

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK INTERAKTIF DENGAN FITUR GAMIFIKASI UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA CERITA RAKYAT PADA SISWA KELAS IV SD

Zhalza Bella Karyaning Putri ✉, Universitas PGRI Madiun
Dr. Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd, Universitas PGRI Madiun
Dr. Nur Samsiyah, S.Pd.SD.,M.Pd, Universitas PGRI Madiun

✉ zhalza_2102101033@mhs.unipma.ac.id

Abstract: This study aims to develop learning media in the form of interactive e-books with gamification features to improve folklore reading skills in grade IV elementary school students. The background of this study is the low interest of students in reading folklore due to monotonous learning and minimal use of interactive media. The method used is the ADDIE development model consisting of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product was validated by material experts and media experts, and tested on students and teachers. The validation results showed a feasibility level of 96% from material experts and 97% from media experts, included in the very valid category. The trial to students resulted in an average positive response of 92.15%, while teachers gave a score of 47 out of 50. This media is considered interesting, easy to use, and able to improve students' understanding of the structure and elements of folklore. Thus, this gamification-based interactive e-book is worthy of being used as an effective alternative learning media in improving elementary school students' reading skills.

Keywords: Interactive e-book, Gamification, Folklore, Reading skills, Elementary school students

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa e-book interaktif dengan fitur gamifikasi guna meningkatkan keterampilan membaca cerita rakyat pada siswa kelas IV sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat baca siswa terhadap cerita rakyat akibat pembelajaran yang monoton dan minimnya penggunaan media interaktif. Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta diuji coba kepada siswa dan guru. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 96% dari ahli materi dan 97% dari ahli media, termasuk dalam kategori sangat valid. Uji coba kepada siswa menghasilkan rata-rata respon positif sebesar 92,15%, sementara guru memberikan skor 47 dari 50. Media ini dinilai menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur dan unsur cerita rakyat. Dengan demikian, e-book interaktif berbasis gamifikasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar.

Kata kunci: E-book interaktif, Gamifikasi, Cerita rakyat, Keterampilan membaca, Siswa SD



PENDAHULUAN

Di era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, perkembangan pesat terlihat melalui kehadiran komputer dan gadget yang mempermudah interaksi antar individu di berbagai level, baik secara lokal maupun global. Kemudahan akses terhadap berbagai informasi kini sangat bergantung pada teknologi tersebut. Perkembangan ini menjadi perhatian di seluruh dunia karena mampu memberikan banyak manfaat dalam menyelesaikan berbagai persoalan sehari-hari. Dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga memberikan pengaruh besar. Guru dapat merancang pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat mengurangi rasa jenuh selama proses belajar berlangsung (Ruswan et al., 2024). Agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, diperlukan adanya inovasi dalam pelaksanaannya. Inovasi tersebut dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Melalui penerapan pendekatan yang kreatif, pemanfaatan teknologi yang sesuai, serta penggunaan metode pembelajaran interaktif, siswa akan lebih terlibat dalam kegiatan belajar dan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk mengikuti pembelajaran (T. Wahyuni et al., 2023). Meskipun pembelajaran abad ke-21 menekankan pendekatan student-centered agar peserta didik dapat mengeksplorasi potensi diri secara lebih luas, dalam konteks sekolah dasar, peran guru tetap sangat penting. Guru berperan dalam membantu peserta didik mengembangkan diri melalui perangkat pembelajaran yang dirancang secara menarik, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik anak.

Salah satu permasalahan utama yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah rendahnya keterampilan membaca siswa. Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN 2 Mangkujayan, masih banyak siswa kelas IV yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, terutama pada jenis bacaan naratif seperti cerita rakyat. Siswa cenderung membaca hanya sekedar melafalkan kata-kata tanpa benar-benar memahami makna dari teks yang dibaca. Selain itu, minat membaca siswa juga masih sangat rendah, ditandai dengan kurangnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan membaca di kelas. Hal ini diperparah oleh metode pembelajaran yang monoton serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Kegiatan membaca belum menjadi aktivitas yang menyenangkan bagi siswa, sehingga keterampilan membaca seperti memahami isi, mengidentifikasi unsur cerita, dan menarik kesimpulan belum berkembang secara optimal.

Keterampilan membaca merupakan salah satu komponen penting dalam keterampilan abad ke-21 yang perlu dikembangkan di kalangan siswa sekolah dasar. Buku digital merupakan salah satu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi sebagai wujud modernisasi di era abad ke-21. Walaupun proses pembuatannya sering dianggap rumit, pada kenyataannya saat ini telah tersedia berbagai platform dan aplikasi yang dapat mempermudah pengembangan buku digital sebagai media pembelajaran.

Cerita rakyat bukan sekedar alat untuk hiburan dan menyampaikan kisah, tetapi juga sarana untuk menanamkan nilai-nilai yang membentuk karakter mereka (Dewi & Nurzaman, 2024). Untuk mengatasi permasalahan ini, media pembelajaran e-book interaktif dipandang efektif dalam mengenalkan cerita rakyat secara menarik dan sesuai dengan minat siswa di era digital.

Pengembangan media pembelajaran e-book interaktif dengan fitur gamifikasi tidak hanya bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang monoton, tetapi juga untuk memberikan solusi inovatif dalam menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21. Alasan utama pentingnya pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat baca siswa terhadap teks cerita rakyat yang selama ini dianggap kurang menarik. Dengan menggabungkan elemen interaktif dan unsur permainan, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses membaca dan memahami isi bacaan.

Manfaat dari pengembangan media ini sangat luas, baik bagi siswa, guru, maupun institusi pendidikan. Bagi siswa, media ini dapat meningkatkan keterampilan membaca sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan budaya bangsa melalui cerita rakyat. Bagi guru, media ini menjadi alat bantu yang efektif dalam menyampaikan materi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih bervariasi dan berpusat pada siswa. Bagi sekolah, media ini menjadi bentuk inovasi yang mendukung transformasi pembelajaran digital sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan perkembangan teknologi. Dengan demikian, pengembangan e-book interaktif berbasis gamifikasi menjadi media pembelajaran yang fungsional, adaptif, dan berdampak positif secara nyata.

E-book interaktif memberikan banyak keunggulan dibandingkan buku cetak biasa. Selain memuat teks bacaan, e-book juga dapat dilengkapi dengan elemen visual seperti gambar, audio, animasi, serta fitur interaktif yang membuat pembelajaran lebih hidup. Agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, e-book interaktif dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur gamifikasi. Fitur ini mencakup unsur permainan seperti poin, level, tantangan, serta penghargaan virtual yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat siswa lebih antusias dalam membaca.

Penggunaan gamifikasi dalam media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar, khususnya dalam bidang literasi. Media ini juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, serta memungkinkan pembelajaran berlangsung tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga secara mandiri di rumah. Dengan kemajuan perangkat digital yang semakin terjangkau, penggunaan media seperti e-book interaktif menjadi solusi yang praktis dan relevan dalam konteks pembelajaran modern. Selain didasarkan pada kondisi pembelajaran yang masih kurang optimal dan rendahnya minat siswa dalam membaca, pengembangan media e-book interaktif dengan fitur gamifikasi ini juga dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media yang mampu merangsang motivasi dan keterlibatan belajar siswa secara aktif.

Media pembelajaran yang inovatif menjadi sangat penting karena dapat mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran konvensional, serta menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut integrasi teknologi dalam pendidikan.

Manfaat utama dari media ini adalah membantu siswa memahami isi bacaan dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan adanya fitur gamifikasi seperti poin, level, dan tantangan, proses membaca menjadi lebih menarik, mendorong rasa ingin tahu, serta meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap isi cerita rakyat. Guru juga akan terbantu karena media ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi, mengelola kelas, dan memfasilitasi pembelajaran mandiri. Secara teoritis, pengembangan ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Teori motivasi belajar juga menjadi dasar utama.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti Di era digital saat ini, anak-anak lebih akrab dengan media visual seperti e - book interaktif dibandingkan dengan buku bacaan karena e-book interaktif lebih menarik dan menyenangkan terdapat

gambar gambar dan fitur yang menyenangkan. Di SDN 2 Mangkuajyan pembelajaran masih sangat monoton hanya menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran hanya mengandalkan buku pegangan saat mengajar. Padahal di zaman yang semakin maju ini siswa lebih senang belajar yang menyenangkan dengan cara menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, peneliti mengambil judul “ Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Interaktif Dengan Fitur Gamifikasi Untuk Keterampilan Membaca Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas Iv Sd “

METODE

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE dari Dick and Carry, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) yang sudah dijelaskan sebelumnya

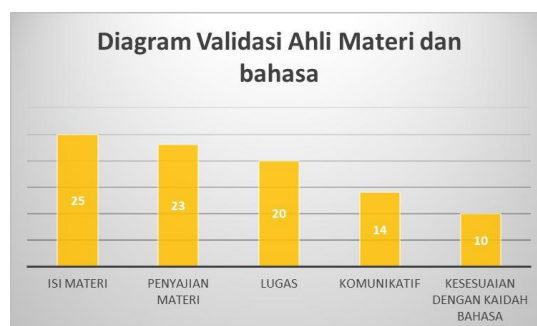
HASIL PENELITIAN

Sebelum di uji cobakan kepada siswa, produk e-book interaktif ini divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa isi materi sudah sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa, serta tampilan media sudah efektif, menarik, dan layak digunakan dalam pembelajaran setelah melalui tahap validasi yaitu tahap implementasi atau tahap uji coba yang melibatkan siswa dan Guru

Validasi Materi dan Bahasa

Validasi materi dan bahasa di lakukan pada tanggal 03 Juni 2025 validator dalam validasi ahli materi dan bahasa adalah ibu Apri Kartikasari Hs, M.Pd . Adapun hasil validasi sebagai berikut :

TABEL 1. *Tabel Validasi Ahli Materi*



Berdasarkan hasil validasi materi diperoleh jumlah skor 92 dari total skor yang di harapkan yaitu 95 agar lebih jelas untuk hasil penelitian materi pada lampiran. Hasil perhitungan presentase kelayakan menggunakan rumus yang telah dirumuskan. Berikut perhitungan presentase kelayakan :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

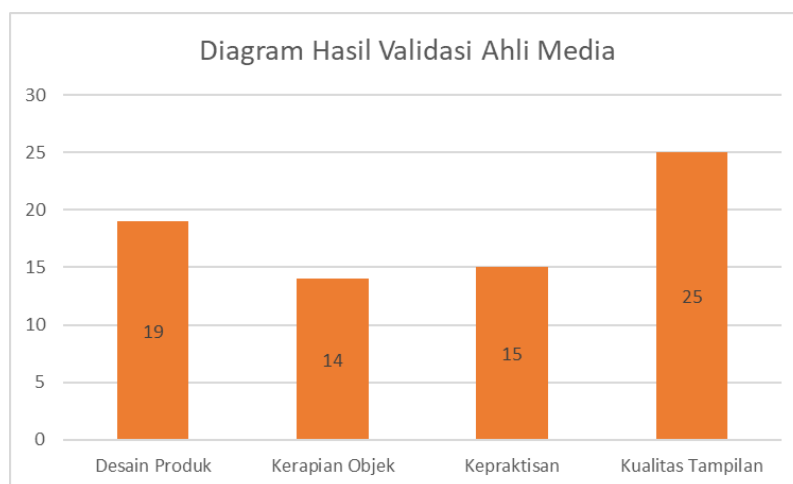
$$P = \frac{92}{95} \times 100\%$$

$$P = 96,84 \%$$

Hasil uji kelayakan materi terhadap e-book interaktif dengan fitur gamifikasi menunjukkan persentase sebesar 96 %, yang tergolong dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran dari validator. Validasi ini mencakup aspek kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar, penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, serta keakuratan pesan moral dalam cerita rakyat. Dengan hasil ini, e-book interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria isi yang berkualitas dan dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita rakyat pada siswa kelas IV SD.

Validasi Media

TABEL 2. *Tabel Validasi Ahli Media*



Berdasarkan hasil validasi media diperoleh jumlah skor 73 dari total skor yang diharapkan yaitu 75. Hasil perhitungan presentase kelayakan menggunakan rumus yang telah dirumuskan. Berikut perhitungan presentase kelayakan :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{73}{75} \times 100\%$$

$$P = 97,33 \%$$

Hasil uji validasi media terhadap e-book interaktif dengan fitur gamifikasi menunjukkan persentase sebesar 97%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan layak untuk diujicobakan dengan revisi ringan sesuai saran dari validator. Validasi media ini mencakup aspek tampilan visual, desain antarmuka, keterpakaian fitur interaktif, navigasi, serta kesesuaian format media dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Tingginya tingkat validitas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari

sisi teknis dan estetika, sehingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca cerita rakyat pada siswa kelas IV SD.

Angket Respon Siswa

| No. | Subjek | Jumlah Skor | Presentase | Kriteria |
|-----|--------|-------------|------------|-------------|
| 1. | Siswa | 599 | 92.15% | sangat baik |

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang diberikan kepada 13 peserta didik, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 599 dari total skor maksimal 650, dengan rata-rata persentase sebesar 92,15%. Nilai ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan mendapatkan respon sangat positif dari para siswa.

Sebagian besar siswa memberikan respon yang sangat baik, dengan nilai berkisar antara 84% hingga 98%. Persentase tertinggi diberikan oleh siswa yang bernama AAR yaitu sebesar 98%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat disukai dan dirasakan bermanfaat. Sementara itu, siswa GCD memberikan persentase terendah, yaitu 84%, namun tetap termasuk dalam kategori baik.

Angket Respon Guru

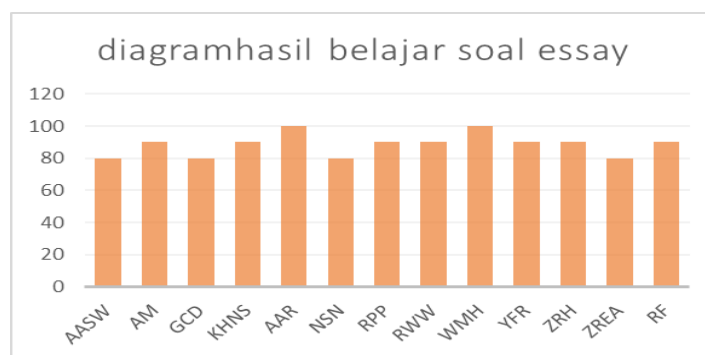
| No. | Subjek | Jumlah Skor | Presentase | Kriteria |
|-----|--------|-------------|------------|-------------|
| 1. | Guru | 47 | 94% | sangat baik |

Hasil analisis skor dari angket respons guru menunjukkan perolehan skor sebesar 47 dari total skor maksimal yang diharapkan, yaitu 50. Persentase nilai angket secara keseluruhan adalah 94% dengan kategori penilaian "Sangat Baik".

Hasil Belajar

Tahapan evaluasi merupakan bagian akhir dari proses pengembangan media pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil belajar dari penggunaan media yang telah dikembangkan dengan menguji siswa kelas IV SDN 2 Mangkujayan yang berjumlah 13 siswa. Adapun hasil evaluasi adalah sebagai berikut :

Mengidentifikasi soal essay



Berdasarkan diagram hasil belajar soal essay, dapat di gabung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$V = \frac{V1 + V2 + V3 + \dots}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{80+90+80+90+100+80+90+90+100+90+90+80+90}{1300} \times 100\%$$

$$V = \frac{1.240}{1.300} \times 100\%$$

$$V = 0,9538 \times 100\%$$

$$V = 95,38\%$$

Berdasarkan hasil evaluasi belajar pilihan ganda yang dilakukan setelah pembelajaran materi cerita rakyat menggunakan media e-book interaktif berbasis gamifikasi, diperoleh hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Mangkujayan dengan capaian yang sangat baik. Dari total 13 siswa yang mengikuti evaluasi, nilai yang diperoleh berada dalam rentang 80 hingga 100. Hasil perhitungan rata-rata persentase hasil belajar siswa mencapai 95,38%, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Dari hasil nilai hasil evaluasi layak di gunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk kelas IV dalam keterampilan membaca.

Mengidentifikasi soal Pilihan Ganda



Berdasarkan diagram hasil belajar soal pilihan ganda, dapat di gabung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\frac{V1 + V2 + V3 + \dots}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{80+90+80+90+100+80+90+90+100+90+90+80+90}{1300} \times 100\%$$

$$V = \frac{1.260}{1.300} \times 100\%$$

$$V = 0,9692 \times 100\%$$

$$V = 96,92\%$$

Berdasarkan hasil evaluasi hasil belajar pilihan ganda yang dilakukan setelah pembelajaran materi cerita rakyat menggunakan media e-book interaktif berbasis gamifikasi, diperoleh hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Mangkujayan dengan capaian yang sangat baik. Dari total 13 siswa yang mengikuti evaluasi, nilai yang diperoleh berada dalam rentang 90 hingga 100. Hasil perhitungan rata-rata persentase hasil belajar siswa mencapai 96,92 %, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Dari hasil nilai hasil evaluasi layak di gunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk kelas IV dalam keterampilan membaca.

PEMBAHASAN

Proses penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran E-Book Interaktif Dengan Fitur Gamifikasi Untuk Keterampilan Membaca Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas IV DN 2 Mangkujayan mengacu pada prosedur ADDIE. Pada penelitian ini juga menerapkan prosedur ADDIE. Pada penelitian ini juga menggunakan model ADDIE dalam proses mengembangkan media. Tahap pengembangan yang pertama yaitu proses analisis tujuannya untuk mengetahui apa saja yang perlu di kembangkan pada penelitian. Penelitian ini sesuai dengan peneliti terdahulu menurut (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021) pada penelitian ini juga menggunakan model ADDIE dalam proses mengembangkan media. Tahap pengembangan ADDIE yang pertama yaitu proses Analisis. Pada tahap analisis, mengidentifikasi masalah dalam keterampilan membaca. Temuan masalah yang ada di SDN 2 Mangkujayan yaitu Media pembelajaran yang digunakan ialah buku cetak yang telah disediakan oleh sekolah, Guru masih belum memanfaatkan media pembelajaran dengan maksimal sehingga siswa kurang aktif dan bosan ketika pembelajaran.

Tahap ke dua dalam pengembangan media adalah tahap desain. Pada tahap ini, E-book dirancang menggunakan aplikasi Canva di pilih karena menyediakan fitur yang mudah di gunakan serta mendukung elemen yang menarik dan dalam proses desain di tentukan susunan halaman, pemilihan background gambar dan penempatan link untuk menjawab soal berbentuk point. E-book ini di susun berdasarkan alur pembelajaran dan pengenalan materi pemahaman isi bacaan hingga menjawab kuis, Winda Ayu Lestari (2022) Hasil serupa Pada tahap desain ini merupakan tahapan perencanaan media pembelajaran e- book interaktif. Desain awal produk ditentukan dalam tahap ini, mulai dari perencanaan isi materi, pemilihan format, penataan layout, dan pemilihan media desain Canva.

Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan media E-book yang dilengkapi dengan visual yang menarik, link untuk mengerjakan soal serta berisi materi dan berbagai macam cerita rakyat yang sangat seru. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitri, Ashri & Frayoga (2024) bahwa guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran sebagai strategi perencanaan pembelajaran yang menarik dan interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang membantu siswa mencapai potensi belajar mereka. Setelah media dikembangkan, tahap berikutnya yaitu melakukan validasi oleh para ahli, meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tujuan dari proses validasi adalah untuk menilai kelayakan media E-book sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Ahli media mengevaluasi elemen seperti tampilan, desain visual, navigasi, dan interaktivitas, sedangkan ahli materi dan bahasa meninjau kesesuaian isi dengan kompetensi dasar, kejelasan bahasa, serta ketepatan konsep yang disampaikan. Menurut Ramadhani & Putra (2020), validasi oleh para ahli sangat penting guna memastikan bahwa media pembelajaran memiliki kualitas yang baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Proses ini juga menjadi indikator awal dalam menilai apakah media tersebut layak digunakan sebagai sarana pembelajaran membaca intensif di jenjang sekolah dasar. Hasil dari validasi ahli materi dan bahasa diperoleh presentase kelayakan produk 96,84% di golongkan ke dalam kriteria “ Sangat Baik “ Hal ini sejalan dengan (Pokhrel, 2024) menyatakan validator Materi media e - book cerita bergambar skor 88% dengan kriteria “ sangat baik “, sedangkan untuk validasi ahli media mendapatkan hasil presentase kelayakan 97,33% di golongkan ke dalam kriteria “ Sangat Baik “ Hal ini sejalan dengan dengan Hal ini relevan dengan penelitian (Suryadi, 2024) menyatakan validasi media Pembelajaran E-Book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran.

Tahap keempat dalam proses pengembangan adalah tahap implementasi Pada tahap ini, media E-book interaktif dengan fitur gamifikasi di implementasikan di SDN 2 Mangkujayan dalam pembelajaran keterampilan membaca cerita rakyat Media digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan keaktifan siswa melalui kegiatan seperti kerja kelompok, diskusi, membaca bersama, dan latihan soal interaktif yang dapat diakses melalui link. Pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Menurut Assa, Noviyanti, dan Meilia (2023), penerapan gamifikasi mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa secara signifikan melalui metode yang menyenangkan dan menantang. Setelah media diterapkan, baik guru maupun siswa mengisi angket respon untuk menilai kelayakan, tingkat daya tarik, serta efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

Hasil dari angket 13 siswa diperoleh rata-rata presentase kelayakan produk e-book 92,15% dan dari guru diperoleh rata-rata persentase 94% ini termasuk dalam kategori "Sangat Baik", sehingga media e-book dapat meningkatkan ketrampilan membaca cerita rakyat siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Syamsi, Azis & Ulviani yang menyatakan bahwa 'folklore e-Book learning media' terbukti memengaruhi kemampuan membaca siswa kelas IV SD. Juga, hasil dari penelitian oleh Firdaus dkk. (2024) menunjukkan bahwa 'media pembelajaran e-book efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa'. Selain itu, Cahyati (2023) menyimpulkan bahwa pengembangan e-book cerita bergambar sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV SD.

Tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi Pada tahap ini siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi berupa link terkait materi cerita rakyat Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan bacaan dengan tepat pada soal serta menganalisis unsur-unsur cerita rakyat, meliputi tokoh, latar, alur, penokohan, dan amanat. Fitur point dalam menjawab pertanyaan turut mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam memahami isi cerita serta unsur-unsur yang membangunnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian evaluasi siswa yang terdapat 13 siswa mendapat nilai di atas Rata - Rata. Sejalan dengan hal itu Gigih Wicaksono dkk. (2020) menyatakan bahwa Buku cerita bergambar interaktif efektif digunakan buku cerita bergambar interaktif dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran menemukan isi cerita siswa kelas IV."

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar interaktif—yang memadukan teks, gambar, dan latihan soal interaktif berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi cerita.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran [Application of Learning Media Selection]. *Edcomtech*, 1(1), 9–20.
2. Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
3. Arwita Putri, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Lilis Lilis, Pinta Rojulani Lubis, & Rahmi Wirdayani. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984>
4. Aryani, S., Rodiyana, R., & Mahpudin. (2021). Media Audio Visual untuk Keterampilan Menyimak Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021*, Vol. 3, 266–270. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/605>
5. Dewi, D., & Nurzaman, B. (2024). Peran Cerita Rakyat terhadap Pembentukan Karakter Anak: Analisis Sastra dan Psikologi. *Jendela ASWAJA*, 5(2), 84–91. <https://doi.org/10.52188/jeas.v5i2.847>
6. Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
7. Febrianingsih, D. (2021). *Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*.
8. Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
9. Fitrah, M. (2021). Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Nurul Jadid, March*, 1–13. <https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/media-pembelajaran/kriteria-pemilihan-media-pembelajaran-yang-baik>
10. Gultom, A., & Nainggolan, M. F. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Cepat Melalui Teknik Skimming Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 4(1), 15–21. <https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v4i1.1031>
11. Hapsari, E. D. (2019). Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 20(1), 10–24. <https://doi.org/10.23960/aksara/v20i1.pp10-24>
12. Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. In *DIDAKTIKA* (Vol. 9, Issue 1). <https://jurnaldidaktika.org/>
13. Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
14. Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method. *ABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
15. Melasarianti, L. (2015). Membentuk Karakter Anak Sesuai Prinsip Pancasila Melalui Cerita Rakyat. *Lingua Idea*, 6(1), 1–12.
16. Melisya, M. P., Murjainah, M., & Praseihhami, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n1.p1-8>

17. Negeri, S. D., & Tapah, P. (2016). Penerapan Teknik Membaca Dalam Hati Untuk Meningkatkan Kemampuan Mencari Gagasan Pokok Karangan Narasi Pada Siswa SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam. *Jurnal Primary*, 5(November), 10–19.
18. Nengseh, I. F., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Media Ebook Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1598–1607.
19. Novi Rudyanti, Mela Aprillia, Fanesha Rahma Fitri, & Pupung Purnamasari. (2025). Pengaruh Strategi Pemasaran Terhadap Penambahan Segmen Pasar Baru Di Restoran Kopi Express. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 132–138. <https://doi.org/10.61787/zk322946>
20. Nuzulia, A. (2024). Pengembangan Media Visual Dalam Pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., June, 5–24.
21. Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*. Pertiwi, A. D. (2016). Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12372>
22. Pokhrel, S. (2024). No TitleEΛENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.
23. Pratiwi, nuning. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1, 213–214.
24. Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2036–2044. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1032>
25. Rahmah, A., & Salsabila, H. (2024). Meningkatkan kemampuan membaca cepat. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(November 2010), 1–6.
26. Restiani, R., Tisnasari, S., Yuliana, R., & Hilaliyah, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pada Peserta Didik Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 274–288.
27. Rosidi, M. I., & Fitroh, I. (2020). *Nilai-Nilai Karakter dalam Cerita Rakyat Banyuwangi Serta Relevansinya Terhadap Pembelajaran Sejarah*. 8(2).
28. Ruswan, A., Rosmana, P. S., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Habibina, I. Z., Alqindy, K. K., Amanaturrizqi, K., & Syavaqilah, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia*, 8(1), 4007–4016. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13009>
29. Sahbuki Ritonga. (2023). Rekapitulasi Rata-Rata Data Hasil Wawancara Calon Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Bukhary Labuhanbatu Tahun 2023. *Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 7(2), 1–6. <https://doi.org/10.58822/tbq.v7i2.158>
30. Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79–86. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608>
31. Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
32. Sulistiyowati, W. (2017). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
33. Sultan, M. A., & Akhmad, A. (2020). Media Podcast terhadap Kemampuan Menyimak. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(1), 40.

- <https://doi.org/10.26858/jkp.v4i1.12044>
34. Suryadi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Attractive : Innovative Education Journal*, 6(1), 178–187.
 35. Susilo, F. A. N., & Pahlevi, T. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan Media Pembelajaran Smartphone pada Mata Pelajaran Kearsipan Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Pemeliharaan Arsip Kelas X APK SMK Muhammadiyah 1 Lamongan. *Journal of Office Administration : Education and Practice*, 1(2), 179–195. <https://doi.org/10.26740/joaep.v1n2.p179-195>
 36. Syamsi, F., Azis, S. A., Ulviani, M., Makassar, U. M., Sultan, J., 259, A. N., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran E-Book Cerita Rakyat terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Journal on Education*, 06(02), 12862–12869.
 37. Umri, C. A., & Syah, E. F. (2021). Nilai-Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat Baturaden Pada Masyarakat Banyumas Sebagai Alternatif Bahan Ajar Sastra Di Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda*, IV(2), 93–100. <https://www.jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda/article/view/1261>
 38. Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8. <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>
 39. Wahyuni, T., Darsinah, D., & Wafroturrahmah, W. (2023). Inovasi Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka dimensi Kreatif. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 4(1), 79–86. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v4i1.6652>
 40. Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
 41. Wibawa, B., Sitepu, B. P., & Awaludin, A. (2017). Hypermedia-Based E-Book. *International Journal of Multi Discipline Science (IJ-MDS)*, 1(1), 14. <https://doi.org/10.26737/ij-mds.v1i1.415>
 42. Widhiasih, L. K. S., & Dharmayanti, P. A. P. (2019). Strategi Membaca Nyaring Di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 96. <https://doi.org/10.25078/aw.v2i2.967>
 43. Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.84>