

**PENGEMBANGAN MEDIA *EBOOK* INTERAKTIF
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA DONGENG SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Indra Fitria Nengseh

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email : indra.18045@mhs.unesa.ac.id

Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd M.Pd

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email : maryamdamayanti@unesa.ac.id

Abstrak

Perubahan dalam pendidikan akibat adanya wabah pandemi covid-19 sangat dirasakan salah satunya yakni proses pembelajaran. Beberapa kesulitan dan kelemahan dalam pembelajaran daring membuat turunnya motivasi siswa untuk belajar dan mengikuti pembelajaran, salah satunya dalam proses pembelajaran keterampilan membaca dongeng. Sehubungan dengan hal tersebut sebaiknya pembelajaran yang dilakukan harus menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, agar siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca meskipun terjadi perubahan dalam pendidikan. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran membaca dongeng. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *research and development* dengan model penelitian ADDIE, yang terdiri atas lima 5 tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan diakhiri dengan evaluasi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas iii sekolah dasar islam permata hati yang berjumlah 13 siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu wawancara, angket, dan tes. Berdasarkan hasil analisis data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dapat dinyatakan bahwa media *ebook* interaktif untuk keterampilan membaca merupakan media yang sangat valid dengan persentase hasil kevalidan media sebesar 90% dan hasil kevalidan materi sebesar 95%. Selanjutnya berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru yang menunjukkan persentase sebesar 100% maka media dinyatakan memenuhi kriteria "sangat praktis". Keefektifan media memenuhi kriteria sangat efektif berdasarkan hasil ketuntasan belajar yang dihitung dengan bantuan rumus n-gain dengan hasil 0,71. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *ebook* interaktif untuk keterampilan membaca dongeng siswa kelas iii sekolah dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: pengembangan, media *ebook* interaktif, keterampilan membaca dongeng

Abstract

Changes in education due to the Covid-19 pandemic outbreak are felt, one of which is the learning process. Some difficulties and weaknesses in online learning make students' motivation to learn and participate in learning decrease, one of which is in the process of learning fairy tale reading skills. In connection with this, it is better if the learning carried out must use learning media that utilize technology, so that students can improve reading skills despite changes in education. Therefore, the researchers carried out media development with the aim of knowing the validity, practicality, and effectiveness of the media developed in the learning process of reading fairy tales. The type of research used is research and development with the ADDIE research model, which consists of five 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and ends with evaluation. The subjects in this study were the third grade students of Permata Hati Islamic Elementary School, totaling 13 students. This research uses the type of research and development research. In this study, the data collection techniques used were interviews, questionnaires, and tests. Based on the results of the validity, practicality and effectiveness analysis techniques, it can be stated that the Interactive Ebook media for reading skills is a very valid media with a percentage of media validity results of 90% and material validity results of 95%. Furthermore, based on the results of the student and teacher response questionnaire which showed a percentage of 100%, the media was declared to meet the "very practical" criteria. The effectiveness of the media meets the criteria of being very effective based on the results of mastery learning which is calculated with the help of the N-Gain formula with a result of 0.71. Based on the results of the study, it can be concluded that the interactive ebook media for the reading skills of third grade elementary school students is valid, practical, and effective.

Keywords: Development, interactive Ebook media, reading skills, fairy tales

PENDAHULUAN

Perubahan dalam pendidikan akibat adanya wabah pandemi Covid-19 sangat dirasakan salah satunya yakni proses pembelajaran, awalnya proses pembelajaran dilakukan di sekolah dan terjadi interaksi antara guru dan siswa secara langsung atau biasa disebut dengan pembelajaran tatap muka, namun sekarang harus diganti dengan proses pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran secara online.

Selama pelaksanaan pembelajaran daring guru dan siswa mengalami beberapa kesulitan, seperti kurang maksimalnya penyampaian materi secara optimal dari guru kepada siswa. Susahnya jaringan internet pada daerah tertentu, faktor ekonomi yang menyebabkan tidak adanya sarana untuk mengikuti pembelajaran daring seperti *smartphone*, serta kurangnya pengetahuan akan penggunaan media jaringan untuk proses pembelajaran (Purbatua Manurg, 2020) adalah beberapa faktor yang menjadi penyebab sulitnya pelaksanaan pembelajaran secara daring. Pembelajaran daring juga menyebabkan interaksi antara guru dan siswa serta interaksi antar sesama siswa menjadi semakin berkurang, selain itu kurangnya ketepatan dalam mengirimkan modul pembelajaran juga menjadi kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

Beberapa kesulitan dan kelemahan dalam pembelajaran daring membuat turunnya motivasi siswa untuk belajar dan mengikuti pembelajaran daring. Apabila motivasi belajar siswa menurun, maka yang terjadi adalah tingkat keterampilan siswa juga menurun. Salah satu keterampilan yang berdampak apabila motivasi siswa menurun adalah keterampilan membaca. Pada pembelajaran daring, guru hanya memberikan materi pembelajaran secara langsung kepada para siswa tanpa difasilitasi oleh media pembelajaran, selain itu pelaksanaan pembelajaran daring juga hanya berpaku pada buku tema hal ini membuat siswa semakin merasa bosan dan tidak ada motivasi belajar terutama dalam meningkatkan keterampilan membaca. Keterampilan membaca adalah keterampilan yang penting dan harus dimiliki oleh setiap siswa, meskipun melalui pembelajaran daring maupun pembelajaran secara tatap muka.

Keterampilan siswa dalam pembelajaran daring diharapkan sama dengan keterampilan siswa dalam pembelajaran tatap muka. Hal tersebut dapat diperoleh secara maksimal dengan pelaksanaan pembelajaran daring yang inovatif dan kreatif. Pembelajaran inovatif dan kreatif yang dimaksud yakni dengan memanfaatkan internet sebagai alat utama dalam pelaksanaan pembelajaran daring, seperti menggunakan media sosial sebagai sarana pemberitahuan informasi terkait dengan

jadwal pembelajaran, materi pembelajaran dan lain sebagainya. Selain itu guru juga diharapkan untuk dapat memanfaatkan internet sebagai sarana dalam menunjukkan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran adalah solusi untuk dapat mewujudkan pembelajaran yang inovatif.

Proses pembelajaran daring yang berlangsung kurang lebih 2 tahun terakhir ini berdampak pada proses pembelajaran sekarang ini, siswa dirasa kurang aktif ketika proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada pengembangan keterampilan siswa salah satunya yakni keterampilan dalam berbahasa seperti membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Berdasarkan hal tersebut, perlu dikembangkan suatu media yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan dalam berbahasa. Media pembelajaran yang dimaksud yakni media pembelajaran yang dapat dengan mudah diakses oleh siswa dan memuat beberapa materi terkait dengan pengembangan keterampilan siswa dalam berbahasa.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menunjang siswa agar lebih mudah dalam memahami materi atau pembelajaran yang disampaikan. Selain itu media pembelajaran adalah sarana pembangkit minat belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar serta merangsang siswa dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran dibuat dengan tujuan untuk membantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas (Purbatua Manurung:2020). Penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, seperti memanfaatkan aplikasi youtube sebagai penampil media pembelajaran, menggunakan media pembelajaran secara online, memanfaatkan website sebagai tempat untuk menampilkan materi pembelajaran dan lain sebagainya.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tingkat keterampilan siswa juga akan dapat meningkat. Salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan adalah mata pelajaran bahasa. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan diri siswa dalam berbahasa diantaranya membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Keterampilan yang paling mendasar yakni membaca. Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan kemampuan visual dan kognisi untuk memahami isi pesan dari penulis melalui media bahasa yang disajikan.

Keterampilan membaca pada siswa sekolah dasar salah satunya dapat dikembangkan melalui pembelajaran membaca dongeng. Media yang biasa digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca adalah buku cetak

yang ada di sekolah. Sehubungan dengan adanya pembelajaran daring maka media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca yakni media yang memanfaatkan teknologi, seperti *Ebook* atau yang biasa disebut dengan buku digital.

Ebook atau buku digital dapat menjadi solusi untuk siswa yang merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran daring yang monoton atau hanya menyimak guru saja, hal ini dikarenakan media *Ebook* dapat menampilkan gambar, audio, teks, video maupun soal soal yang dibuat oleh guru. Selain itu, media pembelajaran *Ebook* merupakan media yang memanfaatkan teknologi, sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses media pembelajaran *Ebook*. Kwartolo (Rina Tiya Lestari, dkk 2018) menyatakan bahwa manfaat dari *Ebook* adalah : (a) Membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, (b) Siswa menjadi lebih kreatif dan kritis sehingga dapat memahami hal-hal baru yang selama ini belum diketahui. (c) Memungkinkan siswa untuk saling bekerja sama dalam berdiskusi dan berkelompok (d) Memungkinkan siswa untuk terus aktif dan antusias berusaha dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. (e) Situasi pembelajaran menjadi lebih bermakna. (f) Memungkinkan siswa untuk dapat menyadari akan hal apa saja yang telah dipelajarinya. Selain manfaat tersebut, media pembelajaran *Ebook* juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca karena dengan adanya gambar dan video yang ditampilkan dalam media tersebut dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar terutama dalam membaca.

Berdasarkan observasi peneliti pada 21 Juni 2022 di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Hati terhadap siswa kelas III, pembelajaran membaca dongeng di kelas hanya dilakukan dengan menyajikan dongeng dalam bentuk wacana atau teks yang ada pada buku. hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Akibatnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran membaca dongeng menjadi menurun, hal ini berdampak pada keterampilan membaca siswa seperti kurang lancar dalam membaca teks bacaan, tidak dapat memahami teks bacaan dan lain sebagainya.

Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran terutama ketika pembelajaran membaca dongeng. Media yang dikembangkan yakni media pembelajaran *Ebook* Interaktif, hal ini dipilih karena media yang biasa digunakan oleh para pendidik yakni buku cetak yang hanya bisa dibaca dan berfungsi sebagai alat evaluasi (Rina dkk, 2018). Sedangkan pada masa pandemic seperti ini, pembelajaran harus dilakukan melalui pembelajaran daring maka perlu media yang dapat memudahkan siswa

untuk memahami pembelajaran tanpa harus bertatap muka langsung dengan guru. Peneliti mengembangkan *Ebook* berfokus pada penyajian dongeng yang interaktif. Interaktif yang dimaksud yaitu menampilkan teks, gambar, audio dan video dalam *Ebook* yang dikemas semenarik mungkin agar dapat memudahkan proses pembelajaran siswa dalam pembelajaran membaca dongeng.

Dari uraian permasalahan dan beberapa penelitian yang relevan maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Ebook* Interaktif untuk Pembelajaran Membaca Dongeng di Kelas III Sekolah Dasar”.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana proses pengembangan media *Ebook* Dongeng Interaktif sebagai media pembelajaran pada pembelajaran membaca dongeng siswa kelas III Sekolah Dasar?
- b. Bagaimana kevalidan *Ebook* Dongeng Interaktif sebagai media pembelajaran pada pembelajaran membaca dongeng siswa kelas III Sekolah Dasar?
- c. Bagaimana kepraktisan *Ebook* Dongeng Interaktif sebagai media pembelajaran pada pembelajaran membaca dongeng siswa kelas III Sekolah Dasar?
- d. Bagaimana keefektifan *Ebook* Dongeng Interaktif sebagai media pembelajaran pada pembelajaran membaca dongeng siswa kelas III Sekolah Dasar?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan proses pengembangan, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari *E-Book* Dongeng Interaktif sebagai media pembelajaran membaca dongeng siswa kelas III Sekolah Dasar.

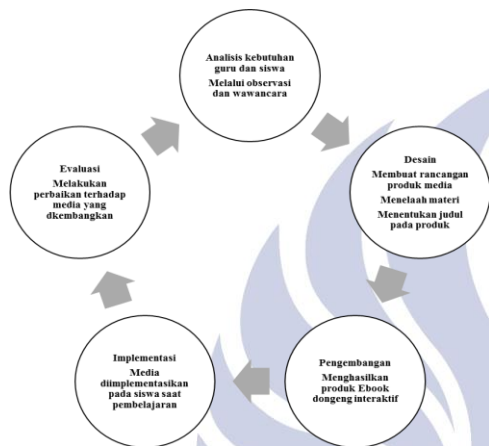
METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Tujuan dari metode penelitian dan pengembangan yakni untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas suatu produk yang sudah ada atau telah dikembangkan (Sugiyono, 2019:389). Berdasarkan hal tersebut maka model pengembangan dari Dick dan Carry adalah model yang digunakan pada penelitian ini. ADDIE adalah sebutan dari model pengembangan tersebut. Kata ADDIE berasal dari singkatan dari 5 tahapan yaitu mulai dari dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Sesuai dengan tujuan dari metode penelitian pengembangan, maka dalam penelitian ini akan dilakukan

pengembangkan sebuah media pembelajaran untuk siswa kelas III. Media yang dikembangkan yakni media untuk pembelajaran membaca dongeng yang berupa buku elektronik atau *Ebook* ini Dongeng Interaktif pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan tahapan pada model pengembangan ADDIE, maka urutan pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Ebook* Dongeng Interaktif dimulai dengan tahapan analisis, tahapan desain, tahapan pengembangan, tahapan implementasi dan tahapan evaluasi. Tahapan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Tahap Pengembangan

Tahap analisis adalah langkah awal dalam penelitian ini, pada tahap ini dilakukan agar mendapatkan informasi terkait dengan pembelajaran yang dilakukan dengan pengamatan dan wawancara kepada wali kelas siswa kelas III Sekolah Dasar Islam Permata Hati. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran membaca dongeng masih belum pernah menggunakan media *Ebook* interaktif, guru hanya melakukan pembelajaran menggunakan buku tema atau media cetak lainnya. Hal tersebut berdampak pada keterampilan siswa dalam berbahasa salah satunya yakni membaca, siswa dirasa kurang berminat dalam membaca dan sering merasa bosan apabila hanya membaca dongeng melalui media cetak atau buku.

Tahapan kedua dilakukan setelah menganalisis kebutuhan siswa, yakni mendesain atau merancang produk pembelajaran yang berupa buku elektronik atau *Ebook* dongeng interaktif untuk siswa kelas III Sekolah Dasar sesuai dengan materi dan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Peneliti melakukan perencanaan rancangan produk, mulai dari menelaah materi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan menentukan judul produk.

Tahap pengembangan adalah tahapan ketiga pada penelitian ini, peneliti akan melakukan pengembangan

desain yang telah dirancang pada tahap kedua. Peneliti mulai mengembangkan *Ebook* dongeng interaktif dengan memanfaatkan teknologi, serta disesuaikan dengan materi pembelajaran membaca dongeng siswa kelas III.

Langkah selanjutnya setelah melakukan pengembangan desain pada media pembelajaran yakni validasi media yang dikembangkan, validasi dilakukan dengan memberikan instrumen kepada para ahli atau validator. Validasi media pada penelitian ini difokuskan pada penilaian isi materi dari media dan tampilan dari media yang dikembangkan oleh peneliti. Kritik dan saran dari validator juga diperlukan oleh peneliti agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik untuk proses pembelajaran.

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap hasil validasi media berdasarkan isi materi dan tampilan media yang dikembangkan. Aspek yang dinilai untuk validasi materi meliputi kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan kompetensi dasar, ketepatan soal evaluasi, ketepatan bahasa yang mudah dipahami serta kejelasan isi materi untuk siswa. Selanjutnya untuk validasi tampilan media meliputi beberapa aspek penilaian diantaranya adalah tampilan desain media, kejelasan suara atau audio pada media serta kemudahan dalam mengakses media.

Media yang dikembangkan peneliti dapat dikatakan valid dan dapat di uji cobakan apabila mendapatkan hasil presentase yang diberikan oleh para ahli atau validator kurang lebih 61%-80%.

Tahap keempat dalam penelitian ini yakni implementasi, media yang telah divalidasi maka akan dilakukan implementasi atau uji coba. Pada penelitian ini media yang dikembangkan akan di uji cobakan pada siswa kelas III Sekolah Dasar Permata Hati yang berjumlah 13 siswa. Implementasi atau uji coba yang dilakukan oleh peneliti menggunakan desain *One-Grup Pretest-Posttest Design*. Tahapan implementasi diawali dengan melakukan pretest terlebih dahulu, setelah melakukan pretest maka siswa diminta untuk memperhatikan media yang telah dikembangkan peneliti yaitu media *E-Book* Dongeng Interaktif, kemudian menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran membaca dongeng.

Tahapan yang terakhir yakni evaluasi. Evaluasi model ADDIE terbagi menjadi evaluasi formatif dan sumatif. Adapun penjelasan pengertian evaluasi formatif adalah evaluasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data di setiap tahap dengan tujuan untuk memperbaiki media pembelajaran. Sedangkan evaluasi sumatif merupakan cara peneliti dalam mengumpulkan data akhir untuk melihat respon dari siswa. Pada tahap ini peneliti akan melakukan pretest dan posttest guna untuk mengetahui keefektifan dari media yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan pada nilai

siswa, yang menentukan efektif atau tidaknya media yang dikembangkan oleh peneliti maka peneliti menggunakan bantuan N-Gain yang memiliki rumus analisis sebagai berikut :

$$g = \frac{\text{posstest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

(Riduwan,2013)

Setelah hasil perhitungan dilakukan, maka peneliti menggunakan acuan tabel kriteria N-Gain seperti pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Kriteria N-Gain

Kriteria	Presentase
Terjadi penurunan	$-1,00 \leq g \leq 0,0$
Tidak terjadi peningkatan	$g = 0$
Rendah	$0,0 < g < 0,30$
Sedang	$0,30 < g < 0,70$
Tinggi	$0,70 < g < 1,00$

Selain N- Gain peneliti juga menggunakan analisis ketuntasan untuk mengetahui besarnya presentase hasil belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan media *Ebook* dongeng iteraktif. Untuk mengetahui tingkat ketuntasan siswa, maka digunakan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Islam Permata Hati, Menganti Gresik. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 1 hari pada 21 Juni 2022. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas III Sekolah Dasar Permata Hati.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi serta angket. Observasi pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pada proses pembelajaran siswa kelas III Sekolah Dasar terkait dengan keterampilan membaca siswa. Teknik wawancara yang dilakukan peneliti bertujuan agar peneliti mengetahui proses pembelajaran secara langsung, wawancara dilaksanakan oleh peneliti dan narasumber. Narasumber yang dimaksud dalam penelitian ini adalah wali kelas siswa kelas III Sekolah Dasar Permata Hati.

Teknik dokumentasi dan angket adalah teknik yang terpenting dalam sebuah penelitian. Teknik dokumentasi menyatakan bahwa peneliti melakukan penelitian secara nyata sedangkan teknik angket dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data terkait dengan validasi materi, validasi media, respon guru, serta respon siswa terhadap penggunaan media *E-Book* Dongeng Interaktif.

Teknik analisis data menjadi tahapan setelah peneliti memperoleh data berdasarkan teknik yang telah digunakan. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif diperoleh dari data primer dan sekunder, yakni data sumber utama dan data pendukung. Pada penelitian ini sumber utama pada teknik analisis kualitatif yakni diperoleh dari pengajar siswa kelas III Sekolah Dasar Islam Permata Hati, sedangkan data pendukungnya yakni diperoleh dari jurnal, ariker, buku, serta penelitian sebelumnya.

Teknik analisis data kuantitatif pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. teknik analisis data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan skala yakni skala Likert. Skala likert adalah ukuran yang bertujuan untuk mengetahui pendapat, persepsi baik dari seseorang maupun sekelompok orang terhadap kejadian yang sedang terjadi (Sugiono,2014:164). Skala likert digunakan untuk mengukur setiap variabel yang ada pada penelitian, variabel tersebut akan dijabarkan menjadi beberapa indikator yang selanjutnya indikator tersebut digunakan sebagai titik tolak untuk menyusun pertanyaan sebagai instrumen penelitian. Jawaban dari setiap pertanyaan berdasarkan pada skala likert akan menghasilkan gradasi penilaian dari sangat negatif hingga sangat positif.

Hasil persentase yang sudah diperoleh dapat digunakan sebagai bahan pedoman dalam mengetahui kevalidan atau tidak media tersebut dengan melihat peduan di bawah ini :

Tabel 2. Kriteria Skala Likert

Kriteria	Presentase
Tidak Valid	0% - 20%
Kurang Valid	21% - 40%
Cukup Valid	41% - 60%
Valid	61% - 80%
Sangat Valid	81% - 100%

Setelah melakukan tahapan analisis data maka akan diperoleh kesimpulan berdasarkan tujuan penelitian yang telah dituliskan berdasarkan rumusan masalah pada penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan model penelitian yang diambil oleh peneliti pada penelitian pengembangan media *E-Book* Interaktif untk Keterampilan membaca dongeng yakni memiliki 5 tahapan dalam proses pengembangannya. Proses tersebut yaitu :

Analisis Masalah

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas III Sekolah Dasar Islam Permata Hati, peneliti mendapatkan

informasi bahwa pada proses pembelajaran terkait dengan pengembangan keterampilan membaca siswa hanya menggunakan media cetak, guru masih belum mencoba menggunakan media selain media cetak saat pembelajaran membaca sedang berlangsung. Hal tersebut membuat siswa merasa lebih bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Masalah yang ditemukan oleh peneliti yakni, keterbatasan guru dalam memberikan materi. Pada masa pandemi Covid-19 hanya beberapa platform yang digunakan sebagai saran belajar ketika pembelajaran daring, hal ini membuat proses pembelajaran hanya berjalan dengan interaksi satu arah yakni melalui penjelasan guru. Keaktifan siswa menurun sehingga keterampilan yang seharusnya dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran juga menurun salah satunya yakni keterampilan membaca ketika pembelajaran membaca dongeng.

Dari uraian permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan oleh peneliti yakni mengembangkan media pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan membaca siswa. Media yang dikembangkan memuat materi dongeng yang dilengkapi dengan gambar, audio, video serta kuiss yang dapat diakses dengan mudah oleh para siswa dengan tujuan agar siswa dan guru dapat melakukan pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Desain Produk

Setelah melakukan analisis pada tahap pertama, tahap selanjutnya yakni mendesain dan merancang media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yakni membuat cerita dongeng fabel yang sesuai dengan KI dan KD pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Langkah kedua peneliti membuat gambar yang sesuai dengan cerita dongeng yang telah dibuat. Langkah ketiga peneliti membuat kerangka video yang sesuai dengan cerita dongeng fabel yang telah dibuat. Langkah keempat peneliti membuat desain *storyboard* media untuk memudahkan peneliti dalam membuat media *E-Book* Dongeng Interaktif.

Pada desain *storyboard* yang disiapkan oleh peneliti di halaman pertama terdapat cover, dilanjutkan dengan penulisan keterangan KI dan KD yang digunakan seta petunjuk penggunaan media *E-Book* Dongeng Interaktif. Halaman selanjutnya memuat cerita dongeng fabel yang dilengkapi dengan gambar serta audio sedangkan video dongeng terdapat pada halaman terakhir sebelum berganti cerita dongeng berikutnya. Link kuis atau evaluasi dan profil peneliti terdapat pada halaman terakhir media *E-Book* Dongeng Interaktif.

Development/Pengembangan

Setelah melakukan tahapan desain yang berupa desain *storyboard*, langkah selanjutnya yaitu peneliti mengembangkan desain tersebut hingga menjadi media *E-Book* Dongeng Interaktif yang memuat cerita dongeng, dilengkapi dengan gambar, audio, video, serta link untuk mengerjakan evaluasi. Media yang dibuat oleh peneliti dapat diakses melalui handphone ataupun komputer dan laptop dengan bantuan jaringan internet. Media *E-Book* Dongeng Interaktif dibagikan kepada siswa dengan berupa link, yang dapat diakses kapanpun dan dimana saja.

Berikut adalah tampilan dasi media *E-Book* Dongeng Interaktif :

Tabel 3. Tampilan Media *E-Book* Dongeng Interaktif

Halaman	Keterangan
Cover	Sampul buku Terdapat logo unesa, nama penulis, gambar hewan-hewan di hutan.
Halaman 1	Berisikan Kompetensi Dasar dan Indikator Mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.
Halaman 2	Berisikan petunjuk penggunaan <i>E-Book</i> Dongeng Interaktif.
Halaman 3	Berisikan deskripsi isi <i>E-Book</i> Dongeng Interaktif.
Halaman 4	Halaman pembatas untuk Bab 1 (Penjelasan mengenai fabel dan unsur-unsurnya).
Halaman 5	Berisikan materi tentang pengertian fabel.
Halaman 6	Penjelasan terkait dengan unsur-unsur fabel.
Halaman 7	Halaman pembatas untuk Bab 2 (berisikan kumpulan cerita dongeng fabel).
Halaman 8	Berisikan dongeng fabel tentang "Kisah Kera, Kelinci, dan Kura-kura" yang disertai gambar dan audio.
Halaman 9	Berisikan dongeng fabel tentang "Kisah Kera, Kelinci, dan Kura-kura" yang disertai gambar dan audio.
Halaman 10	Berisikan dongeng fabel tentang "Kisah Kera, Kelinci, dan Kura-kura" yang disertai gambar dan audio.
Halaman 11	Berisikan dongeng fabel tentang "Kisah Kera, Kelinci, dan Kura-kura" yang disertai gambar dan audio.
Halaman 12	Berisikan dongeng fabel tentang "Kisah Kera, Kelinci, dan Kura-kura" yang disertai gambar dan audio.
Halaman 13	Berisikan dongeng fabel tentang "Kisah Kera, Kelinci, dan Kura-kura" yang

	disertai gambar dan audio.
Halaman 14	Video dongeng fabel tentang “Kisah Kera, Kelinci, dan Kura-kura”.
Halaman 15	Berisikan dongeng fabel tentang “Kelinci Pemalas” yang disertai gambar dan audio.
Halaman 16	Berisikan dongeng fabel tentang “Kelinci Pemalas” yang disertai gambar dan audio.
Halaman 17	Berisikan dongeng fabel tentang “Kelinci Pemalas” yang disertai gambar dan audio.
Halaman 18	Berisikan dongeng fabel tentang “Kelinci Pemalas” yang disertai gambar dan audio.
Halaman 19	Berisikan dongeng fabel tentang “Kelinci Pemalas” yang disertai gambar dan audio.
Halaman 20	Video dongeng fabel tentang “Kelinci Pemalas”.
Halaman 21	Halaman pembatas untuk Bab 3 (berisikan Kuis Evaluasi).
Halaman 22	Berisikan link kuis evaluasi.
Halaman 23	Berisikan profil dari peneliti.

Kevalidan Media

Langkah selanjutnya setelah peneliti menyelesaikan media yang dikembangkan, adalah melakukan uji validasi media dan validasi materi pada media *E-Book* Dongeng Interaktif. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui apakah ada kesalahan saat membuat media baik kata maupun tampilan media, selain itu uji validasi dilakukan dengan tujuan agar peneliti dapat memperbaiki media *E-Book* Dongeng Interaktif sebelum diimplementasikan atau diujicobakan pada siswa ketika pembelajaran. Uji Validasi dilakukan para validator dengan cara memberikan tanda centang pada pertanyaan-pertanyaan dalam lembar validasi sesuai dengan rentang penilaian yang telah dibuat oleh peneliti.

Pada uji validasi materi, media *Ebook* Dongeng Interaktif divalidasi oleh Prof. Dr. Wahyu Sukartiningih, selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di

Uji validasi media pada media *E-Book* Dongeng Interaktif dilakukan oleh dosen Pendidikan guru Sekolah Dasar yakni Bapak Drs. Suprayitno, M. Si. Uji validasi media dilaksanakan pada tanggal 18 Juni 2022 dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Nilai
1.	Tampilan media E-Book Interaktif menarik	4
2.	Desain gambar pada media	4

Universitas Negeri Surabaya. Uji validasi materi dilaksanakan pada tanggal 18 Juni 2022 dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai
1.	Media menampilkan materi yang sesuai dengan kurikulum 2013.	4
2.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan KI dan Kd siswa kelas III Sekolah Dasar.	4
3.	Materi yang ditampilkan pada media mudah dipahami.	3
4.	Media menyajikan dongeng yang menarik.	3
5.	Media memiliki tampilan materi yang menarik.	4
6.	Media menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.	4
7.	Penambahan soal evaluasi pada media sesuai dengan materi dan kemampuan siswa.	4
8.	Media lebih mudah diakses.	4
9.	Media yang dikembangkan sesuai dengan pengembangan kognitif siswa.	4
10.	Cerita / dongeng yang disajikan dalam media mudah dipahami.	4
Total		38

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus, tingkat kevalidan materi pada media *E-Book* Dongeng Interaktif mendapatkan hasil 95% yang dapat dikategorikan media sangat valid. Validator memberikan beberapa saran perbaikan seperti memperbaiki link media *E-Book* Dongeng Interaktif dan memperbaiki tata tulis dalam dongeng yang disajikan.

No	Aspek yang dinilai	Nilai
3.	Materi yang ditampilkan pada media mudah dipahami.	3
4.	Media menyajikan dongeng yang menarik.	4
5.	Media memiliki tampilan materi yang menarik.	3
6.	Media menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh	3

	siswa.	
7.	Penambahan soal evaluasi pada media sesuai dengan materi dan kemampuan siswa.	3
8.	Media lebih mudah diakses.	4
9.	Media yang dikembangkan sesuai dengan pengembangan kognitif siswa.	4
10.	Cerita / dongeng yang disajikan dalam media mudah dipahami.	3
Total		35

Berdasarkan hasil validasi dengan menggunakan rumus, maka dapat diperoleh nilai 87,5% yang dapat dinyatakan bahwa media *E-Book* Dongeng Interaktif dikategorikan sangat valid. Meskipun dikategorikan sangat valid, validator juga masih memberikan saran perbaikan terkait dengan tampilan media seperti, penulisan kalimat dalam dongeng fabel, kurangnya kalimat perintah dan petunjuk dalam *E-Book* Dongeng Interaktif.

Tahapan selanjutnya setelah melakukan uji validasi yakni merevisi atau memperbaiki media sesuai dengan saran perbaikan dari para validator. Perbaikan media yang dilakukan oleh peneliti tersaji dalam tabel berikut :

Implementasi / Uji Coba Produk

Implementasi atau uji coba media *E-Book* Dongeng Interaktif dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Permata Hati dengan subjek siswa kelas III yang berjumlah 13 siswa. Pelaksanaan uji coba produk dilakukan selama 1 hari yakni pada tanggal 20 Juni 2022. Uji coba media diawali dengan pemberian pretest kepada seluruh siswa kelas III kemudian siswa diajak untuk menggunakan media *E-Book* Dongeng Interaktif yang diakses melalui Handphone dan diakhiri dengan pemberian posttest kepada siswa yang sudah termuat dalam media *E-Book* Dongeng Interaktif.

Pemberian soal pretest dan posttest dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar

Evaluasi

Langkah setelah melakukan uji coba media pada siswa kelas III Sekolah Dasar, peneliti memberikan angket pada setiap siswa dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepektisan media yang telah dikembangkan. Angket yang diberikan pada setiap siswa memuat 10 butir pernyataan dengan dua pilihan jawaban yaitu "Ya" dan "Tidak" sesuai dengan skala Guttman.

Berdasarkan angket yang telah diberikan oleh peneliti kepada siswa, hasil respon siswa 100% setuju

siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *E-Book* Dongeng Interaktif. Soal pretest dan posttest masing-masing terdiri dari 10 butir soal.

Tingkat keefektifan media pada penelitian ini, diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti setelah melakukan pretest dan posttest pada siswa kelas III sekolah Dasar. Pretest dan posttest dilakukan pada siswa kelas III Sekolah Dasar yang berjumlah 13 siswa, dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil N-Gain

No.	Nama Siswa	Nilai		N-Gain
		Pretest	posttest	
1.	Rafa	70	80	0,5
2.	Rafli	70	90	0,6
3.	Alvin	50	80	0,6
4.	Raztha	80	90	0,5
5.	Arul	80	100	1
6.	Zaqi	70	90	0,6
7.	Azzam	70	90	0,6
8.	Bara	60	90	0,75
9.	Layli	60	100	1
10.	Cherin	80	90	0,5
11.	Mila	40	80	0,6
12.	Vira	80	100	1
13.	Meilin	80	100	1
Jumlah		890	1130	9,25
Rata-rata		68,4	86,9	0,71

Berdasarkan hasil analisis dari perhitungan rumus N-Gain terkait dengan pretest dan posttest 13 siswa, media *E-Book* Dongeng Interaktif dapat dinyatakan sebagai media yang termasuk dalam peningkatan tinggi dengan hasil 0,71 berdasarkan rentang $0,70 < g > 1,00$. Selanjutnya peneliti juga menghitung hasil ketuntasan siswa yang mendapatkan hasil sebesar 100%, hal ini dapat dinyatakan bahwa media *E-Book* Dongeng Interaktif merupakan media yang efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan oleh peneliti.

dengan pernyataan yang diberikan oleh peneliti terkait dengan media *E-Book* Dongeng Interaktif. Pernyataan yang ada pada angket memuat tentang desain tampilan media yang menarik, mudahnya materi yang dipahami, serta mudahnya akses menggunakan media *E-Book* Dongeng Interaktif. Dari hasil respon siswa sebesar 100% maka dapat dinyatakan bahwa media *E-Book* Dongeng Interaktif adalah media dalam kategori yang sangat praktis. Pada tahap akhir evaluasi yaitu revisi berdasarkan saran dan komentar dari siswa, namun dari hasil respon siswa peneliti tidak mendapatkan saran atau komentar

terkait dengan perbaikan media. Siswa hanya memberikan tanggapan bahwa mereka merasa sangat senang dengan media *E-Book* Dongeng Interaktif karena tidak lagi merasa bosan ketika pembelajaran membaca di kelas.

Pembahasan

Kevalidan

Validasi adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk menilai secara rasional dan dilakukan oleh orang yang ahli dalam bidangnya (Sugiyono, 2013:312). Pada penelitian ini, uji validasi yang dilakukan yakni validasi media dan validasi materi. Validasi materi pada media *E-Book* Dongeng Interaktif dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yakni Ibu Prof. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd pada tanggal 18 Juni 2022. Validasi materi mendapatkan hasil penilaian sebesar 38 dari 40 nilai maksimal. Berdasarkan perhitungan dengan rumus kevalidan, media *E-Book* Dongeng Interaktif mendapatkan presentase 95% yang berarti media sangat valid menurut pendapat Sugiyono (2019). Kurang maksimalnya hasil kevalidan disebabkan oleh kesalahan dalam penulisan kata dan kalimat pada dongeng yang disajikan dalam media, selain itu juga kurang jelasnya audio yang ada pada media *E-Book* Dongeng Interaktif. Oleh karena itu, peneliti memperbaiki kesalahan penulisan kata pada media agar dan mengganti audio pada media agar menjadi lebih jelas.

Uji validasi yang kedua yakni validasi media yang dilakukan pada tanggal 18 Juni 2022 oleh Bapak Drs. Suprayitno, M.Si selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Surabaya. Validasi media mendapatkan nilai 35 dari 40 nilai maksimal. Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus kevalidan, maka validasi media *E-Book* Dongeng Interaktif mendapatkan presentase sebesar 87,5% hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa kesalahan dalam penulisan kata pada dongeng yang disajikan serta kurangnya kalimat petunjuk pada bagian evaluasi. Setelah peneliti melakukan revisi, maka validator memberikan nilai 36 dari 40 nilai maksimal yang artinya media mendapatkan presentase sebesar 90% berdasarkan rumus kevalidan dan dapat dinyatakan media dalam kategori kevalidan sangat valid.

Berdasarkan uji validasi media dan materi yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Media *E-Book* Dongeng Interaktif dapat dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran keterampilan membaca siswa kelas III Sekolah Dasar.

Kepraktisan

Menurut Malik (2018:74) angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden dengan tujuan agar responden dapat bersedia memberikan

tanggapan terhadap suatu objek penelitian. Pengujian angket respon siswa dilakukan agar mengetahui tingkat kepraktisan suatu media atau produk yang telah dikembangkan. Pada penelitian ini, angket yang digunakan sesuai dengan skala Guttman yakni memiliki 2 pilihan jawaban antara “ya” atau “tidak”.

Pemberian dan pengujian angket respon siswa dilaksanakan setelah implementasi media yaitu pada tanggal 20 Juni 2022 pada siswa kelas III Sekolah Dasar yang berjumlah 12 siswa. Hasil respon angket siswa menunjukkan 100% setuju dengan pernyataan yang diberikan oleh peneliti, hal ini dapat dinyatakan bahwa media *E-Book* Dongeng Interaktif termasuk dalam media kategori sangat praktis oleh Sudijono.

Dari hasil angket, dapat diketahui bahwa siswa tertarik dan merasa senang saat belajar menggunakan media *E-Book* Dongeng Interaktif yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Diharapkan dengan kesenangan dan ketertarikan siswa terhadap media *E-Book* Dongeng Interaktif dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran keterampilan membaca siswa kelas III Sekolah Dasar.

Keefektifan

Keefektifan suatu media pembelajaran dapat diukur dengan memberikan pretest dan posttest kepada siswa. Pemberian pretest bertujuan untuk mengetahui seberapa tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sebelum menggunakan media dalam proses pembelajarannya. Sedangkan posttest bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi perubahan dalam peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan pernyataan (Citra & Rosy, 2020) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu media, apabila terdapat perubahan peningkatan hasil belajar maka media pembelajaran dapat dikatakan efektif dan apabila hasil belajar siswa tidak mengalami perubahan maka bisa dikatakan media tersebut tidak efektif.

Pada penelitian ini, pretest dilaksanakan pada tanggal 20 Juni 2022 dengan subjek siswa kelas III Sekolah Dasar Permata Hati sebanyak 13 siswa. Berdasarkan hasil pretest, peneliti mendapatkan hasil bahwa masih banyak siswa yang kurang memahami dongeng yang dibaca hanya dengan melihat buku atau media cetak. Rata-rata nilai pretest siswa yakni mendapat nilai 60, 70, bahkan yang paling rendah yaitu 40.

Setelah melakukan pretest, maka peneliti mengukur tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media *E-Book* Dongeng Interaktif dalam proses pembelajaran 2022. Hasil posttest menunjukkan bahwa rata-rata siswa 87 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah yaitu 80. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, peneliti melakukan analisis data menggunakan rumus N-Gain yang mendapatkan hasil sebesar 0,71 yang menurut Sundayana (2016) termasuk dalam kriteria tinggi dengan rentan $0,70 < g < 1,00$. Selain itu, peneliti juga mengukur tingkat ketuntasan belajar siswa dan mendapatkan hasil sebesar 100%. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, maka media *E-Book* Dongeng Interaktif dapat dikatakan efektif untuk pembelajaran keterampilan membaca siswa kelas III Sekolah Dasar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa media *E-book* Interaktif untuk keterampilan membaca dongeng siswa kelas III Sekolah dasar sebagai berikut : (1) kevalidan media *Ebook* Dongeng Interaktif dengan presentase kevalidan media 90% dan kevalidan materi 95% maka media dinyatakan dalam kategori sangat valid. (2) Hasil angket respon siswa dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, dalam penelitian ini hasil analisis dari angket respon siswa sebesar 100%, hal ini menunjukkan bahwa media *Ebook* Dongeng Interaktif dapat dikategorikan media yang sangat praktis dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran untuk keterampilan membaca dongeng siswa kelas III Sekolah Dasar. (3) Keefektifan media *Ebook* Dongeng Interaktif diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan kepada 13 siswa kelas III Sekolah Dasar Islam Permata Hati. Berdasarkan hasil ketuntasan belajar siswa sebesar 100% dan peningkatan hasil belajar siswa sesuai dengan rumus N-Gain dengan perolehan hasil 0,71 maka media *Ebook* Dongeng Interaktif dapat dikatakan efektif. Dari uraian hasil analisis data tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa media *Ebook* Interaktif merupakan media yang valid, praktis dan efektif sebagai media untuk keterampilan membaca siswa kelas III Sekolah Dasar. Simpulan menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan, mengacu pada tujuan penelitian. Berdasarkan kedua hal tersebut dikembangkan pokok-pokok pikiran baru yang merupakan esensi dari temuan penelitian.

Saran

Berdasarkan hasil uraian dari pengembangan media *Ebook* Dongeng Interaktif saran yang dapat diberikan yaitu: (1) Media *Ebook* Dongeng Interaktif dapat digunakan

yakni dengan melakukan posttest. Pelaksanaan posttest dilakukan di hari yang sama yakni pada tanggal 20 Juni

guru dan siswa sebagai media untuk keterampilan membaca dongeng pada siswa kelas III Sekolah Dasar karena media ini telah dinyatakan sebagai media yang valid, praktis, dan efektif. (2) Media *Ebook* Dongeng Interaktif masih jarang digunakan, sehingga memungkinkan bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkan media *E-Book* Interaktif dengan materi dan tingkat kelas siswa yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Laili Y R, Putriani I, & Widiastuti S. (2021). "Pengembangan *Ebook* Interaktif Taksi (Cerita Fiksi) sebagai Media Keterampilan Apresiasi Sastra" dalam *Musamus Journal of Primary Education* Volume 3 no 2. Blitar: Universitas Islam Balitar.
- Lestari, R. T., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2016). "*Ebook* Interaktif" dalam *E - ISSN: 2615-8787 EBOOK*, 71–76. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Mahdiyah, N.F. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk meningkatkan Motivasi belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP MA'ARIF BATU". Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Manurung, Purbatua. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Ebook* di masa pandemi Covid-19". *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. BKI FITK UIN Sumatera Utara Medan.
- Patiung, D. (2016). "Membaca sebagai sumber pengembangan intelektual" *Volume 5 (2)*, 352–376. Makassar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.
- Purba A, Ramer dkk. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ramadhani, Rahmi dkk. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*. Medan: yayasan Kita Menulis.
- Riduwan, dan Akdon. (2013). *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudi dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.