

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MEMBACA PADA
PESERTA DIDIK KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

Ruhe Restiani¹, Sundawati Tisnasari², Rina Yuliana³, Tatu Hilaliyah⁴
^{1,3}PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
^{2,4}PBI FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
¹ruhhirestiany@gmail.com, ²Sundawati_tisnasari@untirta.ac.id,
³rinayuliana@untirta.ac.id⁴tatuh@untirta.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of use of learning media in teaching and learning activities. This study aims to develop an interesting learning media by utilizing technological tools. This research uses research and development research and development (R & D) methods. The resulting media is an interactive multimedia-based e-book. This research was conducted at SDN 2 Bayah Barat with the research subject, namely the fourth grade students, totaling 28 people. The researcher uses a research method that refers to the Borg and Gall development model that has been modified by Sugiyono. The procedure used by the researcher is, only 6 stages. To test the feasibility of the media developed by the researchers, the researchers first validated it with a team of media experts, material experts, and linguists. Based on the results of data analysis from the 6 validators, the interactive multimedia-based e-book media developed by the researcher is included in the "Very Eligible" category with an average percentage value of 84.37% while the results of the analysis of student response data get an average value with a percentage of 82.04% and categorized "Very Good. So it can be concluded that this interactive multimedia-based e-book learning media is very feasible and can be used.

Keywords: E-Book Media, Interactive Multimedia, Reading Ability.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dengan cara memanfaatkan alat teknologi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R & D). media yang dihasilkan yaitu berupa *e-book* berbasis multimedia interaktif. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Bayah Barat dengan subjek penelitian, yaitu peserta didik kelas IV yang berjumlah 28 orang. Peneliti menggunakan metode penelitian yang mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall yang sudah dimodifikasi oleh Sugiyono. Adapun prosedur yang digunakan oleh peneliti yaitu, hanya 6 tahapan. Untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan peneliti, maka peneliti melakukan validasi terlebih dahulu dengan para tim ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil analisis data dari ke 6 validator, media *e-book* berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan nilai rata-rata presentase sebesar 84,37 % sedangkan

hasil analisis data respons peserta didik memperoleh nilai rata-rata dengan presentase sebesar 82,04 % dan dikategorikan "Sangat Baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-book* berbasis multimedia interaktif ini sangat layak dan dapat digunakan.

Kata Kunci : Media *E-Book*, Multimedia Interaktif, Kemampuan Membaca.

A. Pendahuluan

Kemampuan membaca adalah sarana yang mendasar bagi perkembangan peserta didik dimasa yang akan datang untuk menyerap, memanfaatkan dan memperoleh informasi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi ketika mereka sudah mencapai pendidikan yang lebih tinggi suatu saat nanti. Membaca merupakan salah satu aktivitas yang sangat penting dalam belajar dan dapat dikatakan bahwa pada semua proses pembelajaran didasarkan pada kemampuan membaca.

Berdasarkan data dari hasil penelitian yang dilakukan oleh *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) yang berada dibawah naungan *The International Association for The Evaluation Achievement* (IEA) tahun 2011 yang menunjukkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar mempunyai kemampuan membaca yang sangat rendah di bawah rata-rata internasional (Akbar dalam Muhyidin,

A., 2018). Selain itu hasil survei yang dilakukan oleh (Rahman, 2018) menemukan fakta bahwa kemampuan membaca peserta didik masih dikategorikan rendah yang ditandai oleh hasil tes kecepatan membaca. Idealnya peserta didik sekolah dasar memiliki kecepatan membaca 150 kpm, akan tetapi pada kenyataannya kecepatan membaca peserta didik hanya 104 kpm. Kemudian, kemampuan peserta didik dalam penyelesaian soal membaca pemahaman mencapai 45% dan dikategorikan rendah. Selanjutnya, kemampuan literasi yang ditandai kemampuan menyimak hasil bacaan, bernalar dan menerjemahkan isi bacaan berada pada level rendah sebesar 75% dengan tingkat pemahaman literasi pada tahap faktual literal.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SDN 2 Bayah Barat pada kelas IV bahwa terdapat beberapa peserta didik yang belum lancar membaca karena mereka mengalami kesulitan dalam merangkai kata menjadi sebuah

kalimat. Selain itu, kebanyakan peserta didik yang menyepelkan keterampilan membaca dan lebih memilih untuk bermain. Ketika di sekolah pun gurunya lebih terfokus pada pembelajaran menulis saja.

Media pembelajaran *e-book* mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media *e-book* ini bukan hanya sekedar media pembelajaran biasa saja melainkan dapat dijadikan acuan guru dalam mengajarkan pembelajaran membaca kepada peserta didik. Pentingnya *e-book* dalam pembelajaran karena bentuknya yang berupa *link* sehingga mudah disimpan dan dibawa kemana-mana serta *e-book* ini telah dirancang semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang memuaskan bagi peserta didik. Selain untuk bahan belajar di sekolah media *e-book* juga dapat digunakan di rumah sebagai bahan belajar. Selain itu, media *e-book* yang dikembangkan ini sangat mempermudah peserta didik dalam memperkaya dan memperoleh pengetahuan apalagi *e-book* ini berbasis multimedia interaktif yang akan membuat peserta didik tertarik untuk belajar.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti ingin melakukan kajian dan pembahasan mengingat adanya media *e-book* berbasis multimedia interaktif terbilang sangat diperlukan dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisa permasalahan di atas maka terdapat beberapa rumusan masalah, yaitu Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran *e-book* berbasis multimedia interaktif untuk melatih kemampuan membaca pada peserta didik kelas IV di SDN 2 Bayah Barat ? Bagaimana kelayakan media pembelajaran *e-book* berbasis multimedia interaktif untuk melatih kemampuan membaca pada peserta didik kelas IV di SDN 2 Bayah Barat ? Bagaimana respons peserta didik terhadap media *e-book* berbasis multimedia interaktif untuk melatih kemampuan membaca pada peserta didik kelas IV di SDN 2 Bayah Barat ?

Dari rumusan masalah di atas maka dapat diuraikan beberapa tujuan permasalahan pada penelitian ini, yaitu Mendeskripsikan cara mengembangkan media pembelajaran *e-book* berbasis multimedia interaktif

untuk melatih kemampuan membaca pada peserta didik kelas IV di SDN 2 Bayah Barat. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *e-book* berbasis multimedia interaktif untuk melatih kemampuan membaca pada peserta didik kelas IV di SDN 2 Bayah Barat. Mendeskripsikan respons peserta didik terhadap media *e-book* berbasis multimedia interaktif untuk melatih kemampuan membaca pada peserta didik kelas IV di SDN 2 Bayah Barat.

Adapun manfaat pada penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoretis. Yang menjadi manfaat praktis, yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber dan pemikiran serta menambah wawasan para pendidik dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk melatih kemampuan membaca peserta didik. Sedangkan yang menjadi manfaat teoretis adalah penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi baru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN 2 Bayah Barat, penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi tentang sumber dan media pembelajaran yang kreatif yakni

e-book berbasis multimedia interaktif, dan penggunaan media *e-book* berbasis multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar membaca.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk tertentu. Hal ini sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh (Sugiyono, 2015) bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk yang dikembangkan tersebut.

Produk *e-book* berbasis multimedia interaktif pada penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono yang telah dimodifikasi menjadi enam langkah, yaitu analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk.

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Bayah Barat yang telah terakreditasi B. Adapun subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 2 Bayah Barat yang berjumlah sebanyak 28 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu wawancara, angket, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian, penyebaran angket dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dan untuk mengetahui bagaimana respons peserta didik terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh gambar-gambar yang dapat mendukung penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti melakukan validasi ahli instrumen untuk mengetahui kelayakan angket yang akan digunakan dalam validasi ahli media, materi, bahasa, dan angket respons peserta didik. Adapun hasil penilaian yang diberikan sebagai berikut :

Tabel 4.1
Data Penilaian Validasi Ahli Instrumen

Uji Ahli	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian
Ahli	Format	41

Instrumen	Aspek Petunjuk Kelayakan Isi Bahasa
Jumlah	$\frac{41}{50} \times 100 = 82\%$
Kriteria Kelayakan	Sangat Layak

Berdasarkan tabel penilaian hasil validasi ahli instrumen di atas, diperoleh jumlah skor sebesar 41 dari jumlah skor maksimal, yaitu 50 dengan presentase sebesar 82% yang dikatakan sangat layak dilihat berdasarkan skala *likert* untuk digunakan pada validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Selanjutnya, peneliti melakukan validasi ahli media, materi, dan bahasa untuk memperoleh penilaian terhadap media *e-book* berbasis multimedia interaktif yang peneliti kembangkan. Untuk hasil penilaian validasi ahli media, materi, dan bahasa dapat diakumulasikan sebagai berikut :

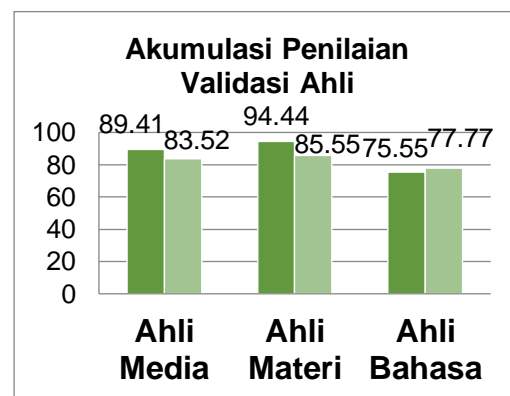


Diagram 4.4

Akumulasi Penilaian Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa

Hasil penilaian di atas menunjukkan bahwa validasi ahli media 1 memperoleh penilaian sejumlah 89,41 %, sedangkan untuk validasi ahli media 2 memperoleh penilaian sejumlah 83,52%. Sementara itu, pada validasi ahli materi 1 memperoleh penilaian sejumlah 94,44 %, validasi ahli materi 2 memperoleh penilaian sejumlah 85,55 %. Kemudian untuk validasi ahli bahasa 1 memperoleh penilaian sejumlah 75,55 % sedangkan validasi ahli 2 memperoleh penilaian sejumlah 77,77%. Dari pemerolehan penilaian di atas maka dapat diakumulasikan sebesar 506,24 dengan nilai rata-rata 84,37 % sehingga dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *e-book* berbasis multimedia interaktif ini sudah memenuhi kategori layak untuk diujicobakan di sekolah dasar.

Sedangkan, angket respons peserta didik ini diberikan bertujuan untuk mengetahui bagaimana respons peserta didik terhadap media *e-book* berbasis multimedia interaktif. Untuk hasil yang diperoleh pada angket respons peserta didik dapat dilihat pada diagram sebagai berikut :

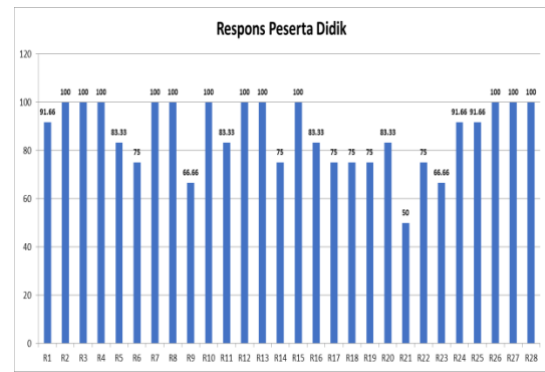


Diagram 4.5

Data Penilaian Angket Respons Peserta Didik

Diagram di atas menunjukkan hasil penilaian yang diperoleh dari angket respons peserta didik, sehingga dapat diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,04 % termasuk dalam kategori (Sangat Baik).

Selanjutnya, validasi ahli media bertujuan untuk memperoleh penilaian dan mengetahui apakah media yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan di sekolah dasar atau tidak. Adapun untuk hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.2
Data Hasil Validasi Ahli Media

Uji Ahli	Aspek	Skor		Np (%) total
		Ahli Media 1	Ahli Media 2	
Ahli Media	Komunikasi Visual			
	Rekayasa Media	76	71	147
	Interaktif			

Jumlah	$\frac{76}{85} \times \frac{71}{85} \times \frac{147}{170} \times 100$ = 89,41 %	$\frac{71}{85} \times \frac{147}{170} \times 100$ = 83,52 %	$\frac{147}{170} \times 100$ = 86,47 %
Rata-Rata	$\frac{89,41+83,52}{2} \times 100$ = 86,47 %		
Kriteria Kelayakan	Sangat Layak		

Hasil validasi ahli media yang terdapat pada tabel di atas menunjukkan skor yang diperoleh dari ahli media 1, yaitu berjumlah sebesar 76 dari skor maksimal 85 dengan presentase sebesar 89,41 % sedangkan skor yang diperoleh dari ahli media 2, yaitu sebesar 71 dari skor maksimal 85 dengan jumlah presentase sebesar 83,52 % sehingga diperoleh rata-rata sebesar 86,47 % dan dikatakan “Sangat Layak” untuk diujicobakan pada peserta didik di sekoah dasar, hal ini dilihat dari kriteria uji kelayakan yang dikemukakan oleh (Purwanto, 2013).

Langkah selanjutnya yaitu, validasi ahli materi yang dilakukan untuk mengetahui penilaian dan kelayakan mengenai aspek materi yang digunakan dalam media *e-book*. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.3
Data Validasi Ahli Materi

Uji Ahli	Aspek	Skor		Np (%) Total
		Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	
Ahli Materi	Kelayakan Isi Kelayakan Penyajian	85	77	162
Jumlah		$\frac{85}{90} \times 100$ = 94,44 %	$\frac{77}{90} \times 100$ = 85,55 %	$\frac{162}{180} \times 100$ = 90 %
Rata-Rata		$\frac{94,44+85,55}{2} \times 100$ = 90 %		
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak		

Hasil dari validasi ahli materi pada tabel 4.3 menunjukkan skor yang diperoleh dari ahli materi 1 berjumlah 85 dari skor maksimal 90 dengan jumlah presentase sebesar 94,44 % , skor validasi ahli materi 2, yaitu sebesar 77 dengan skor maksimal 90 dan nilai presentase yang diperoleh 85,55 %. Sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 90 % yang dimana termasuk kriteria “Sangat Layak”. Hal ini dapat dilihat pada kriteria uji kelayakan yang dipaparkan oleh (Purwanto, 2013)

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahasa yang digunakan dalam pengembangan media *e-book* berbasis multimedia interaktif. Selain

itu, kedua dosen validator tersebut cukup kompeten dan memiliki keahlian masing-masing sehingga dapat memberikan penilaian yang baik. Di bawah ini merupakan hasil validasi ahli bahasa, yaitu:

Tabel 4.4
Data Validasi Ahli Bahasa

Uji Ahli	Aspek	Skor		Np (%) Total
		Ahli Bahasa 1	Ahli Bahasa 2	
Ahli bahasa	Bahasa	34	35	69
	Jumlah	$\frac{34}{45} \times 100$ = 75,55 %	$\frac{35}{45} \times 100$ = 77,77 %	$\frac{69}{90} \times 100$ = 76,66 %
	Rata-Rata	$\frac{75,55+77,77}{2} \times 100$ = 76,66 %		
	Kriteria Kelayakan	Layak		

Hasil validasi ahli bahasa pada tabel 4.4 di atas menunjukkan skor yang diperoleh dari ahli bahasa 1 berjumlah 34 dari skor maksimal 45 dengan jumlah presentase sebesar 75,55 % , sedangkan skor validasi ahli bahasa 2 yaitu berjumlah 35 dengan skor maksimal 45 dan nilai presentase yang diperoleh adalah 77,77 %. Sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,66 % yang mana termasuk kriteria “Layak”. Hal ini dapat dilihat pada kriteria uji kelayakan

yang dipaparkan oleh (Purwanto, 2013).

Penelitian ini berupa pengembangan media *e-book* berbasis multimedia interaktif yang menggunakan prosedur penelitian yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono menjadi 6 tahapan yaitu analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, dan uji coba produk/ uji coba terbatas.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk akhir berupa media *e-book* berbasis multimedia interaktif untuk melatih kemampuan membaca pada peserta didik kelas IV. Media *e-book* berbasis multimedia interaktif ini terdiri dari *cover*, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, cerita bergambar, rangkuman, kuis, glosarium, daftar pustaka, identitas penulis, dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II, nama-nama validator, kata-kata motivasi dan *cover* belakang. Dalam penerapannya kepada peserta didik media *e-book* ini disajikan dalam bentuk tautan dan ditampilkan di *proyektor*, kemudian peserta didik diarahkan untuk

membuka tautan yang telah dikirim melalui *whatsapp*.

Sebelumnya peserta didik yang mempunyai *handphone* disuruh membawa untuk kegiatan pembelajaran saja adapun bagi peserta didik yang tidak mempunyai *handphone* peneliti yang menyediakan dikarenakan lab komputer yang ada tidak bisa digunakan. Meskipun demikian, kegiatan pembelajaran tetap berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Media *e-book* digunakan dengan cara bermain dan bercerita sehingga peserta didik merasa gembira ketika belajar membaca dan kegiatan pembelajaran pun menjadi lebih interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Almadiliana, 2021) mengatakan bahwa membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, sebagian besar informasi atau pesan akan disampaikan melalui media elektronik atau media cetak yang memerlukan kemampuan membaca.

Kegiatan membaca tidak hanya dimulai dengan membuka buku dan langsung membaca kemudian selesai saja, akan tetapi memiliki prosedur

dan teknik-teknik yang semuanya telah mempunyai makna dan dalam setiap tahapnya, peserta didik dapat mengambil makna sedikit demi sedikit sehingga pada akhirnya peserta didik akan memetik makna atau arti secara utuh dari teks yang dibacanya.

Pada saat peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan bantuan media *e-book* untuk melatih kemampuan membaca peserta didik, peneliti menemukan manfaat dari pengembangan media yang peneliti kembangkan tersebut. Peneliti mengeluarkan *laptop* dari dalam tas kemudian menyalakannya dan menyambungkannya dengan *proyektor*, setelah itu peneliti menyajikan sebuah bacaan dalam bentuk buku digital dan dipenuhi dengan berbagai macam gambar-gambar. Disitulah terlihat bahwa peserta didik mulai tertarik dan bertanya-tanya terhadap media *e-book* yang peneliti sajikan. Hal ini sesuai pendapat yang dikemukakan oleh (Rosyidah & Rahayu, 2022) mengatakan bahwa *e-book* adalah buku digital yang digunakan dengan memadukan antara video, audio, dan gambar yang dirancang dan dikemas secara interaktif untuk menarik perhatian para pembacanya.

Selain itu, ketika kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik sangat aktif dan sangat cepat dalam memahami materi atau isi bacaan yang terdapat dalam media *e-book*. Hal ini senada dengan pendapat yang disampaikan oleh (Megawati, 2014) bahwa pemanfaatan *e-book* dimaksudkan agar peserta didik dapat lebih mudah dalam mempelajari materi pembelajaran. Selain itu, melalui *e-book* guru juga akan lebih mudah dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran kepada peserta didik.

Pada saat pembelajaran membaca dengan menggunakan media *e-book* peserta didik membaca dalam hati sebuah cerita dan memahami isi dari cerita tersebut sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan baru dan dapat menceritakan kembali teks bacaan yang telah dibacanya. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Dafit, 2017) mengungkapkan bahwa membaca adalah sebuah keterampilan berbahasa yang sangat penting. Pada dasarnya membaca merupakan sarana untuk mempelajari sesuatu hal sehingga bisa memperluas pengetahuan dan menggali pesan tertulis dalam bahan

bacaan yang akhirnya dapat dituangkan dalam bentuk tulisan. Pembelajaran membaca hendaknya diarahkan agar peserta didik menikmati kegiatan membaca, bisa membaca dalam hati dengan kecepatan yang sangat *fleksibel* dan memperoleh tingkat pemahaman yang begitu cukup atas isi bacaan.

Kemudian, setelah pembelajaran membaca selesai peneliti menunjukkan sebuah kuis yang berbentuk *game*. Peneliti mengarahkan peserta didik untuk memindahkan *slide* pada *e-book* yang terdapat di *handphone* masing-masing lalu peserta didik mengklik tautan yang terdapat pada *e-book*. Peneliti meminta peserta didik untuk memainkan *game* tersebut sambil mengerjakan soal kuis yang diberikan. Pada tahap ini peserta didik lebih antusias dan senang dalam kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Hidayat, Ahmad, 2017) mengatakan bahwa manfaat atau kelebihan *e-book* dilengkapi dengan simulasi, gambar dan animasi yang dapat memberikan informasi lebih luas lagi dibandingkan dengan penyampaian guru yang

hanya memberikan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah saja. Selain itu, *e-book* ini dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang ditautkan dengan jawaban yang benar atau salah sehingga dapat menguatkan konsep peserta didik.

Setelah peneliti melakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas IV mereka dapat memperoleh pengetahuan baru, memahami isi bacaan dan semakin antusias serta termotivasi untuk belajar membaca bahkan terdapat beberapa peserta didik yang meminta *file* media *e-book* untuk belajar di rumah. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Khairinal, 2021) bahwa *e-book* adalah salah satu alternatif media yang dapat digunakan baik itu oleh peserta didik maupun oleh guru. Dalam media ini terdapat simulasi yang bisa membantu peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Selain itu *e-book* merupakan buku yang dipublikasikan dalam bentuk digital yang berisi tulisan, gambar, video, yang dapat diakses melalui perangkat komputer atau perangkat elektronik lainnya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa

pengembangan media *e-book* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah sangat berperan penting sehingga peserta didik antusias dan senang dalam belajar membaca.

Media *e-book* berbasis multimedia interaktif ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pengembangannya kepada peserta didik. Media *e-book* sangat menarik perhatian peserta didik ketika peneliti akan membuka media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas, mereka sangat antusias dan penasaran terhadap media *e-book* yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun kelebihan yang terlihat ketika peneliti mengembangkan media pembelajaran *e-book* tersebut, yaitu peserta didik dapat mengoperasikan media *e-book*, peserta didik dapat menggunakan media *e-book* secara *offline* maupun *online*, dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, dengan menggunakan media *e-book* dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan keterampilan membaca.

Selain itu, peserta didik juga dapat mengerjakan soal dengan cara bermain *game* karena peneliti membuat soal dalam bentuk

permainan labirin sehingga peserta didik tidak akan malas dan bosan ketika gurunya memberikan soal ulangan, dengan media *e-book* peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah dan praktis dalam penggunaannya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Lestari, R.T., Adi, E. P., & Soepriyanto, 2018) bahwa dengan menggunakan media *e-book* peserta didik akan lebih mudah dalam mempelajari materi dimanapun mereka berada karena *e-book* bersifat elektronik. Selaras dengan pendapat di atas, (Hasbiyati, 2017) mengatakan bahwa kelebihan *e-book*, yaitu *e-book* merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan produktivitas belajar, sangat mudah untuk dibawa dan dapat berbentuk *file*, salah satu sumber belajar dan referensi yang tidak terbatas, membuat guru tidak kehabisan bahan dan sumber belajar untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, dapat memberikan informasi lebih konkret, memudahkan guru dalam menyajikan informasi, *e-book* merupakan proses pembelajaran yang bersifat individual sehingga tidak bergantung kepada informasi yang diberikan oleh guru.

Selain memiliki kelebihan tentunya media *e-book* yang dikembangkan peneliti juga memiliki kekurangan, yaitu harus menggunakan *handphone*, komputer, laptop, dan alat komunikasi lainnya. Dapat menyebabkan mata cepat lelah, tidak bisa digunakan secara berkelompok dan ukuran hurufnya yang sangat kecil. Hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Nurbiyanti, 2020) bahwa *e-book* memiliki kekurangan, yaitu tidak bisa di pegang, ukuran huruf pada tulisan yang relatif kecil, dan dapat membuat mata peserta didik cepat lelah. Sejalan dengan pendapat di atas, (Laraswati, 2020) mengatakan bahwa salah satu kelemahan pada media *e-book* adalah gangguan pada indera mata. Hal ini terdapat perbedaan antara membaca tulisan di buku cetak dengan tulisan di perangkat elektronik, seperti *handphone*, laptop, dan komputer.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *e-book* berbasis multimedia interaktif yang dilakukan oleh peneliti maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media *e-book* berbasis multimedia interaktif untuk

melatih kemampuan membaca pada peserta didik kelas IV dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D).

Produk yang dikembangkan telah divalidasi dan direvisi dengan melibatkan masing-masing 2 ahli untuk menguji atau memberikan penilaian terhadap kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil validasi media dari kedua ahli memperoleh presentase sebesar 86,47 %. Sedangkan untuk validasi ahli materi dari kedua ahli memperoleh penilaian dengan presentase sebesar 90 %, dan untuk hasil validasi bahasa dari kedua ahli memperoleh penilaian dengan presentase sebesar 76,66 % dengan nilai rata-rata, yaitu sebesar 83,63 % dan dikategorikan "Sangat Layak".

Respons peserta didik terhadap media pembelajaran *e-book* berbasis multimedia interaktif untuk melatih kemampuan membaca pada saat uji coba di lapangan melibatkan 28 peserta didik kelas IV SDN 2 Bayah Barat dengan memperoleh presentase sebesar 82,04 % dan dikategorikan "Sangat Baik".

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas maka saran-saran

yang dapat disampaikan, yaitu bagi peserta didik, media pembelajaran *e-book* berbasis multimedia interaktif untuk melatih kemampuan membaca diharapkan dapat menjadi pendukung dalam proses pembelajaran membaca baik di sekolah maupun di rumah, bagi guru, media pembelajaran *e-book* berbasis multimedia interaktif diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru dalam melatih dan mengajarkan membaca sehingga peserta didik semangat dan antusias dalam belajar membaca, bagi kepala sekolah, diharapkan dapat memberikan contoh serta memfasilitasi guru untuk berkreasi dalam menciptakan produk-produk pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dan untuk peneliti lain, dalam pembuatan media *e-book* sebaiknya mencari referensi lebih banyak dan menggunakan aplikasi yang sudah dikuasai serta menambahkan audio dan video agar produk yang dikembangkan lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Almadiliana, D. (2021). Hubungan Antara Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar.

- PENDAGOGIA (Jurnal Pendidikan Dasar), 1, 57–65.
- Dafit, F. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Multiliterasi Terhadap Kemampuan Membaca Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1, 87–100.
- Hasbiyati, H. (2017). *E-Book Berekstensi EPUB Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Smartphone*. Jawa Timur : UIJ Kyai Mojo.
- Hidayat, Ahmad, D. (2017). Pengembangan Buku Elektronik Interaktif Pada Materi Fisika Kuantum Kelas XII SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5, 87–101.
- Khairinal, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip PDF Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Peserta didik Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *JMPIS (Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial)*, 2, 458–460.
- Laraswati. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Materi Jamir Untuk Siswa Kelas X SMA/MA*. Skripsi FTK Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin : Tidak Diterbitkan.
- Lestari, R.T., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). *E-Book Interaktif*. *Jktp*, 1, 71–76.
- Megawati, C. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran BIPA Tingkat Menengah Melalui E-Book Interaktif Di Program Incountry. *NOSI*, 2, 64.
- Muhyidin, A., D. (2018). Metode Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Dikelas Awal. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4, 32–33.
- Nurbiyanti, N. (2020). *Pengaruh E-Book Ngopi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Pernikahan Dini Pada Siswi SMPN 25 Kota Bandung*. Yogyakarta : Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Rahman, D. (2018). *Kemampuan Literasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Membaca*

Pemahaman Melalui Model
Guided Reading. Bandung :
Universitas Pendidikan Indonesia.

Rosyidah, I., & Rahayu, Y. S. (2022).
Pengembangan E-Book Interaktif
Berorientasi Contextual Teaching
And Learning Untuk Melatihkan
Keterampilan Berpikir Kreatif
Pada Materi Pertumbuhan Dan
Perkembangan Tumbuhan.
BIOEDU: Berkala Ilmiah
Pendidikan Teknologi, 11, 49–59.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian*
Pendidikan Pendekatan
Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.
Bandung : Alfabeta.