



Pengembangan Media E-Book Dongeng Fabel Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Tia Wulansari¹, Wahyusukartiningsih²

^{12*}S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim May 19th 2025

Revisi Dec 10th 2024

Diterima Jan 10th 2025

Abstract

The purpose of this research is to develop a valid, practical, and effective fable e-book media to improve writing skills in learning Indonesian language in grade V elementary school. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which consists of five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Based on the development that has been carried out, the results obtained from the feasibility of the media received a percentage of 90% with very valid criteria. Feasibility in the material aspect gets a percentage of 91.66% with very valid criteria. The user trial obtained that students gave a response of 96.4% with a very practical category, while the teacher gave a response of 85% with a very practical category. Then for the effectiveness of getting N-Gain of 0.7 with a very high category and the Wilcoxon test which obtained a value of <0.01 which means that there is a difference between the pre-test and post-test learning outcomes on the use of E-book media fables significantly. Based on the research results, it shows that e-book media is very suitable for use in learning.

Kata kunci:

Pengembangan, media e-book dongeng fabel, keterampilan menulis

Abstrak

Tujuan penelitian yaitu mengembangkan media e-book dongeng fabel yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan hasil dari kelayakan media yang mendapat persentase 90% dengan kriteria sangat valid. Kelayakan pada aspek materi mendapat persentase 91,66% dengan kriteria sangat valid. Uji coba pengguna diperoleh bahwa peserta didik memberikan respons sebesar 96,4% dengan kategori sangat praktis, sedangkan guru memberikan respons sebesar 85% dengan kategori sangat praktis. Kemudian untuk efektivitas mendapatkan N-Gain sebesar 0,7 dengan kategori sangat tinggi dan uji wilcoxon yang memperoleh nilai < 0,01 yang berarti terdapat perbedaan antara hasil belajar pre-test dan post-test pada penggunaan media E-book dongeng fabel secara signifikan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-book sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Tia Wulansari

*tia.21048@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah salah satu aspek penting bagi manusia. Pendidikan ialah kebutuhan vital manusia yang dipakai guna menjalani kehidupannya Trimara, dkk. (2023). Sejalan dengan hal tersebut, Sudarmono, dkk. (2020) menyatakan bahwa salah satu faktor terpenting kemajuan suatu bangsa dan Negara ditentukan oleh pendidikan. Supaya sanggup melaksanakan persaingan dalam kompetisi kehidupan yang makin modern. Tanpa pendidikan yang memadai dan berkualitas, suatu bangsa bisa semakin tertinggal. Didukung oleh pernyataan Elwijaya, dkk. (2021), pendidikan merupakan hal yang sistematis dan saling berkaitan. Salah satunya berkaitan erat dengan pembelajaran.

Pembelajaran pada era ini mengharuskan siswa dan guru untuk bertukar ilmu secara interaktif. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Damayanti, dkk. (2023), tuntutan abad ke-21 berbeda dengan tuntutan di masa lalu terkait kualitas guru sekolah dasar. Guru tidak lagi dipandang sebagai individu yang berdiri di depan kelas dan memberikan pengetahuan kepada murid-muridnya melalui ceramah, namun mereka kini memiliki tanggung jawab yang lebih rumit. Didukung hal tersebut, Fadilah (2019), menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kiat seseorang menggunakan berbagai sumber belajar dalam upaya memperoleh informasi, kemampuan, dan nilai-nilai positif yang baru. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan beragam metode hingga bisa terlaksana kegiatan belajar yang optimal. Sejalan pada itu, Menurut Widiyanto & Wahyuni (2020), proses pembelajaran juga bisa diraih lewat pembuatan suasana belajar yang kondusif. Sehingga dapat mempengaruhi peserta didik meraih tingkatan kematangan fisik, psikis, sosial, emosional, ekonomi, moral, serta spiritual. Agar pembelajaran dapat dilaksanakan lebih optimal, guru juga harus memperhatikan hal-hal lainnya seperti media pembelajaran.

Media pembelajaran ialah hal yang sangat vital. Didukung oleh pernyataan Hendratno, H., & Setyowati, S. (2023) bahwa media haruslah bisa melaksanakan

pengoptimalan potensi peserta didik, hingga bisa berkembang secara baik. Sejalan dengan hal tersebut, Muhida dan Sukartiningsih (2023) menyampaikan bahwasanya media pembelajaran merupakan alat untuk membantu pemahaman siswa terhadap mata pelajaran. Bagian penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang menjadi basis belajar untuk pendidik dan peserta didik guna mendapat pandangan serta pemahaman baru adalah media pembelajaran. Agar pelatihan materi bisa dipahami oleh siswa dengan efektif serta efisien, media pembelajaran dapat berperan sebagai mediator. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran sangatlah vital karena bisa membantu komunikasi antara peserta didik dan guru menjadi lebih baik. Pendapat Hasan, dkk (2021) yaitu media pembelajaran bisa menaikkan perkembangan serta interaksi antara peserta didik. Jadi media pembelajaran sangat baik untuk diterapkan di seluruh mata pelajaran, satu diantaranya Bahasa Indonesia.

Sesuai pada temuan observasi serta wawancara peneliti dengan pengajar kelas V di SDN Gayungan II/423 mengenai penggunaan media dan proses kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis kelas V. Ada beberapa masalah dalam menulis selama proses pembelajaran khususnya, siswa kesulitan menulis kembali teks menggunakan bahasanya. Hal ini disebabkan karena belum adanya media edukasi yang interaktif. Guru menggunakan materi cetak dalam wujud buku siswa dan buku guru serta buku dongeng dengan teks dan ilustrasi untuk membantu proses pembelajaran. Namun, nyatanya dengan media yang sudah digunakan, peserta didik masihlah kesulitan ketika menulis kembali teks cerita. Dibuktikan dengan rata-rata hasil keterampilan menulis siswa kelas V SD Negeri Gayungan II/423 yaitu 69. Oleh karena itu, untuk menunjang siswa melaksanakan penulisan teks dongeng fabel diperlukan media pembelajaran yang tepat.

Hasil analisis kebutuhan dari penjabaran di atas yaitu diperlukan media pembelajaran yang gampang dipakai, menyenangkan, interaktif dan sanggup meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Dengan begitu media pembelajaran menjadi satu diantara aspek terpenting ketika pembelajaran Menulis. Sependapat dengan hal itu, Qulub dan Renhoat (2020) menyatakan bahwa Keterampilan menulis membutuhkan penggunaan media ketika proses pengajarannya. Satu diantara kunci keberhasilan ketika pembelajaran di kelas ialah media pembelajaran (Syahid, 2019).

Berdasarkan uraian tersebut, satu diantara media pembelajaran yang bisa dipilih yakni media e-book Dongeng Fabel.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, Oktaviani & Rukmi (2023), kemampuan menulis siswa dipengaruhi oleh media buku cerita bergambar. “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas V Sekolah Dasar” adalah judul penelitian tersebut. Temuan untuk validitas materi sebesar 87% (Sangat Valid) dan validitas media sebesar 93,75% (Sangat Valid). Sesuai pada penemuan survei yang diselenggarakan terhadap siswa serta instruktur, 92% responden berpendapat bahwasanya media pembelajaran ini praktis, serta 97,6% menyatakan sangat praktis. Temuan perhitungan n-Gain mengindikasikan bahwasanya media pembelajaran ini efektif, yakni sebesar 0,6 pada uji coba skala besar. Mahesti & Koeswanti (2021), juga menyatakan bahwa media pembelajaran membantu dalam pengalaman pembelajaran yang baik. Dengan adanya media e-book dongeng fabel maka peserta didik akan semakin termotivasi dalam belajar karena e-book dongeng fabel merupakan satu diantara media pembelajaran yang menyenangkan. Peserta didik diharapkan akan mudah paham terkait materi pembelajaran yang diberikan melalui media pembelajaran e-book dongeng fabel.

Dalam pengembangan media e-book ini terdapat perbedaan dengan media e-book pada penelitian lainnya. Pertama, media e-book materi keterampilan menulis dilintangkan untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Kedua, gambar dan audio media e-book ini menggunakan AI. Ketiga, media e-book ini dapat dikenakan dalam pembelajaran secara luring maupun daring.

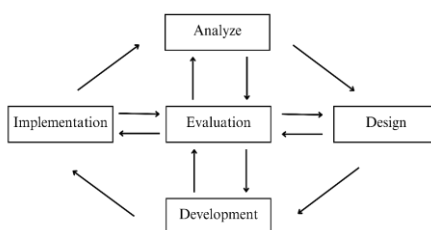
Berdasarkan permasalahan sebelumnya, maka peneliti mengangkat permasalahan tersebut kedalam suatu penelitian pengembangan yang diberi judul “Pengembangan Media E-Book Dongeng Fabel Berbantuan Canva Untuk meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian Research and Development (R&D) ialah jenis dalam penelitian ini. Mengembangkan dan memvalidasi produk adalah kegiatan penelitian ini. Penelitian ini menciptakan produk yang dapat dipergunakan secara langsung (Fatirul & Walujo, 2022). Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE. Ada lima fase dalam

model ADDIE, yakni tahap Analyze (menganalisis), Design (merancang), Development (mengembangkan), Implement (mengimplementasikan), serta Evaluate (mengevaluasi). Peneliti memakai model tersebut karena prosedur nya mudah diikuti, sederhana, dan sistematis. Selain itu, juga terdapat evaluasi pada setiap tahapannya.

Penelitian pengembangan ini berhasrat menciptakan produk baru yang valid, praktis, serta efektif. Ahli materi dan media akan melakukan uji validitas produk yang dihasilkan. Kepraktisan produk yang digunakan dapat diketahui dari hasil pengisian lembar kuesioner kepada pengguna. Sedangkan keefektifan media akan diuji dengan menilai keterampilan menulis siswa sebelum dan sesudah implementasi produk. Produk yang dikonstruktifkan didalam penelitian ini ialah media e-book dongeng fabel.



Gambar 1. Tahap model ADDIE menurut Branch (2009)

Tujuan tahap analisis yaitu mengumpulkan informasi yang dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan media e-book dongeng fabel. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan peserta didik pada kegiatan pembelajaran serta analisis materi. Selanjutnya tahap perancangan menghasilkan konsep produk meliputi desain materi dan desain awal produk media e-book dongeng fabel. Rancangan tersebut berlandaskan hasil tahap analisis supaya produk yang dihasilkan memiliki keunikan dari sisi tampilan, penggunaan, materi.

Selanjutnya tahap pengembangan, peneliti membuat produk dengan bantuan Canva berlandaskan hasil tahap analisis dan perencanaan. Pada tahap ini dilaksanakan pengujian validasi materi dan media. Pengujian bermaksud mendeteksi kelayakan serta koherensi antara media dan materi pembelajaran. Kemudian, tahap implementasi dilaksanakan uji coba terbatas terhadap 10 peserta didik kelas V B dan uji coba luas terhadap 25 peserta didik kelas V A SD Negeri Gayungan II/423 Surabaya. Adapun tahap evaluasi yang dilakukan selama pelaksanaan tahap-tahap model ADDIE sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat diidentifikasi dan

diperbaiki.

Setelah semua tahapan model ADDIE terlaksana, data yang didapatkan dianalisis untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Instrument kevalidan dengan skala *likert* 1-5 dinilai oleh ahli media serta materi. Data yang didapatkan melalui tahap validasi akan diolah dengan rumus di bawah ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Mengetahui kevalidan dengan membandingkan hasil perhitungan dengan kriteria pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Kriteria	Nilai (%)
Tidak valid	24%-43%
Kurang valid	44%-62%
Valid	63%-81%
Sangat valid	82%-100%

Instrument kepraktisan dengan skala *likert* 1-5 dan Gutman dinilai oleh guru dan peserta didik. Data yang disongsong melalui tahap penilaian tersebut diolah dengan rumus di bawah ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kepraktisan diketahui dengan membandingkan hasil perhitungan dengan kriteria tabel dibawah:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Kriteria	Nilai (%)
Sangat Praktis	80,01%-100%
Praktis	60,01%-80%
Kurang Praktis	40,01%-60%
Tidak Praktis	21,01%-40%
Sangat Tidak Praktis	0%-20%

Data keefektifan diperoleh dari nilai *pretest* serta *posttest* hasil pengerjaan oleh peserta didik. Keefektifan produk dapat diketahui dengan mengkategorikan persentase ketuntasan belajar seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Keefektifan

Kriteria	Nilai (%)
Sangat Tinggi	81%-100%
Tinggi	61%-80%
Cukup	41%-60%
Rendah	21%-40%
Sangat Rendah	0%-20%

Peningkatan pemahaman peserta didik ditunjukkan melalui perhitungan hasil pretest serta posttest dengan rumus N-gain sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

g = Skor N-gain

Kriteria tabel di bawah ini akan digunakan untuk mengklasifikasikan hasil perhitungan N-gain.

Tabel 4. Kriteria N-gain


Kriteria	Nilai (%)
Tinggi	0,71-1,00
Sedang	0,31-0,70
Rendah	0,01-0,30
Tidak Terjadi Peningkatan	0,00
Terjadi Penurunan	-1,00-0,00

Selanjutnya uji *paired sample t test* diindikasikan untuk signifikansi keefektifan media *e-book dongeng fabel*. *Paired sample T test* guna menguji keefektifan perlakuan yang ditunjukkan perubahan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Uji T merupakan salah satu dari statistik parametrik yang syaratnya data wajib terdistribusi normal, apabila tidak, dapat menerapkan uji non parametrik Wilcoxon sebagai alternatifnya.

Hasil

Hasil pengembangan media e-book materi dongeng fabel dapat diakses melalui tautan <https://heyzine.com/flipbook/a52b80f1e3.html>

Tabel 5. Hasil pengembangan media dalam penelitian ini:

Tampilan	Keterangan
	Sampul E-book dongeng fabel Berisi: Judul cerita dan QR Code untuk membuka Flipbook
	Lembar ke-2 Berisi: Kata pengantar dan nomor halaman
	Lembar ke-3 Berisi: petunjuk penggunaan dan nomor halaman
	Lembar ke-4 Berisi: Teks cerita beserta gambar-gambar pendukung dan dilengkapi nomor halaman



Lembar ke-5

Berisi: Teks cerita beserta gambar-gambar pendukung dan dilengkapi nomor halaman

Lembar ke-6

Berisi: Teks cerita beserta gambar-gambar pendukung dan dilengkapi nomor halaman

Lembar ke-7

Berisi: Teks cerita beserta gambar-gambar pendukung dan dilengkapi nomor halaman

Lembar ke-8

Berisi: Teks cerita beserta gambar-gambar pendukung dan dilengkapi nomor halaman

Lembar ke-9

Berisi: Pesan Moral Teks Dongeng "Semut dan Belalang"



Lembar ke-10 Berisi: Biodata Penulis

Hasil kevalidan didapatkan dari penilaian para ahli. Validasi media mendapat persentase 90% klasifikasi sangat valid. Kemudian, validasi materi mendapatkan 91,66% dengan klasifikasi sangat valid. Hal ini mendedikasikan bahwa media e-book dongeng fabel tampilannya menarik, interaktif, dapat memotivasi peserta didik, mudah digunakan, relevan dengan materi, dan bahasa yang tepat. Selain itu, selama proses validasi beserta uji coba terbatas, terdapat saran dari validator dan pengguna agar produk yang menjadi dikembangkan lebih baik.

Hasil kepraktisan diperoleh dari angket respon oleh 25 peserta didik kelas V-A dan guru kelas V-A SD Negeri Gayungan II/423 Surabaya saat uji coba luas. Hasil persentase angket yang dinilai para peserta didik mencapai 96,4% dengan klasifikasi sangat praktis. Selain itu, hasil persentase angket guru sebesar 85% yang termasuk klasifikasi sangat praktis. Hal ini didukung oleh komentar guru dan peserta didik pada angket bahwa media e-book dongeng fabel tampilannya menarik, meningkatkan antusias peserta didik, dan mudah digunakan.

Hasil keefektifan dalam penelitian dimuat melalui nilai pretest-posttest yang dikerjakan oleh 25 peserta didik kelas V-A SD Negeri Gayungan II/423. Pretest dikerjakan sebelum peserta didik diberikan perlakuan menggunakan media e-book dongeng fabel dengan hasil perolehan nilai rata-rata pretest mencapai 53,44. Setelah pemberian perlakuan menggunakan media e-book dongeng fabel, posttest dikerjakan dan mendapatkan nilai rata-rata mencapai 87,12. Berdasarkan nilai tersebut, terdapat peningkatan nilai yang termasuk klasifikasi sangat efektif.

Kemudian untuk menentukan keberhasilan peningkatan belajar dianalisis menggunakan N-Gain dan mendapat hasil 0,7 dengan kategorisasi tinggi. Selanjutnya dilaksanakan uji normalitas untuk mengesahkan uji signifikansi yang akan digunakan. Hasil uji normalitas menggunakan software SPSS menampakkan nilai signifikansi pretest yaitu Sig. 0,002 serta nilai signifikansi posttest yaitu Sig. 0,014. Dengan

demikian bisa dinyatakan data tersebut tidak terdistribusi normal. Sehingga diuji mempergunakan uji non parametrik Wilcoxon. Uji non parametrik Wilcoxon berbantuan software SPSS dengan hasil nilai Sig < 0,05 yaitu 0,001. Hal itu memaparkan adanya perbedaan signifikan antara pretest dan posttest setelah pemberian perlakuan menggunakan media e-book dongeng fabel.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media e-book dongeng fabel untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik kelas V SD. Diharapkan media yang dihasilkan mampu mendukung peserta didik dalam menambah wawasan dan meningkatkan keterampilan menulis. Kevalidan media e-book dongeng fabel didapatkan dari hasil validasi media oleh ahli. Validasi media diperoleh skor dengan persentase 90% sehingga media e-book dongeng fabel dinyatakan sangat valid. Hal ini didukung oleh Sugiyono (2021) yang mengungkapkan bahwa persentase media yang mencapai 82%-100% termasuk media yang sangat valid. Walaupun tidak ada revisi terkait media, terdapat saran untuk menyesuaikan ukuran font. Kevalidan media e-book dongeng fabel menunjukkan bahwa media e-book dongeng fabel layak digunakan untuk keterampilan menulis dongeng fabel di kelas V SD. Sesuai dengan hasil penelitian Utari, dkk (2024), menyatakan bahwa media e-book dongeng fabel layak digunakan.

Kepraktisan media mengacu pada kesederhanaan pemakaian media e-book dongeng fabel. Kepraktisan media dari hasil respon siswa dan respon guru melalui lembar kuisioner yang diisi oleh 10 siswa skala kecil dan 25 siswa skala besar serta 1 guru. Setelah belajar mengenakan media e-book pada materi dongeng fabel untuk keterampilan menulis dimuatlah respon. Hasil penelitian diambil dari hasil angket siswa dalam uji coba skala kecil dengan 10 responden yaitu sebesar 98% dengan kategori sangat praktis. Sesuai pendapat Akbar (2017), mengatakan bahwa dengan kriteria 80%-100% termasuk kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil angket skala besar memperoleh persentase sebesar 96,4%. Kemudian hasil angket guru mendapati persentase sebesar 85% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan, hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran memperoleh presentase 95,7%. Berdasarkan hasil angket siswa, angket guru, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran disimpulkan bahwa penggunaan media e-book dongeng fabel praktis dibubuhkan oleh

siswa maupun guru di dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Milala, dkk (2022), bahwa kepraktisan media dapat ditinjau dari kemudahan bagi peserta didik dan guru serta mencapai tujuan pembelajaran sehingga menjadi pembelajaran yang bermakna.

Keefektifan media e-book dongeng fabel diperoleh dari hasil pre-test dan post-test yang telah dilantaskan oleh peserta didik. Sesuai pendapat Riduwan (2023), mengatakan bahwa dengan kriteria 81%-100% termasuk kategori sangat efektif. Apabila dari kedua tes tersebut mengalami peningkatan hasil belajar, maka dapat dikemukakan bahwa media e-book dongeng fabel efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil nilai uji coba skala besar dengan subjek penelitian sebanyak 25 orang mengalami peningkatan tinggi dengan dengan hasil akhir N-Gain sebesar 0,7. Selanjutnya untuk mengkaji keefektifan media e-book untuk menyusut data masuk dalam kategori terdistribusi normal pakai uji normalitas. Apabila data tidak terdistribusi normal, dapat digunakan analisis statistik non parametrik dengan Uji Wilcoxon sesuai dengan pendapat Diansari, dkk (2021) Uji Wilcoxon bertujuan untuk mengetahui perbedaan pada suatu penelitian dengan perlakuan yang berbeda. Berdasarkan uji normalitas hasil yang diperoleh data pre-test dan post-test siswa tidak terdistribusi normal. Hal ini diverifikasi dengan nilai signifikansi pre-test dan post-test pada uji Shapiro Wilk sebesar 0,02 dan 0,14 yang memiliki nilai kurang dari 0,05 dengan kategori data tidak terdistribusi normal.

Kemudian mengetahui signifikansi peningkatan hasil pre-test post-test dapat mendayagunakan analisis non parametrik dengan uji Wilcoxon. Berdasarkan dasar pengambilan kesimpulan diketahui Sig bernilai 0,01. Hal ini sesuai dengan kriteria nilai $Sig < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan antara hasil belajar pre-test dan post-test pada penggunaan media e-book dongeng fabel secara signifikan. Berdasarkan hal itu, disimpulkan terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan media e-book dongeng fabel untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V. Keterbatasan penelitian yakni hanya dilakukan di SD Negeri Gayungan II/423 Surabaya yang hanya melibatkan 25 siswa kelas V. Kemudian penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng fabel kurikulum merdeka Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berlandaskan hasil penelitian pengembangan media e-book untuk keterampilan menulis dongeng fabel siswa kelas V sekolah dasar dicetuskan bahwa media e-book dongeng fabel sangat valid ditunjukkan pada aspek tampilan, karakteristik, dan pengoperasian media dengan perolehan skor validasi media dengan kriteria sangat valid. Kemudian dibuktikan pada aspek relevansi materi, isi materi, dan bahasa dengan perolehan skor validasi materi dengan kriteria sangat valid.

Berdasarkan kepraktisan yang diraup dari hasil angket siswa dideteksi dari aspek kemudahan dalam penggunaan media, pemanfaatan media, dan pemahaman materi diperoleh skor angket dengan klasifikasi sangat praktis. Sedangkan kepraktisan dari hasil angket guru diperoleh dari aspek kemudahan dalam penggunaan media, hasil pemanfaatan media, dan pencapaian tujuan pembelajaran diperoleh skor angket dengan kategori sangat praktis. Selain itu, dari hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran diperoleh penilaian dari aspek pendahuluan, inti (sintaks model cooperative learning), dan penutup yang memperoleh skor dengan kategori sangat praktis.

Media e-book dongeng fabel ditakrifkan efektif dipergunakan dalam pembelajaran, dikonfirmasi dari pemerolehan nilai pre-test dan post-test dalam uji coba skala besar yang mengenyam kenaikan dengan kategori tinggi. Berdasarkan uji normalitas dijumpai hasil data tidak berdistribusi normal sehingga ditunaikan uji wilcoxon diperoleh nilai dengan hasil $< 0,05$ artinya ada perbedaan antara hasil belajar pre-test dan post-test pada penggunaan media e-book dongeng fabel secara signifikan. Berdasarkan hal tersebut dapat didekrit bahwa terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan media e-book dongeng fabel untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V.

REFERENSI

- Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach.
- Damayanti, M. I., Sukartiningsih, W., Hendratno, H., Subrata, H., Rukmi, S., & Istiq'faroh, N. (2023). Kelayakan Buku Cerita Anak Karya Mahasiswa Pgsd Unesa Untuk Pembelajaran Apresiasi Sastra. Jurnal Education and

- Development, 11(2), 432-437.
- Diansari, N., Abdullah, M. F., & Syaifullah, Y. (2021). Analisis perbedaan return saham dan volume perdagangan saham saat pandemi dibanding sebelum pandemi Covid-19 di Indonesia. *Jurnal Ilmu Ekonomi JIE*, 5(1), 155-170.
- Elwijaya, F., Mairina, V., & Gistituati, N. (2021). Konsep dasar kebijakan pendidikan. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(1), 67-71.
- Fadilah, N. U. (2019). *Media Pembelajaran*. Kemenag, 1000, 1-6.
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (edisi khusus mahasiswa pendidikan dan pendidik)*. Pascal Books.
- Hendratno, H., & Setyowati, S. (2023). Penggunaan Media Doodle Artistik Dalam Mengembangkan Motorik Halus Dan Seni Pada Anak Kelompok B di TK Tunas Bangsa Sukodono Sidoarjo. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 673-686.
- Mahesti, G dan Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39
- Milala, H. F., Endryansyah, J., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran menggunakan adobe flash player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195-202.
- Muhida, I., & Sukartiningsih, W. (2023) Pengembangan Media Kalender Dongeng Untuk Keterampilan Membaca Siswa.
- Qulub, T., & Renhoat, S. F. (2020). Penggunaan media padlet untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi. *Prosiding Samasta*.
- Riduwan (2023). *Dasar-Dasar Statistika* Alfabeta.
- Sudarmono, S., Hasibuan, L., & Us, K. A. (2020). Pembiayaan pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 266-280.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syahid, A. A. (2019). Gembira bersekolah: memaknai fun learning di sekolah dasar. In *Current Research in Education: Conference Series Journal* (Vol. 1, No. 1, p.

006).

- Trimara, E., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Keterampilan Berpikir Kreatif dan Motivasi terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 4(4), 1793-1798.
- Utari, R., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Pemanfaatan e-bookdigital untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 15(1), 91-101.
- Widiyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi perencanaan pembelajaran. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 4(2), 16-35.