



Pengembangan Media E-CERFITIF (E-book Cerita Fiksi Interaktif) pada Materi Tekis Fiksi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nahla Aisya Nurlaily^{1*}, Hendratno²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*nahla.22290@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 13-03-2026 Accepted: 19-06-2026 Published: 30-06-2026

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan media e-cerfitif (e-book cerita fiksi interaktif) berdasarkan materi teks fiksi yang memenuhi persyaratan efikasi, kepraktisan, dan validitas. Paradigma pengembangan ADDIE, yang terdiri dari fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, diterapkan dalam penelitian dan pengembangan (R&D). Desain studi satu kelompok digunakan untuk pengujian produk. Tingkat validitas media dinilai menggunakan hasil validasi dari pakar media (86,6%) dan pakar materi (84,4%), yang keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, e-cerfitif yang menggunakan sumber teks fiksi dianggap sangat sah dan sesuai untuk penggunaan pendidikan.

Kata kunci: Media e-cerfitif, keterampilan membaca, dan teks fiksi

ABSTRACT

This study aims to develop interactive e-cerfitif medium (e-book cerita fiksi) that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness. The type of research that is used is Penelitian dan Pengembangan (R&D) using the ADDIE model of development, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Product evaluation is carried out using a single kelompok penelitian design. The level of validity of the media is determined by the results of the validation of the media pakar, which has a persentase of 86%, and the validation of the bahan pakar, which has a persentase of 84%, both of which fall into the category of extremely valid. In light of this, it is said that interactive e-cerfitif media is very legitimate and appropriate for use in educational settings

Keywords: E-Cerfitif media, reading skills, and fictional texts

Pengutipan APA:

Nurlaily, N.A., & Hendratno (2026) Pengembangan Media E-Cerfitif (E-book Cerita Fiksi Interaktif) untuk meningkatkan keterampilan membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(6).



PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam membantu individu mengembangkan dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya (Alpian dkk., 2019). Pada dasarnya, setiap orang berhak memperoleh pendidikan yang berkualitas karena pendidikan bukan hanya memberikan manfaat bagi diri sendiri, melainkan bagi masyarakat dan lingkungan sekitarnya serta mendukung perkembangan yang berkelanjutan (Alpian dkk., 2019). Dalam dunia pendidikan, bahasa menjadi sarana utama yang digunakan untuk berkomunikasi dan mendukung berlangsungnya proses pembelajaran (Amini & Damayanti, 2021; Efiani dkk., 2020). Melalui bahasa, seseorang dapat menyampaikan dan menerima informasi secara efektif sehingga kemampuan sosial dan interaksi dengan orang lain dapat berkembang dengan baik (Masitrah dkk., 2022).

Kemampuan berbahasa terdiri dari empat keterampilan utama, diantaranya membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Penguasaan keempat keterampilan tersebut sangat diperlukan oleh peserta didik sebagai bekal dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif. Selain memperoleh pengetahuan teoritis di dalam kelas, siswa juga diharapkan mampu memanfaatkan Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari (Hermawan, 2018). Dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai, membaca merupakan salah satu aspek yang memainkan peran penting, karena menjadi landasan bagi perkembangan intelektual anak. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memperoleh, memahami, dan mengembangkan berbagai informasi serta pengetahuan yang mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi seiring dengan proses pendidikannya. Oleh karena itu, keterampilan membaca menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran, mengingat hampir seluruh aktivitas belajar memerlukan kemampuan membaca sebagai sarana untuk memahami materi yang dipelajari (Ruhe Restiani dkk., 2022).

Rendahnya tingkat literasi di Indonesia masih menjadi tantangan dalam dunia pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh UNESCO, Indonesia menempati posisi yang cukup rendah dalam tingkat literasi dunia. Berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022, kemampuan literasi membaca peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan membaca masih menjadi tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di jenjang sekolah dasar. Hasil observasi di SDN Lakarsantri III/474 Surabaya menunjukkan bahwa dari 23 siswa kelas IV, sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fiksi dan memahami isi bacaan secara menyeluruh. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya berbagai upaya untuk meningkatkan minat baca peserta didik agar kemampuan membaca mereka dapat berkembang secara optimal. Menurut Asih, P. K., Hawanti, S., dan Wijayanti (2020), peserta didik perlu memiliki keterampilan membaca yang baik karena kemampuan tersebut berperan dalam mendukung perkembangan keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara dan menulis. Rendahnya kemampuan membaca pada siswa sekolah dasar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain kurangnya

motivasi untuk membaca, rendahnya keterlibatan siswa dalam aktivitas literasi, serta keterbatasan bahan bacaan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Alifah dkk., 2022).

Hasil observasi yang ditemukan di SDN Lakarsantri III/474 Surabaya menunjukkan bahwa rendahnya minat baca siswa, khususnya kelas IV pada teks cerita fiksi, bukan semata-mata disebabkan oleh ketidakmampuan siswa dalam membaca, melainkan dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang belum mendorong keterlibatan aktif. Siswa tampak enggan membaca secara mandiri, kurang responsif terhadap isi bacaan, serta belum mampu mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita, yang mengindikasikan bahwa proses membaca belum dipahami sebagai aktivitas pemaknaan, melainkan sekadar pemenuhan instruksi tugas. Kondisi ini diperparah oleh pendekatan pembelajaran yang masih dominan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Kegiatan membaca dilakukan melalui metode ceramah dan penugasan membaca yang bersifat linear tanpa strategi pendampingan, eksplorasi makna, maupun penguatan interpretatif. Guru hanya meminta siswa membaca teks pada buku paket dan menjawab pertanyaan, tanpa adanya aktivitas lanjutan berupa dialog makna, analisis unsur cerita, maupun integrasi media pendukung. Pembelajaran yang monoton dan repetitif tersebut tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengalami proses membaca sebagai kegiatan yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Guru merupakan komponen penting dalam mempersiapkan generasi yang mampu menjadi agen perubahan serta mendukung tercapainya perkembangan dan kesejahteraan bangsa secara berkelanjutan. (Hendratno, Yasin & Istiq'faroh, et al 2023). Pada era digital saat ini, pemanfaatan teknologi menjadi salah satu peran strategis yang perlu dilakukan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran. Kehadiran teknologi memberikan berbagai manfaat dan peluang yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa. Oleh karena itu, peran guru tidak lagi hanya sebagai penyampai materi pembelajaran melalui metode ceramah, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mengelola pembelajaran secara inovatif. Selain itu, guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan teknologi yang terus maju agar proses pembelajaran bisa berjalan menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Hal tersebut sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menegaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran perlu menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. maka, pendidik perlu memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berinovasi dalam mengembangkan media dan perangkat pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih ampuh, kreatif, serta bermutu. (Hendratno dkk., 2023).

Salah satu metode mengintegrasikan teknologi di kelas adalah melalui penggunaan sumber daya pengajaran yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran berperan penting untuk menjangkau tujuan pembelajaran (Hendratno dkk., 2022). Media ini dimaksudkan untuk membantu guru dan siswa mempraktikkan prosedur pembelajaran berkualitas tinggi (Manurung, 2021). Membuat media yang menarik dan relevan membantu meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran. Media inovatif

dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih sukses, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh, mulai dari menciptakan lingkungan belajar yang mendukung hingga meningkatkan motivasi siswa (Syafitri & Hendratno, 2021). Tersedia berbagai macam bahan pembelajaran, seperti media interaktif, visual, dan cetak.audiovisual, berbasis komputer, dan yang melibatkan sumber daya manusia (Lisnawati & Hendratno, 2019).

E-book interaktif termasuk salah satu jenis media visual yang dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa belajar membaca. E-book praktis dan mudah diakses, memungkinkan siswa untuk menggunakan perangkat mereka sendiri untuk mengakses bahan bacaan kapanpun dan dimanapun. Tak hanya itu, elemen interaktif seperti musik, video, animasi, dan hyperlink menghasilkan pengalaman belajar yang lebih mendalam, menarik, dan dinamis daripada buku cetak tradisional.

Penelitian terdahulu mengenai pengembangan e-book menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi besar Meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar, melalui berbagai pendekatan yang sudah terbukti efektif. (Nengseh & Damayanti, 2022). Penggunaan e-book dapat membantu mengembangkan keterampilan membaca siswa karena minat baca merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat baca rendah mayoritas kurang antusias dalam kegiatan membaca sehingga pemahaman terhadap bacaan menjadi kurang optimal (Ruslan & Wibayanti, 2019).

E-book yang dikembangkan pada penelitian ini bukan sekedar memuat materi pembelajaran dan cerita fiksi, tetapi juga terdapat berbagai fitur interaktif, seperti tombol navigasi, serta kuis interaktif. Kehadiran fitur-fitur tersebut bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang variatif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan media e-book interaktif diharapkan dapat mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam proses pembelajaran konvensional. Sebaliknya, apabila media yang menarik dan inovatif tidak dimanfaatkan, pembelajaran berpotensi menjadi monoton sehingga minat belajar siswa menurun dan hasil belajar yang diperoleh kurang optimal.

Dengan demikian, rendahnya minat dan kemampuan membaca serta memahami teks fiksi pada siswa tidak dapat dilepaskan dari minimnya inovasi pembelajaran dan penggunaan media yang relevan dengan karakteristik belajar mereka. Situasi tersebut menegaskan urgensi pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif, multimodal, dan interaktif agar pengalaman membaca bukan lagi dipersepsikan sebagai beban akademik, tetapi sebagai proses konstruksi makna yang mendorong keterlibatan kognitif, afektif, dan imajinatif secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Lakarsantri III/474 Surabaya.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media E-CERFITIF (E-book Cerita Fiksi Interaktif) yang dirancang khusus untuk pembelajaran teks fiksi siswa kelas IV sekolah dasar dengan mengintegrasikan materi, cerita fiksi nusantara, ilustrasi visual, navigasi interaktif, serta kuis berbasis web ZepQuiz dalam satu media pembelajaran. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya hanya mengembangkan e-book sebagai media penyajian materi atau bahan bacaan digital, E-CERFITIF

dikembangkan untuk memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami isi bacaan sekaligus meningkatkan keterampilan membaca.

Berdasarkan paparan permasalahan dan kebutuhan yang telah diuraikan, peneliti melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media E-Cerfitif (E-book Cerita Fiksi Interaktif) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, dengan memilih model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dianggap sebagai serangkaian prosedur metodis untuk menciptakan materi pendidikan. Branch (2009) menyatakan bahwa paradigma ini bermanfaat karena menyederhanakan proses manufaktur sekaligus menjamin kualitas produk akhir karena setiap langkahnya logistik, berurutan, dan mudah dipahami oleh pengembang. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, fleksibel, dan memungkinkan evaluasi pada setiap tahap pengembangan sehingga produk yang dihasilkan dapat direvisi secara berkelanjutan. Model ini juga banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran digital karena mampu menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Struktur model yang sederhana namun terarah ini memungkinkan para peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan yang menyeluruh, merencanakan desain produk, dan melakukan pengujian serta perubahan hingga media yang dibuat benar-benar layak digunakan. Tujuan spesifik proyek ini adalah untuk menciptakan e-book interaktif berisi teks cerita fiksi sebagai alat pembelajaran melalui pendekatan R&D ini. Media ini dimaksudkan untuk meningkatkan minat baca siswa sekaligus memberi mereka pengalaman pendidikan yang lebih dinamis dan menarik.

HASIL

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini ialah media e-cerfitif. Media ini dirancang sebagai media pembelajaran yang memuat menu tujuan pembelajaran, materi, kumpulan cerita fiksi, kuis interaktif, serta profil pengembang. E-Cerfitif ini disusun secara sistematis agar dapat mendukung Pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa serta sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan peserta didik di jenjang sekolah dasar. Setiap menu dalam media ini memiliki fungsi yang saling terintegrasi. Menu tujuan pembelajaran berisi kompetensi yang harus dicapai siswa, sedangkan menu materi menyajikan materi teks fiksi. Menu kumpulan cerita berisi kumpulan cerita fiksi nusantara yang ditulis dengan bahasa yang mudah dipahami, dan disertai dengan visualisasi gambar agar pembaca lebih tertarik dan memahami isi bacaan. Menu kuis dibuat untuk meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam belajar. Media pembelajaran ini dirancang menggunakan bantuan aplikasi *Canva Pro* dan *web zepquiz*.

Sumber data yang didapatkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif dengan rincian sebagai berikut;

- a. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi beserta angket tanggapan dari guru dan peserta didik. Kemudian data tersebut di deskripsikan.
- b. Data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian validator ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran e-cerfitif teks cerita fiksi pada lembar validasi, media dapat dinyatakan valid apabila skor penilaian yang didapatkan dengan kriteria layak. Kemudian untuk mengetahui kepraktisan media maka data didapatkan dari hasil presentase angket tanggapan guru dan siswa. Sedangkan untuk mengetahui keefektifan media maka data didapatkan dari pretest dan posttest siswa.

Tingkat kevalidan media e-cerfitif ditentukan melalui uji validasi media dan materi oleh dosen ahli dari Program Studi PGSD Universitas Negeri Surabaya. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk atau media yang telah dibuat

a. Validasi Media

Validasi media dilaksanakan pada 21 Januari 2026 oleh ahli media dengan menggunakan instrumen lembar validasi yang mencakup beberapa kriteria penilaian, diantaranya tampilan desain, keterpaduan warna dan tata letak, kemudahan navigasi, penggunaan Bahasa yang sesuai kaidah. Hasil validasi media menghasilkan persentase kelayakan 86,6% (sangat valid). Hal ini menunjukkan bahwa secara tampilan dan fungsi, media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan.

Meskipun demikian, validator media memberikan saran perbaikan, yaitu perlunya penambahan referensi gambar, memperbaiki beberapa tombol navigasi, serta memperhatikan tanda baca agar sesuai. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi dengan menambahkan referensi gambar, membenahi beberapa tombol navigasi, serta membenahi tanda baca yang masih kurang tepat.

b. Validasi materi

Validasi materi dilaksanakan pada 21 Januari 2026 oleh ahli materi dengan menggunakan instrumen yang mencakup aspek sesuai materi dengan kurikulum, ketepatan konsep, kelengkapan materi, kejelasan penyajian, serta bahasa yang digunakan. Hasil validasi materi menunjukkan skor keseluruhan sebesar 38 dengan persentase penilaian 84,4% (sangat valid). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa materi dalam e-cerfitif telah disusun sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik.

Validator materi juga memberi beberapa saran, di antaranya materi yang disajikan sebaiknya diperkaya dengan unsur analisis, seperti struktur dan unsur instrinsik teks fiksi, serta menambahkan indeks untuk memudahkan pengguna dalam menemukan materi atau bagian tertentu secara cepat. Saran tersebut bertujuan untuk meningkatkan kejelasan materi serta memperkuat aspek keilmiah

dan keakuratan informasi. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi dengan membenahi isi materi agar sesuai dengan saran, serta menambahkan indeks pada media e-cerfitif.

Kepraktisan media e-cerfitif diperoleh melalui angket respons guru dan peserta didik. Angket respons guru menggunakan skala *Likert*, sedangkan angket respons peserta didik menggunakan skala *Guttman*.

Tabel 1. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Nama peserta didik	No. angket									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	AAB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2.	BAAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3.	GMK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4.	JMNS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5.	MGP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6.	MAB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7.	MBH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8.	MRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9.	NKWS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10.	RMAG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11.	RCPD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12.	RA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13.	SKN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14.	SA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15.	SNR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16.	TAM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17.	WAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18.	ZA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah		18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
Total		180									

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

$$= \frac{180}{180} \times 100\%$$

$$\text{Total} = 100\%$$

Berdasarkan hasil angket peserta didik, diperoleh jawaban dari responden peserta didik pada tahap uji coba skala besar dengan subjek 18 peserta didik, yang menunjukkan total skor sebesar 180 dengan presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x_i} \times 100$$

$$P = \frac{180}{180} \times 100 = 100$$

Tabel 2. Hasil Angket Guru

No.	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skala penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi	Materi dalam e-cerfitif sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.					✓
		Cerita fiksi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.					✓
		membantu siswa memahami unsur cerita fiksi (tokoh, alur, latar, amanat).				✓	
2.	Bahasa	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami siswa					✓
		Kalimat dan ejaan sudah sesuai dengan kaidah.					✓
		Pilihan kata sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik					✓
3.	Kemenarikan tampilan	Tampilan e-cerfitif menarik dan memotivasi siswa untuk membaca					✓
		Gambar, warna, dan desain mendukung isi cerita fiksi.					✓
		Tata letak (layout) e-cerfitif tersusun rapi dan mudah dibaca					✓
4.	Interaktivitas dan Fitur Media	E-cerfitif mudah digunakan oleh siswa (navigasi tidak membingungkan).					✓
		Gambar ilustrasi membantu pemahaman isi cerita.					✓
		E-cerfitif dapat diakses dengan lancar di perangkat yang digunakan				✓	
5.	Manfaat	Penggunaan e-cerfitif membantu guru dalam mengajar teks cerita fiksi.					✓
		E-cerfitif membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa, serta meningkatkan minat baca siswa					✓
		E-cerfitif membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa.					✓

Angket yang diisi oleh guru menghasilkan skor maksimal, yaitu 73 dari 75, sehingga total nilai keseluruhan dapat dihitung dalam bentuk presentase sebagai berikut:

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

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

$$\text{Total} = 97,3\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh presentasi sebesar 97,3%. Presentase tersebut menunjukkan bahwa media e-cerfitif berada pada tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, sesuai dengan kriteria rentang 81%-100%.

Hasil analisis menunjukkan bahwa persentase respons peserta didik mencapai 100%, sementara persentase respons guru sebesar 97,3%. Berdasarkan hasil tersebut, media e-cerfitif termasuk dalam kategori sangat praktis.

Tabel 3. Hasil Validitas dan Kepraktisan Media e-cerfitif

Aspek Penilaian	Sumber Penilaian	Persentase	Kategori
Kelayakan Materi	Ahli Materi	84,4%	Sangat Valid
Kelayakan Media	Ahli Media	86,6%	Sangat Valid
Kepraktisan Media	Siswa	100%	Sangat Praktis
Kepraktisan Media	Guru	97,3%	Sangat Praktis

Selain itu, dilakukan analisis efektivitas menggunakan *N-Gain* guna melihat peningkatan hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest. Analisis ini guna mengetahui sejauh mana perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan media e-cerfitif.

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest

No.	Nama	PRETEST	POSTTEST	N-Gain	Kategori
1.	AAB	60	80	0.50	Sedang
2.	BAAS	75	100	1.00	Tinggi
3.	GMK	40	75	0.58	Sedang
4.	JMNS	65	90	0.71	Tinggi
5.	MGP	45	80	0.64	Sedang
6.	MAB	55	85	0.67	Sedang
7.	MBH	50	80	0.60	Tinggi
8.	MRA	60	90	0.75	Sedang
9.	NKWS	60	85	0.63	Sedang
10.	RMAG	65	100	1.00	Tinggi
11.	RCPD	40	80	0.67	Sedang
12.	RA	55	95	0.89	Tinggi

No.	Nama	PRETEST	POSTTEST	N-Gain	Kategori
13.	SKN	75	100	1.00	Tinggi
14.	SA	60	85	0.63	Sedang
15.	SNR	65	90	0.71	Tinggi
16.	TAM	55	75	0.44	Sedang
17.	WAS	45	85	0.73	Tinggi
18.	ZA	65	95	0.86	Tinggi
	Mean	57,78	87,22	0,722	Tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest*, diperoleh hasil yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran. Data tersebut selanjutnya dianalisis lebih lanjut untuk menentukan tingkat efektivitas penggunaan media agar lebih akurat. Berikut merupakan hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dalam penelitian ini:

Tabel 5. Hasil uji normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil pretest	.150	18	.200*	.942	18	.317
hasil posttest	.162	18	.200*	.923	18	.146

Berdasarkan dari hasil uji normalitas, dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Maka analisis selanjutnya dilanjutkan dengan uji Paired Sample t-test guna mengetahui apakah terdapat peningkatan nilai antara pretest dan posttest. Berikut merupakan hasil dari uji Paired Sample t-test.

Tabel 6. Hasil Uji Paired sample t-test

Paired Samples Test								
Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper		
Pair 1	hasil pretest - hasil posttest	-29.72222	6.52421	1.53777	-32.96664	-26.47781	-19.328	.000

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai tersebut $<0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai posttest pada hasil kerja siswa.

Tabel 7. Hasil *N-Gain*

Hasil	<i>N-Gain</i>
Skor	0,7222
Persentase	72,22%

Perhitungan *N-Gain* menghasilkan nilai rata-rata sebesar 0,7222 atau 72,22% yang termasuk kategori tinggi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan kategori tinggi. Oleh karena itu, media e-cerfitif untuk keterampilan membaca pada materi teks fiksi kelas IV Sekolah Dasar efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Kemampuan membaca siswa kelas empat di SDN Lakarsantri III-474 Surabaya masih tergolong rendah, menurut penilaian awal. Selain itu, siswa masih belum terbiasa menggunakan perangkat digital sebagai alat bantu belajar, dan buku teks serta teknik ceramah masih mendominasi di kelas. Meskipun perangkat digital seperti smartphone tersedia di kelas, penggunaannya belum menjadi cara terbaik untuk membantu kegiatan belajar. Situasi ini menyoroti perlunya menciptakan materi pendidikan yang dapat secara bertahap meningkatkan literasi digital siswa sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Untuk meningkatkan kemampuan membaca, penelitian ini menciptakan media e-cerfitif.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap *analysis* dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi di kelas IV SDN Lakarsantri III-474 Surabaya yang menunjukkan keterbatasan penggunaan media digital dalam pembelajaran. Tahap *design* dilakukan dengan merancang desain media. Selanjutnya pada tahap *development* dikembangkan e-cerfitif yang memuat materi, kumpulan cerita fiksi menggunakan *Canva pro*, dan kuis menggunakan *web zepquiz*. Tahap *implementation* dilakukan uji validitas dengan melibatkan ahli materi dan ahli media sebagai validator. Produk yang telah dikembangkan kemudian dinilai menggunakan instrumen lembar validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan dari aspek tampilan, isi/materi, kebahasaan, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 86% , sedangkan presentase dari ahli materi sebesar 84% yang berarti sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi desain media maupun isi materi pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media e-cerfitif dinyatakan sangat valid dan layak diimplementasikan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait pemngembangan media e-cerfitif untuk keterampilan membaca pada materi teks fiksi kelas IV Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa media e-cerfitif dapat diterapkan dalam pembelajaran membaca pada materi teks fiksi di kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan melalui skor validasi materi sebesar 84,4% dan validasi media sebesar 86,6% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil perhitungan rumus kepraktisan oleh guru dan peserta didik memperoleh hasil positif yaitu angket guru sebesar 97,33% dan angket peserta didik sebesar 100 %. Kedua hasil tersebut, dikategorikan sangat praktis. Media e-cerfitif terbukti efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Melalui uji paired sample t-test yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima karena nilai signifikansi $0,000 < 0,005$. Selain itu, uji N-Gain digunakan untuk mengukur seberapa peningkatan antara nilai pretest dan posttest, dengan hasil sebesar 0,722 yang termasuk dalam kategori “tinggi”. Pada uji normalitas, data dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi masing-masing sebesar $0,31 > 0,05$ dan $0,14 > 0,005$.

REFERENSI

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Winarti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66-67.
- Alifah, R., Mangkuwibawa, H., & Rohaniawati, D. (2022). Peran Guru Dan Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Sd/Mi Pada Masa Pandemi Covid- 19. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 16-30.
- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan media komik digital untuk Meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas ii sekolah dasar. *Jpgsd*, 9(6), 2670-2684.
- Arikunto, S. (2014). prosedur penelitian, suatu pendekatan praktik (15th ed.). rineka cipta
- Asih, P. K., Hawanti, S., & Wijayanti, O. (2020). pengembangan media pembelajaran scrapbook untuk keterampilan membaca. *Journal of Primary Education*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jipe.v4i1.25404>
- Franco, D. C., & Bidarra, J. (2022). Instructional Design of Online Courses in Mozambique: The Use of eBooks as a Strategy to Improve Learning. *Open Praxis*, 14(2), 122–132. <https://doi.org/10.55982/openpraxis.14.2.141>
- Ginting, H. H. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Fiksi Dengan Mind Mapping Siswa Kelas Iv Sd St. Yosef Sidikalang T.a 2022/2023. *Quaerite Veritatem : Jurnal Pendidikan*, 3(1), 57–68. <https://doi.org/10.53842/qvj.v3i1.40>
- Hendratno, H., Yermiandhoko, Y., Wiryanto, W., Subrata, H., Istiq'faroh, N., & Kantina, S. (2023). Pelatihan Aplikasi Learning Tools untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Hybrid di Sekolah Dasar. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 8(2), 237–254. <https://doi.org/10.47200/jnajpm.v8i2.1662>
- Hendratno, H., Yermiandhoko, Y., & Yasin, F. N. (2022). Development of Interactive Story Book For Ecoliteration Learning to Stimulate Reading Interest in Early Grade Students Elementary School. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 3(1), 11–31. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i1.179>
- Hermawan, D. (2018). KESANTUNAN BERBAHASA PADA ANAK USIA 11 TAHUN (Studi Kasus terhadap Anak Usia 11 Tahun). *METAMORFOSIS | Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v11i1.23>
- Kustandi, Cecep & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. *kencana*. https://books.google.com/books/about/Pengembangan_Media_Pembelajaran.html?id=cCTyDwAAQBAJ

- Lisnawati, E., & Hendratno. (2019). Pengaruh Pembelajaran Bermedia Komik Cerita Rakyat Terhadap Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas Iv Sdn Margorejo 1 / 403 Surabaya. Jpgsd, 07.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mubarak, E. F. (2020). | *Jurnal Diskatrasia* Volume 4 | Nomor 2 | Juli 2020. 4(1), 77–84.
- Pendidikan, J., Mi, G., Baca, M., Sd, A., Pada, M. I., & Pandemi, M. (2022). Peran guru dan orang tua dalam meningkatkan minat baca anak sd/mi pada masa pandemi covid-19. 3, 16–30.
- Prajawinanti, A., & Khoirunnisa, N. (2023). Analisis Pemanfaatan E-book Sebagai Bahan Penunjang Pembelajaran Oleh Pengguna Perpustakaan SMAN 1 Kedungwaru Tulungagung. *THE LIGHT: Journal of Librarianship and Information Science*, 3(1), 11–21. <https://doi.org/10.20414/light.v3i1.6251>
- Ruhe Restiani, Sundawati Tisnasari², Rina Yuliana³, T. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-book berbasis multimedia interaktif untuk melatih kemampuan membaca pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 Nomor 0(2477–2143).
- Ruslan & Wibayanti. (2019). Pentingnya Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 767–775. www.perpusnas.go.id
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sumiharsono, R. (2020). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*. Repository.Uinsu, 234. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I%0Ahttps://books.google.co.id/books?id=VJtlDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_vpt_read
- Syafitri, W., & Hendratno. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 9(9), 3335–3344.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI VIDEO Rendahnya motivasi belajar siswa kelas Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200. <file:///C:/Users/ACER/AppData/Local/Temp/318-Article Text-621-1-10-20200124-2.pdf>
- Teknologi, J., Dan, P., Jtpp, P., No, V., Juli, E., Hal, S., Ulfa, M., Aprilia, W., Akmal, J., Duana, F. S., & Subhan, M. (2025). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*. 03(01), 218–223.
- Wahyu Hartati, T. A., Lestari, P. B., & Istiawan, N. (2024). Pengembangan E-Book Matakuliah Desain Dan Strategi Pembelajaran Berbasis Konstruktivis. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 5(1), 156–168. <https://doi.org/10.31932/jutech.v5i1.3587>
- Yasin, F. N., & Istiq, N. (2023). Development of Textbook Based on Character Using Multimedia to Improve Critical Thinking Skills for Elementary School Students. 4(1), 52–67.