023; Rohim & Rahmawati, 2020; Samsiyah, 2017; Septiani et al., 2020; Wiguna et al., 2022). Literasi tidak dapat dilepaskan dari bahasa, sebab seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan literasi apabila telah memperoleh kemampuan dasar berbahasa, yaitu membaca dan menulis (Fatmawati et al., 2024). Oleh sebab itu, literasi dan bahasa merupakan dua komponen yang saling berhubungan satu sama lain, sehingga pembelajaran bahasa dapat dijadikan sebagai wahana dalam pengembangan literasi di sekolah.

Kemampuan literasi sangat penting dalam dunia pendidikan, sehingga literasi menjadi salah satu indikator kemajuan dan perkembangan suatu bangsa (Fahrudin, 2023; Ginting, 2020). Kemampuan literasi yang tinggi sangat berpengaruh terhadap pemerolehan berbagai informasi dan prestasi belajar siswa (Kharizmi, 2015). Literasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif sehingga literasi menjadi dasar pembelajaran di sekolah (Fajar, 2019). Dengan

demikian, kemampuan literasi harus dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah agar siswa mampu memahami dan menggunakan berbagai jenis informasi untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan literasi siswa di sekolah dasar masih rendah dibandingkan bangsa-bangsa lain di dunia (Nirmala, 2022; Rizky Anisa et al., 2021; Rohim & Rahmawati, 2020). Merujuk pada data Rapor Pendidikan Indonesia 2023, hanya 61,53% siswa SD/MI/ sederajat yang memiliki kemampuan literasi di atas standar minimum (Kemdikbud, 2023). Artinya, masih banyak siswa sekolah dasar di Indonesia yang perlu ditingkatkan kompetensi literasinya. Hal ini sangat penting, sebab kemampuan literasi merupakan dasar pengetahuan, pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis, serta bekal daya saing bagi siswa pada era globalisasi dan teknologi saat ini.

Rendahnya kemampuan literasi siswa dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah rendahnya minat baca (Rizky Anisa et al., 2021). Rendahnya minat baca siswa disebabkan karena belum adanya pembiasaan membaca yang ditanamkan sejak dini serta kemampuan membaca yang kurang baik sehingga membaca menjadi kegiatan yang kurang menyenangkan (C. P. Sari, 2018). Menurut data statistik dari UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangatlah memprihatinkan yaitu hanya 0,001% (Efendi et al., 2023; Rizky Anisa et al., 2021). Ini berarti, dari 1.000 orang Indonesia hanya ada 1 orang yang rajin membaca.

Selain rendahnya minat baca, faktor lain yang menyebabkan rendahnya kemampuan literasi siswa adalah terbatasnya sarana dan prasarana dalam kegiatan literasi seperti ketersediaan perpustakaan dan bahan bacaan yang bervariasi dan menarik minat siswa, kurangnya dukungan dan perhatian keluarga, pengaruh *gadget* dan televisi, serta proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, monoton, dan kurang interaktif (Rusti, 2023). Dengan mengetahui berbagai faktor penyebab tersebut, maka dapat dicari solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, salah satunya melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS). GLS adalah gerakan literasi yang kegiatannya melibatkan siswa, guru, tenaga kependidikan, dan semua *stakeholder* yang tujuannya untuk menumbuhkembangkan budaya literasi di sekolah, meningkatkan kapasitas warga dan lingkungan sekolah, menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan dan ramah anak, memelihara kontinuitas pembelajaran dengan menghadirkan berbagai buku bacaan dan mewadahi strategi membaca (Hayun & Haryati, 2020). Melalui GLS diharapkan kemampuan literasi siswa dapat meningkat.

GLS diterapkan sesuai dengan kondisi masing-masing sekolah serta ketersediaan sarana dan prasarana sekolah. Ada tiga tahapan literasi yang dapat diterapkan di sekolah yaitu tahap pembiasaan, tahap pengembangan dan tahap pembelajaran (Wiratsiwi, 2020). Tahap pembiasaan dilakukan melalui pembiasaan membaca selama lebih kurang 15 menit sebelum pembelajaran

dimulai. Tahap pengembangan dilakukan melalui kegiatan non akademik seperti kegiatan mendiskusikan suatu bacaan, membaca cerita dengan intonasi, menulis cerita, dan mengadakan kegiatan festival literasi. Adapun tahap pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan intrakurikuler dengan mengintegrasikan kegiatan literasi dalam setiap pembelajaran (Hanum, 2021). Jadi, agar GLS berhasil maka ketiga tingkatan GLS tersebut harus dilaksanakan secara optimal.

Penerapan GLS di sekolah yang peneliti amati yaitu di SDN 31 Payakumbuh, SDN 42 Payakumbuh, dan SDN 52 Payakumbuh sudah berjalan secara rutin namun belum optimal. Kegiatan literasi dilaksanakan setiap pagi melalui pembiasaan membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran dimulai. Siswa diberi kesempatan memilih dan membaca buku bacaan yang tersedia pada sudut baca. Buku-buku tersebut diambil dari perpustakaan sekolah dan diganti secara berkala. Akan tetapi, setelah siswa membaca buku sesuai waktu yang disediakan, guru tidak melakukan tindak lanjut terhadap kegiatan tersebut.

Guru tidak bertanya dan berdiskusi dengan siswa tentang bacaan yang sudah mereka baca dan siswa juga tidak diberi kesempatan untuk bercerita atau menuliskan kembali isi bacaan dari buku yang mereka baca. Padahal salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa adalah membiasakan kegiatan membaca secara bersama-sama diselingi dengan diskusi dua arah tentang bacaan untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan interaksi antara guru, orang tua, dan siswa (Kemdikbud,

2023). Akan tetapi, pada kenyataannya kegiatan literasi hanya sekedar pembiasaan membaca tanpa adanya pengembangan kemampuan berbahasa lainnya.

Selanjutnya, berdasarkan observasi kelas yang peneliti lakukan di ketiga sekolah tersebut pada hari Kamis, 13 Juli 2023 di SDN 31 Payakumbuh, pada hari Jum'at, 14 Juli 2023 di SDN 42 Payakumbuh, dan pada hari Sabtu, 15 Juli 2023 di SDN 52 Payakumbuh terlihat bahwa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran. Guru lebih banyak menjelaskan materi pelajaran dan memberikan latihan kepada siswa untuk membaca dan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku teks dan buku Lembar Kerja Siswa (LKS). Siswa terlihat pasif dan pembelajaran menjadi monoton karena siswa hanya mengerjakan tugas sesuai perintah guru. Akibatnya, interaksi antara guru, siswa, dan materi ajar belum optimal.

Pembelajaran yang monoton akibat tidak adanya inovasi dan kreativitas guru dalam menerapkan materi ajar dapat mengakibatkan iklim dan suasana belajar yang membosankan (Wahiddah et al., 2022). Selain itu, kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan pembelajaran juga menjadikan pembelajaran kurang menyenangkan. Hanya berfokus pada buku teks yang disediakan saja tidak serta-merta membuat siswa dengan lebih giat untuk mengembangkan dirinya dari materi yang ada tersebut (Rosyadi, 2019; Waluyo, 2021). Oleh karena itu, perlu inovasi dalam pembelajaran agar hasil yang diharapkan tercapai dengan baik.

Kenyataan yang terjadi ini berdampak terhadap hasil belajar siswa dan kemampuan literasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan data hasil penilaian formatif Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh guru kelas V di ketiga sekolah tersebut terhadap empat aspek keterampilan berbahasa, dapat dilihat rata-rata nilai siswa seperti tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1.1 Rata-Rata Hasil Penilaian Formatif Bahasa Indonesia Kelas V

No	Nama Sekolah	Aspek yang Dinilai				Rata-Rata
		Menyimak	Berbicara	Membaca	Menulis	
1	SDN 31 Payakumbuh	72	70	67	65	68,50
2	SDN 42 Payakumbuh	67	69	60	63	64,75
3	SDN 52 Payakumbuh	65	65	64	60	63,50
Rata-Rata		68,00	68,00	63,67	62,67	65,58

Berdasarkan tabel 1.1 tentang rata-rata hasil penilaian formatif Bahasa Indonesia kelas V dari ketiga sekolah tersebut, diperoleh rata-rata nilai Bahasa Indonesia siswa sebesar 68,00 pada aspek menyimak dan berbicara, 63,67 pada aspek membaca, dan 62,67 pada aspek menulis. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih perlu ditingkatkan pada semua aspek keterampilan berbahasa. Sebab, keempat keterampilan berbahasa tersebut sangat erat kaitannya dengan kemampuan literasi siswa.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di ketiga sekolah tersebut, peneliti memperoleh informasi bahwa siswa kurang motivasi, tidak konsentrasi dan sering bosan saat belajar Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan karena sumber belajar yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi siswa. Bahan ajar yang digunakan guru masih minim dan terbatas pada bahan ajar cetak saja. Guru jarang menggunakan bahan ajar

digital, meskipun perangkat digital dan internet sudah tersedia lengkap di sekolah.

Selain itu, dari hasil wawancara juga diketahui bahwa kemampuan literasi siswa masih rendah. Siswa kurang mampu menyimak informasi dengan baik. Kebanyakan siswa hanya sekedar lancar membaca, tetapi kurang paham dengan apa yang dibacanya. Kemampuan siswa dalam memahami informasi dan menyampaikan gagasan secara lisan maupun tulisan juga masih rendah. Oleh karena itu, guru membutuhkan bahan ajar yang menarik dan bersifat interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil wawancara peneliti dengan guru terhadap kebutuhan bahan ajar ini dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 154.

Kemudian, berdasarkan angket analisis pentingnya pengembangan bahan ajar digital interaktif yang peneliti bagikan kepada siswa di tiga sekolah tempat peneliti melakukan observasi, diperoleh gambaran bahwa rata-rata siswa belajar di kelas menggunakan buku siswa dan LKS saja. Siswa membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik dan bisa diakses menggunakan perangkat digital, sebab dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan membuat siswa menjadi mandiri. Selain itu, dari hasil angket juga diketahui bahwa siswa senang menggunakan bahan ajar yang bersifat interaktif dan multimedia, karena lebih menarik dan tidak membosankan. Hasil rekapitulasi angket analisis pentingnya pengembangan bahan ajar digital interaktif bagi siswa pada tiga sekolah di Kota Payakumbuh dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 165.

Kondisi yang peneliti paparkan tersebut sangat disayangkan, apalagi di tengah perkembangan teknologi revolusi industri 4.0 saat ini. Revolusi industri 4.0 merupakan era dimana segala sesuatunya serba canggih dan otomatis, sehingga mesin, internet dan manusia menjadi satu kesatuan dalam menjalankan kehidupan (Rusdinal & Afriansyah, 2023). Guru harus mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran dengan menyiapkan pelaksanaan pendidikan yang *link and match* antara sumber daya manusia dengan kebutuhan zaman (Prasetyo & Trisyanti, 2018). Sebab, pengembangan pembelajaran yang berbasis teknologi dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa termasuk kemampuan literasi digital (Rayendra et al., 2022). Oleh sebab itu, diperlukan solusi untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dan keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, guru harus berupaya menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Sukma et al., 2023). Salah satunya adalah dengan mengembangkan bahan ajar yang menarik dan interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan siswa, sebab bahan ajar merupakan salah satu komponen penting yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran (FH et al., 2021). Guru harus mampu memanfaatkan teknologi untuk membuat bahan ajar digital yang bervariasi, menarik dan interaktif sebagai sumber belajar siswa. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan bahan ajar digital dalam

bentuk buku digital atau *e-book* interaktif harapan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

E-book merupakan bahan ajar berbentuk digital sebagai inovasi atau pembaharuan pemanfaatan hasil teknologi yang berguna dalam proses pembelajaran (Kirana, 2020). *E-book* adalah salah satu jenis buku atau bacaan yang terdiri atas teks, gambar maupun suara dan hadir dalam bentuk *softcopy* atau elektronik yang dapat dibaca menggunakan perangkat digital seperti *smartphone* atau komputer dan memungkinkan adanya interaktif di dalamnya (Febrianti, 2021; Makdis, 2020; Mentari et al., 2018). Dengan demikian, dapat diartikan bahwa *e-book* adalah evolusi dari buku cetak yang disajikan dalam bentuk elektronik atau digital.

E-book merupakan salah satu alternatif bagi siswa dalam meningkatkan minat baca (Ruddamayanti, 2019). Adanya *e-book* dapat mempermudah siswa dalam mengakses sumber-sumber bacaan yang diinginkan di manapun dan kapanpun. Sebagai produk digital, *e-book* memiliki beberapa keunggulan diantaranya adalah: 1) lebih praktis dan mudah dibawa ke mana-mana, 2) ramah lingkungan karena tidak memerlukan penggunaan kertas dalam produksinya, 3) memiliki daya tahan lebih lama, 4) pengandaannya lebih mudah, dan 5) pendistribusiannya dapat dilakukan secara cepat melalui internet (Makdis, 2020; Sanjaya, 2023). Selain itu, *e-book* juga memudahkan siswa dalam mendapatkan akses informasi serta memberikan kesempatan kepada guru untuk berbagi informasi secara mudah dengan cara yang lebih

menarik dan interaktif tanpa perlu mendatangi penerbit untuk menerbitkan bukunya (Febrianti, 2021). Oleh sebab itu, *e-book* dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa di sekolah.

Penggunaan *e-book* interaktif dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar secara mandiri maupun di dalam kelas (Suryani & Khoiriyah, 2018). Melalui komponen seperti gambar, audio, dan video pembelajaran, *e-book* interaktif mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar serta prestasi akademik mereka (Sanjaya, 2023). Dengan demikian, *e-book* interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa termasuk meningkatkan kemampuan literasi dibandingkan dengan penggunaan buku teks konvensional. Oleh sebab itu, guru harus mampu mengembangkan *e-book* interaktif dalam pembelajaran.

Sejauh ini, beberapa penelitian terkait *e-book* telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Wicaksono et al., 2021) dengan judul “Development of Electronic Teaching Materials based Flip Book Makers for Language Skills in Elementary Schools”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa berdasarkan validasi ahli materi terhadap produk *e-book* yang dikembangkan diperoleh skor 4,3 atau 86%, sedangkan dari hasil validasi ahli bahasa diperoleh skor 4,5 atau 90%. Jadi, bahan ajar elektronik yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diujikan dalam skala terbatas dan luas karena dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa di sekolah dasar.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Rohmatika & Hasanudin, 2022) dengan judul “Pemanfaatan Media E-book untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Menengah Pertama” menyatakan bahwa *e-book* berperan penting dalam meningkatkan literasi membaca pada siswa SMP, karena dapat meningkatkan semangat dan minat siswa terhadap membaca serta memudahkan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Penelitian lain terkait *e-book* juga dilakukan oleh (Febrianti, 2021) dengan judul “Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa” menunjukkan hasil bahwa skor rata-rata validasi produk adalah 4,7 dan hasil keefektifan ditinjau dari hasil *pretest* rata-rata 50, nilai *posttest* 87, dan kriteria *N-Gain* 0,74 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, produk *digital book* atau *e-book* yang dikembangkan dapat digunakan untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas V sekolah dasar.

Penelitian terbaru yang senada juga dilakukan oleh (Bilqis et al., 2023) yang berjudul “Pengembangan E-Book Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi Kelas IV” menyatakan bahwa *e-book* interaktif sangat menarik bagi siswa dan memudahkan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil validasi materi diperoleh skor 63 dari skor maksimal 65, sehingga diperoleh persentase validitas materi sebesar 97%. Hasil validasi media didapatkan skor 41 dari 45, sehingga persentase validitas media sebesar 91%. Selanjutnya, uji coba kepada peserta didik diperoleh persentase validitas 85%.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan *E-Book* Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”**. *E-book* interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik siswa dan paradigma pembelajaran berbasis teknologi digital di era kurikulum merdeka. Pengembangan *e-book* interaktif ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang efektif dan menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terkait empat aspek keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) masih rendah.
2. Bahan ajar yang digunakan guru masih dalam bentuk cetak seperti buku teks dan LKS, sehingga kurang menarik minat siswa karena kurang sesuai dengan kebutuhan mereka serta perkembangan teknologi digital saat ini.
3. Pembelajaran yang disajikan guru masih bersifat monoton dan kurang interaktif, sehingga siswa tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
4. Fasilitas digital yang tersedia di sekolah seperti *chromebook* belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, sehingga

menjadi tantangan sekaligus peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran berbasis digital agar siswa *melek* teknologi, kreatif, literat, dan memiliki daya saing global.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, maka masalah dalam penelitian ini perlu dibatasi agar ada titik fokus yang menjadi studi kajian. Diharapkan dengan pembatasan masalah ini mampu menjawab permasalahan yang ada. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. *E-book* interaktif dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya di kelas V semester 1.
2. Kelayakan pengembangan *e-book* interaktif dilakukan untuk memenuhi tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah validitas *e-book* interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar?
2. Bagaimanakah praktikalitas *e-book* interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar?

3. Bagaimanakah efektivitas *e-book* interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan *e-book* interaktif yang valid untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.
2. Menghasilkan *e-book* interaktif yang praktis untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.
3. Menghasilkan *e-book* interaktif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka produk *e-book* interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran mengenai pengembangan *e-book* interaktif khususnya untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

- b. Memberikan sumbangan ilmiah di bidang pendidikan yaitu dengan melihat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan penggunaan *e-book* interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.
- c. Sebagai pijakan dan referensi bagi peneliti lain dalam penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan *e-book* interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dapat memberikan motivasi, menumbuhkan minat belajar, meningkatkan sikap mandiri, dan memberikan pengalaman belajar baru yang menyenangkan serta meningkatkan kemampuan literasi siswa.

b. Bagi guru dan sekolah

Dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, menjadi masukan dalam memperbaiki proses pembelajaran serta memberikan sumbangan pemikiran dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar digital interaktif lainnya.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah *e-book* interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah:

1. *E-book* interaktif dikembangkan melalui aplikasi *Canva* dan terintegrasi dengan *Heyzine Flipbook*, di dalamnya terdapat berbagai media seperti teks, gambar, peta konsep, audio, video, dan kuis.

2. *E-book* interaktif disajikan secara terstruktur dengan *template* yang menarik, gambar dan warna yang cerah, *font* yang beragam, serta suara dan musik yang bagus didengar.
3. *E-book* interaktif ditampilkan dalam bentuk buku digital bolak balik yang dapat diakses oleh siswa menggunakan *chromebook*, laptop, atau *smartphone* masing-masing melalui *link* yang dibagikan guru.
4. Latihan soal atau kuis yang terdapat dalam *e-book* interaktif disajikan dalam bentuk *Quizizz* yang dapat diakses langsung oleh siswa.
5. *E-book* interaktif dibuat berdasarkan sistematika penulisan buku pada umumnya yang terdiri atas cover, kata pengantar, daftar isi, petunjuk belajar, peta konsep, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, penyajian materi berupa teks, gambar dan video, evaluasi dalam bentuk kuis, glosarium, daftar pustaka, dan profil peneliti.
6. Format *e-book* dibuat dengan keluaran dalam bentuk *link* yang dapat diakses oleh siswa menggunakan *chromebook*, laptop, atau *smartphone* melalui *Google Chrome* sehingga siswa tidak perlu menginstall aplikasi.

H. Kebaharuan dan Orisinalitas (*Novelty and Originality*)

Kebaharuan penelitian ini dikembangkan berdasarkan analisis dari berbagai penelitian relevan terdahulu. Meskipun penelitian yang mengkaji tentang pengembangan *e-book* interaktif sudah cukup banyak dilakukan, namun belum ada penelitian yang membahas mengenai pengembangan *e-book* interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar terutama dalam materi cerita fiksi.

Seperti contoh, penelitian yang dilakukan oleh (Bilqis et al., 2023) yang berjudul “Pengembangan E-Book Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi Kelas IV”. *E-book* interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya berisi materi paragraf argumentasi dan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. *E-book* interaktif dibuat hanya menggunakan satu aplikasi yaitu Canva, di dalamnya hanya ada teks, gambar, dan *sound*. Adapun dalam penelitian yang peneliti lakukan, pengembangan *e-book* interaktif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tidak hanya pada aspek menulis saja, melainkan mencakup empat aspek dalam keterampilan berbahasa. Selanjutnya, *e-book* interaktif yang peneliti kembangkan selain menggunakan aplikasi Canva juga terintegrasi dengan *Heyzine Flipbook*, dimana di dalamnya terdapat berbagai media seperti teks, gambar, *sound*, animasi serta dilengkapi dengan audio, video dan kuis dalam bentuk *Quizizz* yang dapat dilihat dan dimainkan secara langsung oleh siswa.

Berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Wahiddah et al., 2022) dengan judul “Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar”. *E-book* yang dikembangkan dalam penelitian ini fokus membahas materi cerita anak sederhana tentang Rasul ulul azmi yang terdapat dalam mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam (PAI). Bedanya dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu, *E-book* interaktif yang dikembangkan membahas materi cerita fiksi anak seperti dongeng, cerita rakyat, dan legenda dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui cerita fiksi yang disimak dan dibacanya siswa diharapkan mampu berimajinasi, memahami dan mengembangkan pola pikirnya serta menentukan sesuatu secara cerdas.

Berdasarkan analisis dari penelitian relevan tersebut, maka kebaharuan dari penelitian yang peneliti lakukan adalah pengembangan *e-book* interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi di kelas V sekolah dasar. Penyajiannya disajikan dalam bentuk buku digital tiga dimensi yang di dalamnya memuat teks, gambar, video, musik atau lagu, animasi dan kuis interaktif.

I. Definisi Operasional

Adapun penjelasan beberapa definisi konsep yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, dan terarah untuk membuat atau memperbaiki produk sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk mendukung serta meningkatkan kualitas pembelajaran sebagai upaya menciptakan mutu pendidikan yang lebih baik.
2. Bahan ajar adalah segala bahan (baik berupa informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses

pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Prastowo, 2016).

3. Bahan ajar digital interaktif adalah bahan ajar yang dikembangkan dengan multimedia menggunakan teknologi sehingga meningkatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran (Mardiana et al., 2020).
4. *E-book* adalah satu jenis buku atau bacaan yang hadir dalam bentuk *softcopy* atau elektronik yang kemudian bisa dibaca menggunakan perangkat digital, baik itu *smartphone* maupun komputer (PC dan laptop).
5. Kemampuan literasi adalah keterampilan dalam berbahasa meliputi mendengar, membaca, berbicara, dan menulis yang selalu berkembang seiring dengan perkembangan zaman (Fajar, 2019). Kemampuan literasi yang diharapkan melalui pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif adalah kemampuan siswa dalam memahami dan mengembangkan kemampuan literasi Bahasa Indonesia yang mencakup keterampilan menyimak, membaca, berbicara dan menulis, serta keterampilan berpikir kritis dan pemahaman budaya secara global.