

PENGEMBANGAN *E-BOOK* CERITA BERGAMBAR PROSES TERJADINYA HUJAN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR

Febi Ayu Cahyati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
febi.19232@mhs.unesa.ac.id

Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
maryamdamayanti@unesa.ac.id

Abstrak

Pengembangan *e-book* cerita bergambar bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik kelas III sekolah dasar. Akibat dari pandemi covid-19 membuat menurunnya tingkat motivasi belajar peserta didik, khususnya pada keterampilan membaca. Pemanfaatan teknologi dapat menunjang sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, agar guru tidak hanya menggunakan buku cetak dalam proses pembelajaran dan dapat memanfaatkan *e-book* dengan gambar dan cerita yang lebih menarik. Jenis penelitian yang diambil yakni pengembangan (R&D) dengan model penelitian ADDIE yang terdapat lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian yang terdiri dari lembar validasi untuk mengukur validitas media dan materi, hasil kevalidan media sebesar 93,75% dan kevalidan materi 96%. Respon guru dan peserta didik dalam penggunaan angket untuk mengetahui kepraktisan, dibuktikan dengan hasil respon guru sebesar 96% dan respon peserta didik sebesar 95% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan media memenuhi kriteria sangat efektif berdasarkan hasil ketuntasan belajar peserta didik dinilai dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan bantuan rumus *N-gain* senilai 0,73. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa pengembangan media *e-book* cerita bergambar dalam meningkatkan keterampilan membaca kelas III sekolah dasar dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, *E-book* cerita bergambar, Keterampilan membaca.

Abstract

Development *e-books* Picture stories aim to improve the skills of third grade elementary school students. As a result of the Covid-19 pandemic, the level of learning motivation of students has decreased, especially in reading skills. Utilization of technology can support as a tool in the learning process, so that teachers do not only use printed books in the learning process and can take advantage of *e-books* with more interesting pictures and stories. The type of research taken is development (R&D) with the ADDIE research model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was carried out using research instruments consisting of validation sheets to measure the validity of the media and material, the results of which were 93.75% for media validity and 96% for material validity. The response of teachers and students in using questionnaires to find out practicality, is evidenced by the results of the teacher's response of 96% and the response of students by 95% with very practical criteria. The effectiveness of the media meets the very effective criteria based on the results of the learning completeness of students assessed from the results *pretest* and *posttest* with the help of a formula *N-gain* worth 0.73. Based on the results of the study, it was concluded that the development of *e-book* media with picture stories in improving reading skills in class III elementary schools was stated to be very valid, very practical, and very effective.

Keywords: Development, *E-books* picture stories, Reading skills

PENDAHULUAN

Belajar bahasa melibatkan penguasaan penggunaan yang rapi dan valid di beberapa aktivitas komunikasi. Bahasa juga memiliki peranan sosial yang signifikan dalam berinteraksi dengan masyarakat umum (Hualai,

2017 dan Keraf, 1994). Menurut Noermanzah (2017), bahasa merupakan alat komunikasi yang mengirimkan pesan melalui ekspresi dalam berbagai kegiatan tertentu. Keterampilan berbahasa menjadi kebutuhan dan tuntutan bagi setiap individu. Oleh karena itu, pengajaran bahasa dimulai sejak usia dini dengan tujuan agar anak-anak dapat

memahami bahasa Indonesia dengan baik dan valid. Hal ini penting supaya mereka mampu berkomunikasi secara efektif dalam berbagai situasi, baik ucapan maupun catatan, dengan menggunakan bahasa yang tepat.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi (Faridah, 2016). Namun, Bahasa Indonesia seringkali dianggap membosankan di tingkat sekolah dasar. Peserta didik cenderung menunjukkan minat dan keterlibatan yang kurang dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, ditandai dengan rendahnya keterlibatan aktif peserta didik di kelas. Proses belajar yang masih terfokus pada peran guru (*teacher centered learning*) yang banyak tertumpu pada ceramah membuat peserta didik pasif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan pengetahuan dalam suatu tempat pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran adalah mengakomodasi peserta didik belajar dengan efektif dengan serangkaian tahapan. Menurut Anggun (2014), pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan tenaga pengajar untuk mengarahkan suasana dan kondisi belajar agar kondusif dan meningkatkan minat belajar dalam setiap proses pembelajaran. Mengembangkan pembelajaran materi Bahasa Indonesia, diperlukan inovasi pada proses belajar. Demi menambah keterampilan membaca peserta didik, dilakukan pelatihan guna kemampuan yang diinginkan mampu terpenuhi. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh kemampuan guru dalam menjelaskan materi. Penting untuk memperhatikan persiapan guru karena peserta didik sering kali merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang hanya berfokus pada membaca buku. Tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah rendahnya kemampuan membaca, yang menjadi hambatan dalam proses belajar.

Membaca dianjurkan sebagai metode untuk mempelajari subjek tertentu dengan tujuan menambah pemahaman dan informasi yang tercatat pada bahan bacaan yang hasilnya bisa diekspresikan melalui catatan (Dafit, 2017). Keterampilan membaca pada anak-anak akan berkembang saat mereka menjumpai kemenarikan pada buku dan berisi informasi yang berguna, sehingga mereka menjadi terampil dan tekun dalam belajar membaca. Membaca adalah proses menggunakan simbol, lambang, atau pola tertentu untuk memperoleh arti dari berbagai model dan motif tersebut. Bacaan berkualitas tinggi membagikan pemahaman kepada pembaca (Hapsari, dkk, 2019).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berperan penting dalam mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pada perubahan dalam media bantu

pengajaran menuju era digital. Belajar menggunakan media merupakan salah satu faktor yang membantu menunjang keberhasilan dalam belajar (Ratnasari & Zubaidah, 2019). Salah satu cara pemanfaatan teknologi dalam menumbuhkan kemampuan membaca peserta didik adalah melalui penggunaan alat bantu media *e-book*. *E-book* dirancang dengan suara dan tampilan yang memikat guna bisa mendorong peserta didik untuk dketerarikan dalam membaca. *E-book* atau buku dengan versi elektronik yang berisikan penjelasan buku digital dalam bentuk tulisan atau desain gambar (Fahrizandi, 2019).

Salah satu langkah paling krusial pada proses pembelajaran adalah memilih media pembelajaran yang tepat pada konten yang diajarkan. Kamus Besar Bahasa Indonesia memberikan definisi bahwa media adalah suatu alat yang digunakan untuk berkomunikasi. Menurut (Sadiman, 2014) media ialah “sesuatu yang bisa mengantarkan informasi dari pembawa ke penyambut” dengan tujuan memikat ketertarikan, pemikiran, dan kepedulian peserta didik serta memperlancar pembelajaran di kelas. Istilah “media” juga dapat dipergunakan untuk mendefinisikan sarana interkomunikasi. Media membantu peserta didik belajar dengan baik dan menerima pelajaran dengan tepat, sehingga diperlukannya media pembelajaran.

Penggunaan buku digital sebagai media pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai banyak manfaat yang signifikan. Dengan adanya buku digital, peserta didik lebih terbantu dalam menguasai dan mengolah bahan pembelajaran dibandingkan jika tidak menggunakan media tersebut (Aprilia, dkk, 2017). Materi pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu “proses terjadinya hujan”, peserta didik mungkin tidak tertarik dalam membaca jika hanya menggunakan teks tanpa adanya gambar pendukung. Munandar, dkk (2018) juga menyatakan bacaan yang menarik adalah hal yang nyata dalam kehidupan peserta didik, yang sedang ramai diperbincangkan di masyarakat dan memiliki manfaatnya. Pengembangan *e-book* cerita bergambar menggunakan tingkat bahasa dan gambar yang telah disesuaikan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan memudahkan peserta didik dalam pemahaman pelajaran tentang proses terjadinya hujan.

E-book cerita bergambar menggabungkan elemen narasi teks dengan ilustrasi gambar, memberikan pengalaman membaca yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Menurut Adipta (2016), buku cerita bergambar adalah jenis cerita yang ditulis dengan gaya bahasa yang ringan, dilengkapi dengan gambar yang saling terkait. Cerita-cerita tersebut sering kali berfokus pada tema pribadi atau pengalaman pribadi, sehingga pembaca dapat dengan mudah mengidentifikasi dirinya sendiri melalui perasaan dan tindakan yang ditampilkan oleh

tokoh-tokoh utama. Pembelajaran yang hanya memanfaatkan media cetak dengan metode ceramah peserta didik merasa bosan dalam mengikuti proses belajar di kelas. Oleh karena itu, inisiatif dari guru untuk mengubah metode pengajaran menjadi lebih menarik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Menurut Vindaswari & Ulfah (2018), para peserta didik memberikan respons positif terhadap buku cerita bergambar, menganggapnya menarik, mudah dipahami, dan dapat dijadikan model dalam bersikap.

Setelah melakukan observasi awal di kelas III SD Negeri Sukobendu II, peneliti mengidentifikasi adanya permasalahan pada metode pembelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik kelas III tampak kurang semangat dan kurang antusias pada kegiatan membaca, yang berdampak pada pemahaman mereka terhadap isi bacaan, terutama teks, yang kurang teratur. Oleh karena itu, sekolah membutuhkan media *e-book* cerita bergambar sebagai upaya inovatif dalam pembelajaran. Muatan Bahasa Indonesia yang digunakan dalam penggunaan kebahasaan masih mengandung kata-kata yang susah dimengerti peserta didik kelas III, sehingga menjadi faktor yang menyebabkan kurangnya keterampilan membaca. Guru perlu melakukan upaya dengan menyediakan media pembelajaran yang cocok dalam meningkatkan keterampilan literasi, agar peserta didik mampu dengan baik menerima materi pembelajaran di setiap pembelajaran kedepannya.

Penelitian ini didasarkan pada penelitian terdahulu yang telah mengkonfirmasi bahwa penggunaan media *e-book* cerita bergambar memiliki potensi dalam menaikkan keterampilan membaca peserta didik di sekolah dasar. Tarigan (2018) melakukan penelitian dengan bertujuan untuk menguji keefektifan buku cerita bergambar untuk menambah minat baca peserta didik kelas IV SD di Yogyakarta. Penelitian ini terfokus pada keterampilan membaca peserta didik kelas III sekolah dasar di era abad 21 dengan menggunakan media *e-book* cerita bergambar. Mengembangkan *e-book* dengan cerita bergambar mampu memberikan motivasi dalam memperkuat kemampuan keterampilan membaca peserta didik. Perbedaan antara penelitian saat ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah subjek, fokus materi, penyajian artikel, serta jumlah referensi yang digunakan. Penelitian ini fokus pada materi Bahasa Indonesia di lingkungan sekolah dasar.

Uraian permasalahan dan beberapa penelitian yang relevan dengan fakta bahwa, rendahnya inovasi dari guru pada saat menciptakan media pembelajaran dalam menambah keterampilan membaca menyebabkan kesulitan pemahaman isi materi pada peserta didik. Hal ini mendorong peneliti untuk dilakukannya penelitian yang berjudul "Pengembangan Media *E-book* Proses Terjadinya

Hujan dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas III di Sekolah Dasar.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan *e-book* cerita bergambar mengenai proses terjadinya hujan dalam menambah keterampilan membaca peserta didik kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan media *e-book* cerita bergambar mengenai proses hujan dalam mengembangkan keterampilan membaca peserta didik kelas III sekolah dasar?
3. Bagaimanakah keefektifan pengembangan media *e-book* cerita bergambar mengenai proses hujan dalam memaksimalkan keterampilan membaca peserta didik kelas III sekolah dasar?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah untuk menjelaskan proses pengembangan media *e-book* cerita bergambar, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari pengembangan media *e-book* cerita bergambar sebagai media pembelajaran keterampilan membaca peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

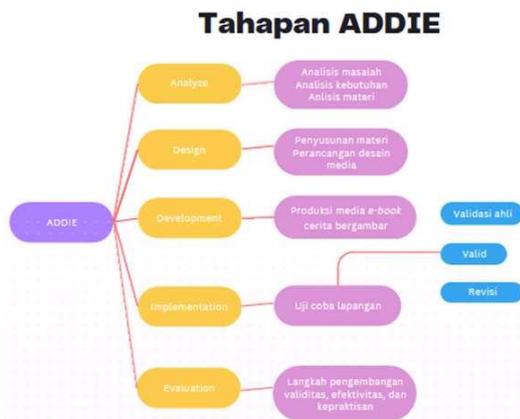
METODE

Penelitian ini dirancang menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Reseach and Development*). R&D merupakan penelitian yang bertujuan untuk membuktikan dalam memaksimalkan produk (Sugiyono, 2019). Berdasarkan hal tersebut, dilakukan pembuatan produk media pembelajaran dengan menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang berpedoman pada prosedur pengembangan. Model ini dapat diterapkan pada berbagai proses pengembangan produk, antara lain pembuatan media pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran, dan taktik pembelajaran.

Model pengembangan memiliki banyak jenisnya yang dapat dipergunakan salah satunya adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Model ADDIE dipergunakan untuk perancangan sistem pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu *Analysis* (Menganalisis Kebutuhan), *Design* (Rancangan), *Development* (Peningkatan Desain), *Implementation* (Uji Coba Produk), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pemilihan model pengembangan ADDIE dipandu oleh keunggulan tahapan yang lengkap dan rasional, sehingga cocok untuk digunakan dalam penelitian pengembangan produk, seperti yang diungkapkan oleh Rusmayana (2021). Produk media pembelajaran yang dihasilkan berupa media *e-book* cerita bergambar mengenai proses hujan dalam pembelajaran keterampilan membaca kelas III sekolah dasar.

Pelaksanaan penelitian pengembangan melibatkan beberapa tahapan prosedur. Penelitian menggunakan tahapan-tahapan pada model ADDIE sebagai pedoman pelaksanaannya. Kegiatan utama adalah melakukan analisis untuk menentukan kebutuhan peningkatan pada media pembelajaran baru, serta menjabarkan terkait kepastasan dan persyaratan peningkatan pada media pembelajaran (Sugiyono, 2015).

Gambar 1. Tahapan ADDIE



Tahap analisis merupakan tahap awal dalam penelitian, pada tahap ini didapatkan informasi terkait proses pembelajaran yang pengamatan dan observasi kepada guru kelas III sekolah dasar sukobendu II. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, diketahui bahwa guru masih menggunakan buku tema sebagai alat bantu belajar mengajar dan kurangnya fasilitas bagi peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca di kelas. Tentu hal itu menjadi penyebab rendahnya keterampilan dalam berbahasa khususnya dalam keterampilan membaca. Respon peserta didik kurang bersemangat dan pembelajaran dirasa membosankan bagi peserta didik.

Tahap desain dikembangkan setelah melihat kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran berupa *e-book* cerita bergambar. Pengembangan *e-book* cerita bergambar berpedoman pada buku tema 5 kelas III sekolah dasar yang tetap fokus dengan kompetensi dasar, kompetensi inti, dan tujuan dalam pembelajaran sehingga *e-book* tetap sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.

Tahap ketiga yakni pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran yang telah di desain pada tahap kedua. Pengembangan *e-book* telah dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sekaligus disesuaikan dengan materi pada buku tema 5.

Tahap pengembangan pada desain kemudian divalidasi media yang dikembangkan, validasi dilakukan dengan memberikan instrumen kepada validator. Validasi media pada penelitian ini difokuskan pada penilaian tampilan, penyajian materi, dan format penggunaan. Kritik dan saran dari validator diperlukan agar dapat mengembangkan

media pembelajaran yang lebih efektif untuk proses pembelajaran.

Tahap pengembangan ini dilakukan analisis terkait validasi ahli materi dengan memberikan instrumen kepada validator. Validasi materi berdasarkan instrumen yang telah dibuatkan peneliti memiliki dua indikator yakni isi materi dan pembelajaran. Aspek yang dinilai dari ahli materi meliputi isi materi dan pembelajaran yang meliputi kompetensi inti, kompetensi dasar, ketepatan soal evaluasi, dan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Validasi tampilan media dinilai dari tampilan desain media, kejelasan bahasa, dan kemudahan mengakses media.

Media yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan layak diuji cobakan apabila mendapatkan hasil presentase yang telah diberikan validator kurang lebih 68%-84%. Materi yang akan dikembangkan juga dikatakan valid apabila mendapatkan hasil presentase yang telah diberikan validator kurang lebih 68%-84%.

Tahap keempat yaitu implementasi, media yang telah divalidasi oleh ahli media akan diaplikasikan di lapangan. Media yang telah dikembangkan diuji cobakan kepada peserta didik kelas III SDN Sukobendu II Lamongan yang berjumlah 16 peserta didik. Implementasi dilakukan dengan memanfaatkan desain *One-Grup Pretest-Posttest Design*. Sebelum pembelajaran dilakukan, peserta didik diberikan soal pretest terlebih dahulu, selesai pretest dilaksanakan peserta didik memulai pembelajaran dengan memperhatikan media *e-book* cerita bergambar, dilanjutkan dengan penggunaan media *e-book* cerita bergambar proses terjadinya hujan.

Tahap terakhir yakni evaluasi. Evaluasi yang digunakan pada model ADDIE terbagi menjadi dua, yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan dalam mengumpulkan data di setiap tahap dengan tujuan memperbaiki media dalam proses pembelajaran. Evaluasi sumatif digunakan dalam mengumpulkan data akhir untuk melihat reaksi dari penggunaan media. Tahap ini dilakukan evaluasi sumatif yang melakukan pretest dan posttest untuk mengetahui keefektifan pengembangan media yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui adanya peningkatan pada peserta didik, digunakan rumus *N-Gain* dalam membantu menentukan efektif atau tidaknya media yang telah dikembangkan. Rumus *N-Gain* sebagai berikut:

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

(Riduwan, 2013)

Hasil perhitungan kemudian dilakukan acuan oleh peneliti tabel kategori *N-gain* seperti tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kategori N-gain

Nilai N-Gain	Kategori	Kualifikasi
$G > 0,7$	Tinggi	Sangat efektif
$0,3 < G < 0,7$	Sedang	Efektif
$G < 0,3$	Rendah	Tidak efektif

Hasil perhitungan dengan bantuan rumus N-gain kemudian dilakukan analisis keefektifan untuk mengetahui besarnya presentase hasil belajar peserta didik setelah dilakukan treatment menggunakan media *e-book* cerita bergambar. Pemaparan tingkat ketuntasan peserta didik, maka menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Presentase(P)} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Penelitian dilaksanakan di SDN Sukobendu II Lamongan. Pelaksanaan penelitian selama satu hari pada tanggal 15 Juni 2023. Subjek dari penelitian ini ialah peserta didik kelas III SDN Sukobedu II.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan ialah observasi, angket, dan lembar validasi. Observasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan lapangan yang ada di sekolah dasar agar pengembangan media sesuai dan tepat dengan yang dibutuhkan peserta didik dalam pembelajaran. Angket dibutuhkan untuk mengetahui respon pengguna media *e-book* cerita bergambar baik dari guru maupun peserta didik. Lembar validasi bertujuan untuk memvalidasi media dan materi sebelum dilakukan uji coba di lapangan.

Tahap analisis data merupakan tahapan setelah dilakukan pengambilan data berdasarkan teknik yang telah digunakan. Teknik analisis data yang dipergunakan yaitu kuantitatif. Data yang diperoleh dari survey validasi dianalisis dengan memanfaatkan metode analisis data kuantitatif. Data kuantitatif yang dikumpulkan sebagai bagian dari penelitian meliputi hasil tes validasi dan pengenalan produk ke dalam proses pembelajaran. Ahli media dan ahli materi menganalisis informasi yang diperoleh dari validasi dan pelaksanaan. Teknik analisis data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan *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). Jawaban dari setiap pertanyaan akan menghasilkan penilaian yang sangat valid hingga tidak valid.

Tabel 2. Kategori Kevalidan

Kriteria	Presentase
84% < skor 100%	Sangat valid
68% < skor 84%	Valid
52% < skor 68%	Cukup valid
36% < skor 52%	Kurang valid

20% < skor 36%	Tidak valid
----------------	-------------

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan model penelitian ADDIE, maka penelitian yang mengembangkan *e-book* cerita bergambar dalam meningkatkan keterampilan membaca terdapat lima tahapan, yaitu:

Analisis masalah

Analisis materi dilaksanakan guna mengetahui dan menemukan berbagai permasalahan yang dialami oleh peserta didik pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar, yang terfokus pada keterampilan membaca. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SDN Sukobendu II Lamongan, ditemukan sebuah permasalahan di dalam kelas III yaitu rendahnya keterampilan membaca. Rendahnya keterampilan membaca pada peserta didik mempengaruhi kesulitan dalam memahami isi teks bacaan, tidak dapat membuat hubungan antara kalimat-kalimat, dan kurangnya akses terhadap bahan bacaan yang menarik.

Masalah lain yang ditemukan ialah guru masih cenderung memakai media cetak dan kurang beragam hanya mengandalkan media cetak yang ada di sekolah. Permasalahan ini membuat keaktifan peserta didik di kelas cenderung rendah ditambah dengan metode ceramah pada saat pembelajaran. Perlu adanya peningkatan pada media belajar pada pembelajaran tematik agar peserta didik lebih aktif dan pembelajaran terasa menyenangkan.

Permasalahan kurangnya media yang mendukung dalam proses pembelajaran, ditawarkan peneliti untuk mengembangkan media *e-book* cerita bergambar yang dapat meningkatkan keterampilan membaca. Media yang dikembangkan memuat materi perubahan cuaca dilengkapi dengan gambar yang menarik, isi cerita yang asyik, dan mudah untuk diakses peserta didik bertujuan agar peserta didik dan guru dapat melakukan pembelajaran yang efisien dan efektif.

Desain Produk

Desain dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Langkah awal yang dilakukan yaitu membuat cerita yang sesuai dengan KI dan KD pada tema 5 kelas III sekolah dasar. Pada buku tema 5, materi untuk mengagali keterampilan membaca masih sangat umum dan kurang memadai sehingga perlu adanya pengembangan materi yang mendalam. Materi didesain menggunakan bantuan aplikasi canva agar membantu mendapatkan tampilan yang

lebih menarik. Dilanjutkan dengan mendesain gambar dan isi cerita yang mudah dipahami oleh peserta didik.

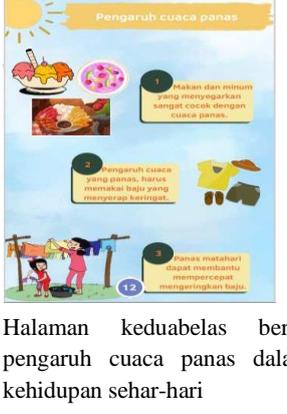
Pengembangan

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran atau alat bantu pada saat proses pembelajaran yang telah direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari setiap validator. Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan kemudian akan dilaksanakan validasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi guna mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang nantinya akan di uji cobakan di lapangan.

Tahap pembuatan media ialah dengan merangkai semua komponen seperti materi, gambar, dan cerita menjadi media pembelajaran *e-book* yang dapat digunakan menggunakan *handphone* pribadi peserta didik. Desain media pembelajaran sesuai dengan *e-book* cerita bergambar yang telah dirancang sebelumnya. Hasil desain *e-book* cerita bergambar yang telah di edit di canva berupa *Portable Document Format (PDF)* yang kemudian di edit kembali menjadi bentuk *flipbook*. Berikut tampilan dari media *e-book* cerita bergambar.

Tabel 3. Desain E-book

 <p>Pada halaman pertama terdapat sampul buku</p>	<p>Kata Pengantar</p> <p>Puji syukur kita ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga e-book dengan judul "Proses Terjadinya Hujan" ini dapat diselesaikan tepat waktu. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya ke jalan yang benar dan menyempurnakan akhlak melalui petunjuk wahyu ilahi.</p> <p>Tak lupa diucapkan terima kasih kepada orang tua dan dosen pembimbing yang telah membimbing sehingga e-book ini dapat diselesaikan dengan baik. Diharapkan pembaca dapat memetik manfaat dari e-book ini. Jika terdapat kesalahan penulisan e-book ini, kritik dan saran sangat diharapkan demi semakin baiknya e-book ini.</p> <p>Halaman kedua berisi kata pengantar</p>
<p>DAFTAR ISI</p> <p>Sampul.....1 Kata Pengantar.....2 Daftar Isi.....3 Tujuan Pembelajaran.....4 Proses Terjadinya Hujan.....6 A. Evaporasi.....6 B. Kondensasi.....7 C. Presipitasi.....8 Pengaruh cuaca hujan.....11 Pengaruh cuaca panas.....12</p> <p>Halaman ketiga berisi daftar isi</p>	<p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> Dengan membaca e-book cerita bergambar, siswa dapat mengidentifikasi informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dengan benar. Dengan membaca e-book cerita bergambar, siswa dapat mengetahui pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dengan tepat. <p>Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)</p> <p>3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, dan visual.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p> <p>Halaman keempat berisi tujuan pembelajaran, KI, dan KD</p>

 <p>Halaman kelima berisi materi proses terjadinya hujan</p>	 <p>Halaman keenam terjadinya proses evaporasi</p>
 <p>Halaman ketujuh terjadinya proses kondensasi</p>	 <p>Halaman kedelapan berisi proses terjadinya presipitasi</p>
 <p>Halaman kesembilan berisi percakapan air dan matahari</p>	 <p>Halaman kesepuluh berisi kesimpulan dari proses terjadinya hujan</p>
 <p>Halaman kesebelas berisi pengaruh cuaca hujan dalam kehidupan sehari-hari</p>	 <p>Halaman duabelas berisi pengaruh cuaca panas dalam kehidupan sehari-hari</p>

Tahap desain pada produk selanjutnya dikembangkan dengan diuji validasi oleh dosen ahli media untuk mengetahui kevalidan dari *e-book* cerita bergambar.

Validator merupakan dosen PGSD yaitu Ibu Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd. uji validasi media dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2023 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor Hasil Media
1.	1. Konsep kejelasan informasi yang disajikan	5
	2. Kesesuaian gambar dengan materi	5
	3. Ketepatan pemilihan font dan huruf agar mudah dibaca	5
	4. Kemenarikan gambar sesuai dengan KD dan KI	5
2.	5. Materi pada media yang digunakan sesuai dengan KD	5
	6. Kebenaran atau kesesuaian isi/materi dari media	5
	7. Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran	5
	8. Penggunaan media dapat mendorong rasa ingin tau peserta didik	4
	9. Media <i>e-book</i> cerita bergambar mudah dimengerti peserta didik	5
3.	10. Media yang dikembangkan dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran	4
	11. Media dapat dipergunakan baik guru dan peserta didik	4
	12. Kemampuan media <i>e-book</i> sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran	4
	13. Media praktis dan memudahkan dibawa kemana-mana	5
	14. Fleksibel (dapat digunakan secara mandiri dan terbimbing)	5
	15. Keawetan media <i>e-book</i> dalam jangka waktu yang lama	5
	16. Media mampu memberikan stimulus	4
Jumlah		75
Presentase (P) = $\frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$		93,75%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan rekapitulasi dari hasil validasi ahli media yang telah dilaksanakan, diperoleh perhitungan menggunakan *skala likert* dan hasilnya diperoleh sejumlah 93,75% yang termasuk dalam kriteria sangat valid.

Validasi ahli materi berdasarkan isi materi dan pembelajaran pada media. Validasi materi ini dilengkapi dengan sebagian perangkat pembelajaran seperti, RPP, bahan ajar, dan LKPD. Pada penelitian ini, validator ahli materi ialah Bapak Dr. Hendratno, M.Hum. validasi

dilakukan tanggal 12 Juni 2023. Berikut hasil validasi dari ahli materi:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor Hasil Materi
1.	1. Kesesuaian materi dalam media <i>e-book</i> cerita bergambar dengan Kompetensi Dasar yang harus dikuasai	5
	2. Materi yang disajikan sesuai dengan indikator yang harus harus dicapai	5
	3. Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas	5
	4. Penjelasan materi mudah dipahami	5
2.	5. Media membuat materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik	5
	6. Media yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar	4
	7. Materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik	5
	8. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
	9. Materi pada media sesuai dengan indikator yang dikembangkan	5
	10. Materi pada media sesuai dengan Komeptensi Inti (KI)	5
	11. Materi pada media sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)	5
	12. Memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri	4
	13. Ilustrasi yang digunakan pada media sesuai dengan materi yang dikembangkan	5
	14. Penggunaan gaya bahasa yang mudah dimengerti	4
	15. Penggunaan media <i>e-book</i> cerita bergambar menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik	5
Jumlah		72
Presentase (P) = $\frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$		96%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, validator memberikan kritik dan saran seperlunya saja sehingga peneliti melakukan tahapan selanjutnya, yakni validasi ahli pembelajaran.

Impelemtasi

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba lapangan. Tahap ini dilakukan uji coba pengembangan

media *e-book* cerita bergambar terkait proses terjadinya hujan di salah satu SD yang berada di Lamongan, yaitu SDN sukobendu II dengan melibatkan 16 peserta didik. Implementasi dilakukan dengan memanfaatkan desain *One-Grup Pretest-Posttest Design*. Sebelum pembelajaran dilakukan, peserta didik diberikan soal *pretest* terlebih dahulu, selesai *pretest* dilaksanakan peserta didik memulai pembelajaran dengan memperhatikan media *e-book* cerita bergambar, dilanjutkan dengan penggunaan media *e-book* cerita bergambar proses terjadinya hujan. Pretest dan posttest diberlakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada peserta didik.

Evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan evaluasi sumatif yang melakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan pengembangan media yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui adanya peningkatan pada peserta didik, digunakan rumus *N-Gain* dalam membantu menentukan efektif atau tidaknya media yang telah dikembangkan. Penelitian menunjukkan bahwa *e-book* cerita bergambar secara efektif mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dalam meningkatkan keterampilan membaca bagi peserta didik dengan bantuan media *e-book* cerita bergambar sangatlah efektif. Hasil *pretest* dan *posttest* pengguna media *e-book* cerita bergambar.

Tabel 6. Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama	Hasil Tes		<i>N-gain</i>
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
1.	Ainin	30	95	0,928571429
2.	Aisyah	25	95	0,933333333
3.	Alia	45	95	0,909090909
4.	Aqilah	35	90	0,846153846
5.	Aurora	35	95	0,923076923
6.	Auxilia	35	95	0,923076923
7.	Deflara	45	95	0,909090909
8.	Disty	30	95	0,928571429
9.	Diva	25	100	1
10.	Erina	60	95	0,875
11.	Luthfia	25	85	0,8
12.	Dafa	30	100	1
13.	Rifqi	25	80	0,733333333
14.	Rafa	30	80	0,714285714

15.	Revina	25	90	0,866666667
16.	Savira	35	90	0,846153846
Total		535	1475	1,424242
Rata-rata		33,4375	92,1875	0,362712
Nilai Tertinggi		60	100	1
Nilai Terendah		25	80	0,733333

Dapat dilihat bahwa hasil tes peserta didik mengalami peningkatan. Terbukti dengan hasil soal *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan setelah diberikan treatment menggunakan media *e-book* cerita bergambar. Hasil nilai terendah dari pretest sebesar 25 sedangkan nilai tertinggi dari pretest yaitu 60. Sedangkan nilai posttest yang paling tinggi sejumlah 100 dan paling rendah yaitu 80. Kesimpulannya yaitu pretest memiliki nilai rata-rata 33,4375 sedangkan nilai rata-rata dari posttest yaitu 92,1875 dengan nilai rata-rata dari rumus *N-gain* yaitu 0,883525329 yang termasuk kategori sangat efektif.

Pernyataan yang ada pada angket memuat tentang materi yang dipahami, dan kemudahan penggunaan media. Angket diberikan kepada peserta didik berjumlah 10 soal yang terdapat jawaban “Iya” atau “Tidak” sesuai dengan skala Guttman. Berdasarkan hasil rekapitulasi dari respon peserta didik terkait media *e-book* yang telah diaplikasikan, dihasilkan hasil rata-rata 95% pengguna mengalami kepuasan dalam penggunaan *e-book* pada saat proses pembelajaran.

Pernyataan angket yang telah dinilai oleh guru juga mendapatkan hasil yang baik, media *e-book* dinilai sangat praktis sesuai dengan kebutuhan peserta didik di lapangan, isi materi yang mudah untuk dipahami, dan tampilan yang menarik membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar. Hasil dari angket respon guru berada pada 96%, dari perhitungan tersebut maka dapat diartikan bahwa media *e-book* cerita bergambar dinyatakan sangat praktis oleh guru kelas. Pada tahap akhir evaluasi didapatkan rangkuman hasil revisi berdasarkan saran dari respon guru dan peserta didik. Namun dari respon peserta didik tidak terdapat saran, peserta didik memberikan reaksi bahwa penggunaan media *e-book* cerita bergambar sangat menyenangkan dan tidak membosankan, tampilan pada media sangat menarik dan cerita pada *e-book* sangat mudah dipahami. Sedangkan dari respon guru, terdapat saran bahwa penggunaan *e-book* dapat ditambahkan audio atau video yang dapat meningkatkan rasa ketertarikan peserta didik lagi, namun tidak dengan revisi.

Pembahasan

Kevalidan

Media *e-book* dikembangkan untuk pembelajaran keterampilan membaca peserta didik kelas III sekolah

dasar memperoleh hasil yang baik dan memenuhi kriteria pengembangan. Konsiatun dan Retnawati (2015) menjelaskan bahwa penelitian jenis pengembangan harus memenuhi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan hasil 75 dari 80 nilai maksimal. Berdasarkan perhitungan dari hasil validasi ahli media oleh Ibu Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen PGSD di Universitas Negeri Surabaya dengan bantuan rumus kevalidan, media *e-book* cerita bergambar mendapatkan presentase 93,75% yang dinilai media sangat valid.

Uji validasi yang kedua yaitu validasi ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Dr. Hendtarno, M.Hum. selaku dosen PGSD di Universitas Negeri Surabaya pada tanggal 12 Juni 2023. Validasi ahli materi mendapatkan nilai 72 dari 75 nilai maksimal. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus kevalidan didapatkan hasil 96% yang menyatakan bahwa materi yang telah dikembangkan sesuai dengan media *e-book* cerita bergambar dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan dari hasil penilaian terkait kevalidan, media *e-book* cerita bergambar yang dikembangkan memenuhi kevalidan >81%. Hal ini menunjukkan bahwasanya media *e-book* cerita bergambar layak dipergunakan dalam kegiatan proses pembelajaran keterampilan membaca peserta didik kelas III sekolah dasar. Kevalidan media *e-book* cerita bergambar juga didukung oleh penelitian Putrislia (2021) bahwa pengembangan *e-book* cerita bergambar layak dipergunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca peserta didik kelas III sekolah dasar.

Hasil kevalidan pada media *e-book* cerita bergambar didukung oleh teori multimodalitas. Teori yang menekankan pada pentingnya menggunakan beragam mode komunikasi, seperti teks, gambar, suara, dan video dalam membantu pemahaman dalam pembelajaran (Kress, 2010). Keterkaitan dengan media *e-book* cerita bergambar yaitu teori ini menyarankan bahwasanya menggabungkan teks dengan gambar, ilustrasi, animasi, dan elemen multimedia lainnya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terkait teks yang sedang dibaca. Pemanfaatan multimodalitas dalam *e-book* cerita bergambar juga dapat membantu peserta didik dalam membangun makna, membuat asosiasi visual, dan memperkaya pengalaman membaca peserta didik.

Kepraktisan

Sundayana (2015) kepraktisan dapat dilihat dari kemudahan penggunaan media oleh peserta didik sekaligus guru sehingga pembelajaran bisa menjadi menyenangkan, menarik, dan tidak monoton. Pengujian angket respon peserta didik dan guru dilakukan untuk mengetahui kepraktisan suatu media yang telah

dikembangkan. Pada penelitian ini angket peserta didik menggunakan skala Guttman yang memiliki dua pilihan “Iya” atau “Tidak” sedangkan respon guru menggunakan *skala likert* yang terdiri dari kategori nilai 1-5. Pengujian respon peserta didik dilakukan setelah implementasi media *e-book* yang dilakukan pada tanggal 15 Juni 2023 pada kelas III sekolah dasar sejumlah 16 peserta didik.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Angket Respon	Presentase Angket	Kategori
Guru	96%	Sangat Praktis (Tidak perlu revisi)
Peserta didik	95%	Sangat Praktis (Tidak perlu revisi)

Dilihat dari hasil respon angket yang telah didapatkan, media *e-book* cerita bergambar menarik perhatian peserta didik, mudah diaplikasikan, dan mudah digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Dibuktikan dengan respon dari peserta didik dan guru yang sangat baik maka dapat disimpulkan bahwa media *e-book* cerita bergambar praktis dalam penggunaannya pada saat kegiatan pembelajaran. Reaksi guru juga sangat senang dengan bantuan media *e-book* cerita bergambar yang inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik di kelas sekaligus dapat menjadikan pembelajaran yang aktif dan efisien.

Hasil yang sangat praktis yang dihasilkan dari respon angket peserta didik dan guru juga di dukung dengan teori pemrosesan informasi. Teori ini menekankan bahwasanya pembelajaran melibatkan pemrosesan informasi secara mental, termasuk pada penerimaan, organisasi, dan penggunaan informasi yang didapatkan (Jonassen, 1999). Keterlibatan pada konteks *e-book* cerita bergambar, teori ini menyoroti pentingnya menyediakan struktur yang jelas, memperhatikan kapasitas kerja kognitif pada peserta didik, dan memberikan panduan yang tepat dalam pemrosesan informasi supaya *e-book* menjadi praktis dan efektif.

Keefektifan

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 15 Juni 2023 sekaligus dilakukan *pretest* dan *posttest* di kelas III SDN Sukobendu II Lamongan sejumlah 16 peserta didik. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik kurang memahami isi bacaan jika hanya melihat buku atau media cetak. Rata-rata nilai *pretest* yaitu 33,4, dengan rincian nilai paling rendah 25 sedangkan nilai paling tinggi adalah 60.

Peneliti kemudian mengukur tingkat pemahaman peserta didik setelah menggunakan bantuan media *e-book* cerita bergambar pada proses pembelajaran. Hasil *posttest* menunjukkan rata-rata nilai peserta didik 92,1 dengan nilai terendah yaitu 80 sedangkan nilai tertinggi yaitu 100.

Keefektifan media *e-book* cerita bergambar dalam pembelajaran keterampilan membaca juga dapat dilihat

dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik pada tahap implementasi di lapangan. Dari hasil yang didapatkan kesimpulan bahwa penilaian *pretest* tertinggi berada pada nilai 60 dan yang terendah berada di 25. Sedangkan pada hasil penilaian *posttest* nilai tertinggi 100 dan nilai terendah berada di 80. Kemudian rata-rata yang diperoleh dari hasil *pretest* 33,4375 sedangkan rata-rata dari penilaian *posttest* 92,1875. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas III SDN Sukobendu II Lamongan dalam pembelajaran keterampilan membaca mengalami peningkatan.

PENUTUP

Simpulan

Hasil analisis data yang dilakukan, disimpulkan bahwa media e-book cerita bergambar dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas III sekolah dasar sebagai berikut: (1) media e-book cerita bergambar proses terjadinya hujan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran oleh guru sebagai pengantar materi proses terjadinya hujan kelas III sekolah dasar. E-book cerita bergambar yang dikembangkan terbukti sangat praktis digunakan. Ini dapat terlihat dari antarmuka peserta didik yang intuitif dan mudah digunakan, serta kemudahan aksesibilitas e-book tersebut. Peserta didik dapat dengan mudah mengakses e-book melalui perangkat elektronik seperti ponsel pintar, tablet, atau komputer, dan e-book tersebut dapat dengan mudah diunduh atau dibaca secara online. Penelitian menunjukkan bahwa e-book cerita bergambar secara praktis mencapai tujuan pembelajaran. (2) Keefektifan media e-book dalam proses pembelajaran dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan oleh peserta didik kelas III sekolah dasar berjumlah 16 anak. Hasil dari *pretest* dan *posttest* menunjukkan rata-rata 92,1% dimana peserta didik merasa sangat senang dan aktif pada saat penggunaan media e-book sehingga media e-book dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik di kelas. Mudah nya penggunaan media e-book bagi peserta didik dan guru tentu menjadi nilai positif pada pembelajaran di kelas khususnya pada pemahaman materi melalui keterampilan membaca. (3) Hasil penelitian diperkuat dengan nilai presentase validitas ahli media sebesar 93,75% dinilai sangat layak, 96% sangat layak dari validator ahli materi, 96% sangat praktis dari respon guru, 95% sangat praktis dari hasil respon peserta didik yang berjumlah 16 peserta didik, 92,1875 sangat efektif dari hasil *posttest* yang telah dikerjakan oleh sejumlah 16 peserta didik. Dari hasil yang telah dicapai, terbukti bahwa penggunaan media e-book cerita bergambar proses terjadinya hujan pada kelas III sekolah dasar sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang diberikan yaitu:

- (1) Media e-book cerita bergambar yang praktis dapat bisa dipergunakan guru dalam menyampaikan materi perubahan cuaca kelas III sekolah dasar.
- (2) Pengembangan media e-book cerita bergambar yang praktis harus diperhatikan desain visual, kualitas gambar, narasi, dan interaktivitas yang dapat meningkatkan pengalaman membaca dan memotivasi anak-anak.
- (3) Pertimbangkan aspek keberlanjutan dan perbaikan e-book cerita bergambar yang efektif yang akan dikembangkan. Bagaimana e-book tersebut dapat diterapkan dan ditingkatkan di masa depan, dipertimbangkan pula faktor-faktor teknis, seperti dukungan platform, pembaruan, dan fleksibilitas

DAFTAR PUSTAKA

- Apsari, A. N., & Kustijono, R. (2017). Development of E-Book using Kvisoft Flipbook Maker to train science process skill for senior high school students in curriculum 2013. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 6(3): 285-291.
- Khomsiatun, S., & Retnawati, H. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2 (1), 92-106.
- Kosasih. 2014. Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Yrama Widya.
- Munandar, A., Mulyadiprana, A., & Aprilia, S. (2018). Penggunaan buku cerita anak berbasis kearifan lokal mendong tasikmalaya di sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2): 152-162.
- Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan e-book cerita bergambar proses terjadinya hujan untuk meningkatkan minat membaca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2036-2044.
- Restiani, R., Tisnasari, S., & Hilalayah, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pada Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 274-288.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Tarigan. 2010. Membaca sebagai Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa

Utaminingsih, Sri.2019. Efektifitas Managemen
Pembelajaran Karakter Berbasis



UNESA
Universitas Negeri Surabaya