

**PENGEMBANGAN BUKU ELEKTRONIK PADA MATERI CERITA FIKSI  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 4 JEMBER**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Oleh:

Kharismatul Maghfiroh  
NIM : 212101040039

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN BUKU ELEKTRONIK PADA MATERI CERITA FIKSI  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 4 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Oleh:  
Kharismatul Maghfiroh  
212101040039

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN BUKU ELEKTRONIK PADA MATERI CERITA FIKSI  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 4 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Disusun Oleh:

Kharismatul Maghfiroh  
212101040039

Disetujui Pembimbing:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Dr. Nino Indrianto, M.Pd**  
NIP. 198606172015031006

**PENGEMBANGAN BUKU ELEKTRONIK PADA MATERI CERITA FIKSI  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 4 JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Hari: Rabu

Tanggal: 21 Mei 2025

Ketua

Sekretaris

  
**Dr. Hartono, M.Pd**

**NIP. 198609022015031001**

  
**Muhammad Junaidi, M.Pd.I**

**NIP. 198211192023211011**

Anggota:

1. **Dr. Sarwan, M.Pd**
2. **Dr. Nino Indrianto, M.Pd**

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.**

**NIP. 197307011998031002**

## MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ٤٤ ○

Artinya: *(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.\**



---

\* Departemen Agama Republik Indonesia, Alquran dan Terjemah, (Bandung: Jabal Roudlotul Jannah, 2010), 2

## PERSEMABAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang dan sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberikan saya kekuatan, membekali saya dengan ilmu pengetahuan. Terucap syukur alhamdulillah atas rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan sehingga pada akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan karya ini teruntuk orang yang saya sayangi, cintai dan kasihi :

1. Yang istimewa dan yang utama saya persembahkan untuk kedua orang tua tercintaku H. Taufiqur Rohman dan Hj. Luluk Mukarromah. Terimakasih atas setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras yang dilakukann serta tulus kasih yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, mengusahakan apapun untuk penulis, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian, motivasi dan dukungan dalam keadaan apapun hingga penulis mampu menyelesaikan kewajibannya sebagai seorang mahasiswa. Tanpa beliau mungkin penulis tidak akan sampai pada titik ini.
2. Adik-adik kandung saya tercinta, Sifaul Jannah dan Safaul Jannah yang sudah menjadi motivasi serta tujuan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

## ABSTRAK

**Kharismatul Maghfiroh, 2025.** *“Pengembangan Buku Elektronik pada Materi Cerita Fiksi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember”.*

**Kata Kunci :** *Bahan Ajar, Buku Elektronik, Cerita Fiksi, Hasil Belajar*

Seiring perkembangan zaman yang terus berkembang peserta didik pada saat ini sudah mengalami pergeseran, peserta didik jarang menggunakan waktunya untuk sekedar membaca sehingga menyebabkan banyaknya siswa dikelas atas yang masih mengalami kesulitan membaca. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV bahwasanya di lembaga ini memiliki fasilitas yang memadai seperti proyektor, laptop dan sound namun, sangat disayangkan keberadaan fasilitas yang memadai ini tidak didukung dengan penggunaan bahan ajar yang sesuai. Sehingga, dengan adanya fasilitas yang ada maka dilakukanlah pengembangan buku elektronik untuk meningkatkan efektivitas penggunaan fasilitas sekolah dalam usaha meningkatkan minat baca maupun hasil belajar peserta didik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yakni 1) Bagaimana proses pengembangan buku elektronik pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan Hasil belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember ? 2) Bagaimana kelayakan pengembangan buku elektronik pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan Hasil belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember ? 3) Bagaimana efektivitas pengembangan buku elektronik pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember ? 4) Bagaimana kemenarikan pengembangan bahan ajar buku elektronik pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember?

Tujuan dari penelitian ini yakni 1) Mendeksripsikan dan mengetahui proses pengembangan bahan ajar buku cerita elektronik 2) Mendeksripsikan dan mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar buku cerita elektronik 4 Jember, 3) Mendeksripsikan dan mengetahui efektivitas bahan ajar buku cerita elektronik 4) Mendeksripsikan dan mengetahui kemenarikan pengembangan bahan ajar buku elektronik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan procedural yang bersifat deskriptif model ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dengan instrumen pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi, angket dan test untuk mengukur efektifitas penggunaan bahan ajar melalui pre-test dan post-test kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan bahan ajar.

Hasil dari penelitian ini disesuaikan dengan rumusan masalah sebagai berikut : 1) Proses pengembangan bahan ajar menghasilkan buku elektronik berbasis cerita fiksi. 2) Bahan ajar buku elektronik berbasis cerita fiksi layak untuk digunakan dalam proses belajar dan mengajar dikarenakan telah teruji dan divalidasi oleh tiga pakar ahli yakni ahli media, materi dan pembelajaran dengan rata-rata sebesar 96%. 3) Buku elektronik berbasis cerita fiksi dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dilihat dari hasil pre-test sebesar 48,15% dan post-test 96,84% dengan peningkatan terhadap uji coba sebesar 48,64% sehingga masuk dalam kategorikan sangat efektif. 4) Hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa buku elektronik mendapatkan respon yang sangat menarik dari peserta didik dengan prosentase rata – rata 85,5%.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Buku Elektronik pada Materi Cerita Fiksi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yakni addinul islam wa iman.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari bahwa hal tersebut sangat berarti dalam skripsi ini. Penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd.I Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang sabar dan ikhlas meluangkan waktu memberikan bimbingan, ilmu, motivasi

serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.

7. Bapak Shidiq Ardiantara, M.Pd. selaku validator ahli materi yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam penyelesaian bahan ajar ini.
8. Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd, M.Si selaku validator ahli media yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian bahan ajar dalam skripsi ini.
9. Segenap Dosen Progam Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang sudah banyak sekali memberikan saya pengalaman hidup serta motivasi sehingga saya dapat menerima banyak sekali pelajaran dan hal baru dikehidupan saya.
10. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
11. Bapak Agus Salim S,Pd. M.Pd. selaku Kepala Sekolah MIN 4 Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
12. Ibu Wiwik Sumiyati,S.Pd.I selaku wali kelas IV MIN 4 Jember yang telah banyak membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.
13. Segenap keluarga besar MIN 4 Jember yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.

Jember, 14 April 2025  
Penulis,

Kharismatul Maghfiroh  
NIM: 212101040039

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	11
G. Definisi Istilah.....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>14</b>
A. Penelitian Terdahulu.....	14
B. Kajian Teori.....	23

<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>46</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	46
B. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	48
C. Uji coba produk.....	54
D. Desain Uji Coba .....	54
E. Teknik analisis data.....	62
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>66</b>
A. Penyajian Data Uji Coba .....	66
B. Analisis Data .....	93
C. Revisi Produk.....	96
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>100</b>
A. Kajian Produk yang telah direvisi.....	100
B. Saran Pemanfaatan, Disminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	109
C. Kesimpulan .....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>114</b>
<b>LAMPIRAN.</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>NO</b>	<b>Uraian</b>	<b>Hal</b>
Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	21
Tabel 3.1	Kisi-kisi soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .....	61
Tabel 3.2	Kriteria Validasi Penilaian Ahli Bahan ajar dan Ahli Materi.....	63
Tabel 3.3	Kriteria Interpretasi Kemenarikan.....	64
Tabel 3.4	Kriteria Keefektifan Produk.....	65
Tabel 4.1	Hasil Validasi Ahli Media.....	82
Tabel 4.2	Hasil Validasi Materi.....	83
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	85
Tabel 4.4	Hasil Data Pre-Test.....	89
Tabel 4.5	Hasil Data Post-Test.....	90
Tabel 4.6	Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	91
Tabel 4.7	Hasil Analisis Validator.....	94
Tabel 4.8	Analisis Keefektifan Belajar.....	95
Tabel 4.9	Hasil Respon Kemenarikan Peserta Didik.....	95

## DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
Gambar 3.1	Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE.....	53
Gambar 4.1	Pilihan Menu Canva.....	72
Gambar 4.2	Cover depan buku cerita.....	73
Gambar 4.3	Kata pengantar.....	74
Gambar 4.4	Petunjuk penggunaan.....	74
Gambar 4.5	Daftar isi.....	75
Gambar 4.6	CP dan TP.....	75
Gambar 4.7	Apersepsi.....	76
Gambar 4.8	Penjelasan materi.....	76
Gambar 4.9	Video penjelasan materi.....	77
Gambar 4.10	Cover cerita Dina dan Kunci ajaib.....	77
Gambar 4.11	Cover cerita Burung Pipit dan Ular.....	78
Gambar 4.12	Cover Kancil dan Burung Hantu Bijaksana.....	78
Gambar 4.13	Rangkuman materi.....	79
Gambar 4.14	Kuis.....	79
Gambar 4.15	Puzzle kata.....	80
Gambar 4.16	Latihan soal.....	80
Gambar 4.17	Daftar pustaka.....	81
Gambar 4.18	Profil pengembang.....	81
Gambar 4.19	Implementasi media.....	87
Gambar 4.20	Sebelum revisi.....	97

Gambar 4.21	Sesudah revisi.....	97
Gambar 4.22	Sebelum revisi.....	97
Gambar 4.23	Sesudah revisi.....	97
Gambar 4.24	Sebelum revisi.....	98
Gambar 4.25	Sesudah revisi.....	98
Gambar 4.26	Sesudah revisi.....	98
Gambar 2.27	QR-Code buku elektronik.....	99



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sistem pendidikan di Indonesia semakin hari semakin mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Seperti adanya penerapan kurikulum merdeka yang diatur pada peraturan Mendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024. Peraturan ini menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai kerangka dasar dan struktur kurikulum untuk semua satuan pendidikan di Indonesia, termasuk pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas dan berfokus pada materi esensial untuk mengembangkan kompetensi peserta didik.<sup>1</sup>

Pendidikan di Indonesia terus berupaya meningkatkan kualitasnya melalui perubahan dan pembaruan yang bertujuan untuk perbaikan dan kemajuan. Salah satu upayanya adalah dengan menerapkan budaya gerakan literasi sekolah. Literasi tidak hanya mengacu pada kemampuan membaca dan memahami bacaan secara benar, tetapi juga erat kaitannya dengan keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menulis merupakan keterampilan yang paling kompleks di antara keterampilan berbahasa lainnya karena melibatkan penyusunan tema dalam kalimat yang terstruktur dan mudah dipahami oleh pembaca.

---

<sup>1</sup> Kemendikbud ristek, Salinan Badan standar kurikulum dan asesmen kemendikbud ristek nomor 12 TAHUN 2024.

Membaca sangat penting untuk mengembangkan potensi siswa. Karena dengan membaca kita dapat mengetahui bagaimana ilmu pengetahuan itu mampu berkembang. Banyak sekali ilmu yang dapat diperoleh dari membaca. Allah SWT pertama kali memerintahkan kepada Nabi Muhammad untuk membaca melalui surat Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ كَلِمٌ إِذْ دَعَاهُ رَبُّهُ مِنْ إِحْسَانٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ الْإِنْسَانُ إِلَّا كَلِمَةً تَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ فَسُحَّرَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ كَلِمٌ إِذْ دَعَاهُ رَبُّهُ مِنْ إِحْسَانٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ الْإِنْسَانُ إِلَّا كَلِمَةً تَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ فَسُحَّرَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ كَلِمٌ إِذْ دَعَاهُ رَبُّهُ مِنْ إِحْسَانٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ الْإِنْسَانُ إِلَّا كَلِمَةً تَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ فَسُحَّرَ ۝

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”(Al-Alaq 1-5).<sup>2</sup>

Menurut tafsir al-misbah Para ulama tafsir sepakat bahwa ayat kesatu sampai dengan ayat kelima adalah ayat dimana pertama kali Allah menegaskan bahwa Allah Yang Maha Kuasa adalah sumber dari segala ilmu pengetahuan. Dan dari sini, Allah mengajarkan kepada kita semua agar selalu membaca alam semesta dan lingkungan sekeliling kita. Selain itu, disinggung pula mengenai perilaku Nabi Muhammad SAW sesaat sebelum menerima wahyu untuk pertama kalinya. Lima ayat pertama yang diterima Rasulullah SAW sebagai wahyu terdapat pada surat al-‘Alaq.<sup>3</sup>

<sup>2</sup> AL- Qur’an surah Al-Alaq, ayat 1-5. Departemen Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahan.1079

<sup>3</sup> Isnaini nur afifah dan M. Slamet yahya.”Konsep Belajar dalam Islam menurut surat Al-Alaq 1-5 (Tafsir Al-Misbah)”, Arfannur: Journal of Islamic Education. Volume 1, Nomor 1.2020. <https://doi.org/10.24260/arfannur.v1i1.161> 91.

Dalam konteks ini, membaca di sini tidak hanya merujuk pada membaca Al-Qur'an, tetapi juga pada membaca dan menuntut ilmu secara umum. Al-Qur'an menekankan bahwa membaca dan menuntut ilmu adalah suatu kewajiban bagi setiap muslim untuk meningkatkan keimanan dan pengetahuannya. Perintah membaca dalam Al-Qur'an merupakan seruan yang ampuh untuk mencari ilmu, melestarikannya, dan memanfaatkannya untuk kebaikan yang lebih besar.<sup>4</sup> Ini mengingatkan umat Islam tentang nilai pendidikan, literasi, dan pemikiran kritis, dan pentingnya terlibat dengan dunia di sekitar mereka. Melalui membaca dan mencari ilmu, umat Islam dapat memperkuat iman mereka, memperbaiki kehidupan mereka, dan berkontribusi dengan maksimal dalam usaha pengembangan ilmu pengetahuan.

Pembelajaran yang mengalami rendahnya pada hasil belajar erat kaitannya dengan mata pelajaran bahasa Indonesia, padahal mata pelajaran Bahasa Indonesia ditujukan bukan hanya untuk berbicara tetapi juga mengembangkan kemampuan dan keterampilan bahasa siswa, baik dari keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan berbahasa sangat penting untuk dimiliki siswa, sebab bahasalah yang mengambil peranan utama didalam kehidupan manusia. Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri tujuannya diharuskan sesuai dengan penjabaran standar kompetensi, kompetensi dasar, serta indikator. “Mengatakan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia agar siswa dapat merasakan,

---

<sup>4</sup> M. Quraish Shihab dalam Syeh Hawib Hamzah. Petunjuk Alquran Tentang Belajar dan Pembelajaran. *Dinamika Ilmu* Vol.9 No.2. Desember 2009. 25.

menggunakan bentuk karya sastra guna mengembangkan pribadi mereka, juga menumbuhkan wawasan siswa dalam kemampuan berbahasa". Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan yaitu pembelajaran bahasa Indonesia pembelajaran yang menekankan kemampuan berbahasa siswa mulai dari menyimak, berbicara, membaca dan menulis.<sup>5</sup>

Namun, dengan seiring perkembangan zaman peserta didik pada saat ini jarang menyisakan sedikit waktunya untuk sekedar membaca. Ironisnya dengan perkembangan teknologi sekarang budaya membaca sudah mulai bergeser dan digantikan dengan budaya bermain game di telepon. Salah satu bukti nyata yang didapatkan peneliti saat melaksanakan wawancara kepada salah satu siswa yang bernama ahmad siswa kelas IV di MIN 4 Jember. Ahmad sehari-hari hanya menghabiskan waktunya untuk bermain game mobile legend bersama teman-temannya. Sehingga, dengan adanya fasilitas telepon yang sudah diberikan oleh orang tuanya tidak dimanfaatkan untuk belajar dengan baik.<sup>6</sup> Hal ini diperkuat dengan adanya wawancara bersama ibu Wiwik Sumiyati, S.Pd.I yang menyatakan bahwa pada saat ini, siswa rata-rata memiliki tingkat literasi dan belajar yang sangat rendah sehingga diperlukan solusi yang tepat untuk merubah kebiasaan bermain telepon yang dilakukan siswa.<sup>7</sup>

Salah satu usaha yang dirasa tepat dalam menguranginya penggunaan telepon sebagai sarana bermain game yaitu, dengan

---

<sup>5</sup> Munajah, Robiatul. (2019). Konsep Dasar Bahasa Indonesia (Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Trilogi: Jakarta.

<sup>6</sup> Observasi di MIN 4 Jember pada tanggal 02 Oktober 2024

<sup>7</sup> Wawancara bersama ibu Wiwik Sumiyati, S.Pd.I Wali kelas IV MIN 4 Jember

menggunakan telepon sebagai sarana dalam pembelajaran salah satunya dengan melakukan pengembangan terhadap buku elektronik yang bersifat menarik dan memuat materi-materi yang mampu meningkatkan sikap belajar peserta didik. Untuk mendampingi peningkatan usaha belajar peserta didik maka diperlukan materi yang mampu menekankan peserta didik dalam usaha menganalisis teks dengan inovasi-inovasi yang menarik dan mampu meningkatkan rangsangan atau kepekaan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Kreatifitas guru untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik. Salah satunya dapat diwujudkan dengan mengembangkan bahan ajar pembelajaran yang valid dan efektif.<sup>8</sup>

Salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang menekankan dalam latihan kepekaan dalam membaca dan menulis ialah cerita fiksi. Cerita fiksi ialah cerita rekaan atau imajinasi yang disukai oleh anka-anak karena mereka menganggap bahwa cerita tersebut benar-benar nyata. Cerita fiksi ialah cerita rekaan yang tidak sesuai dengan kenyataan atau imajinasi dengan demikian yang membedakan fiksi dengan karya ilmiah, yaitu dipertanggung jawabkan kebenarannya. Sedangkan fiksi hanya cerita karangan bebas yang dituangkan dalam sebuah cerita oleh

---

<sup>8</sup> Nino Indrianto dan Kurniawan, "Pengembangan Bahan ajar Pop-up Book untuk meningkatkan hasil belajar tema peristiwa alam siswa kelas I MIN 4 Jember". Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara. Vol 5. NO 2. 2020.

pengarangnya. Dalam cerita fiksi biasanya menceritakan tentang hewan dan tumbuhan yang layaknya manusia yang dapat berbicara.<sup>9</sup>

Cerita fiksi yang akan dikembangkan dalam buku elektronik ini berusaha untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam keterampilan membaca maupun menulis. Produk pengembangan bahan ajar buku elektronik ini di desain dengan menggunakan aplikasi canva yang mampu memberikan kesan gambar-gambar dan penjelasan yang menarik, berisi soal yang bersifat interaktif serta pembahasan-pembahasan yang disertai dengan video pembelajaran yang dapat di akses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun sehingga dengan adanya hal tersebut peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar mereka dalam mengakses pembelajaran setiap saat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Buku Elektronik pada Materi Cerita Fiksi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember**".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan buku elektronik pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan Hasil belajar peserta didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember ?

---

<sup>9</sup> Dian Putri Angraeni, 'Pengembangan Bahan ajar Pop-Up Book Untuk Mengidentifikasi Tokoh Cerita Fiksi Siswa Kelas IV SDN 2 Traji', 2019.

2. Bagaimana kelayakan pengembangan buku elektronik pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan Hasil belajar peserta didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember ?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan buku elektronik pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember ?
4. Bagaimana kemenarikan pengembangan buku elektronik pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember ?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeksripsikan dan mengetahui proses pengembangan buku cerita elektronik pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember
2. Mendeksripsikan dan mengetahui kelayakan pengembangan buku cerita elektronik pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember
3. Mendeksripsikan dan mengetahui efektivitas buku cerita elektronik pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember.

4. Mendeksripsikan dan mengetahui kemenarikan pengembangan buku elektronik pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember.

#### **D. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa medi buku cerita elektronik pada mata pelajaran cerita fiksi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember sebagai berikut :

1. Buku cerita ini diperuntukkan khusus siswa kelas IV pokok bahasan cerita fiksi
2. Buku cerita ini berisi materi, narasi, barcode penjelasan materi, dan juga soal-soal evaluasi
3. Diakses secara online melalui *website* <https://fliphtml5.com/id/>
4. Berisikan cerita dengan gambar-gambar yang dikemas secara menarik dan juga soal-soal yang bersifat interaktif.
5. Buku cerita elektronik ini apat diakses secara *online* maupun *offline*

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan sesuai observasi dan wawancara yang dilakukan di MIN 4 Jember yang menunjukkan fakta adanya keterbatasan penggunaan bahan ajar pembelajaran. Sehingga sebagai tenaga pendidik diperlukan usaha untuk menciptakan bahan ajar pembelajaran yang kreatif dan juga inovatif. Berikut merupakan manfaat dari pengembangan buku cerita elektronik, sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Buku cerita elektronik ini diharapkan dapat menjadi salah satu alat yang mampu menginovasi dan juga memudahkan proses pembelajaran di sekolah. Agar dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan juga menyenangkan bagi peserta didik dan juga guru.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi siswa

Berikut merupakan manfaat adanya buku cerita elektronik bagi siswa :

- 1) Sebagai dorongan dalam usaha meningkatkan pemahaman terkait cerita non fiksi
- 2) Siswa dapat belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.
- 3) Siswa dapat meningkatkan hasil dan ketertarikan dalam belajar.

### b. Bagi guru

Berikut merupakan manfaat adanya buku cerita elektronik bagi guru:

- 1) Buku cerita elektronik ini dapat sebagai sarana dalam pembelajaran.
- 2) Sebagai salah satu alternative pendekatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan sistem yang lebih mudah.
- 3) Buku cerita elektronik, dapat dijadikan bentuk inovasi guru agar mampu menciptakan kelas yang aktif, kreatif serta mampu

menciptakan semangat belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya buku cerita elektronik diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk membantu guru dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya buku cerita elektronik diharapkan dapat memberikan pengalaman baru serta mampu meningkatkan kreativitas untuk melakukan pengembangan bahan ajar yang lebih baik lagi pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

e. Bagi Lembaga UIN Kiai Haji Achmad Siddiq

Dengan adanya buku cerita elektronik ini, diharapkan dapat dijadikan bahan referensi maupun literatur bagi lembaga perguruan tinggi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang ingin melakukan pengembangan buku cerita ini.

f. Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya buku cerita elektronik ini, diharapkan dapat memberikan motivasi untuk terus berkarya, dijadikan sebagai sumber ilmu pengetahuan maupun pemahaman objek yang diteliti untuk menyempurnakan kembali metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan, dan juga dapat dijadikan bekal untuk penelitian selanjutnya.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Beberapa asumsi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan ialah :

1. Buku elektronik ini diharapkan mampu mempermudah siswa dalam menerima materi cerita fiksi dengan contoh dan juga penjelasan yang rinci
2. Buku elektronik, berisi cerita bergambar yang dikemas menarik
3. Buku elektronik ini diharapkan mampu meningkatkan daya menalar peserta didik
4. Buku elektronik dikembangkan dalam bentuk online, Namun dapat diakses secara offline dengan cara mendownload buku cerita elektronik dalam web <https://fliphtml5.com/id/>
5. Buku elektronik yang telah dikembangkan menjadi salah satu alternatif pembelajaran di MIN 4 Jember.

Beberapa keterbatasan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan ialah

1. Buku elektronik ini hanya diterapkan pada kelas IV MIN 4 Jember
2. Buku elektronik ini terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi
3. Uji validitas dilakukan pada ahli media, materi, bahasa, dan ahli pembelajaran sedangkan uji coba empiris dilakukan di kelas IV MIN 4 Jember.

## G. Definisi Istilah

Definisi operasional digunakan sebagai pijakan pengukuran secara empiris terhadap variabel penelitian dengan rumusan yang didasarkan pada indicator variable. Dalam penelitian ini, peneliti mendefinisikan bahwa:

### 1. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah sebuah perangkat bahan atau alat pembelajaran yang disusun secara sistematis dapat menunjang proses pembelajaran guru dan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran lebih maksimal. Dalam penelitian ini berusaha mengembangkan bahan ajar dalam bentuk buku elektronik dengan mengangkat materi cerita fiksi yang memanfaatkan website fliphtml5 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

### 2. Buku Elektronik

Buku elektronik merupakan buku cerita versi digital yang bisa diakses melalui perangkat elektronik seperti tablet, komputer, atau *smartphone*. Buku cerita elektronik ini akan memudahkan peserta didik dalam membaca dan memahami cerita dimanapun dengan hanya memanfaatkan sambungan internet.

### 3. Cerita Fiksi

Cerita fiksi merupakan cerita yang dibuat oleh pengarang yang berasal dari khayalan dan tidak benar-benar terjadi. Dan biasanya

cerita fiksi ini ditujukan untuk hiburan dan memberikan pesan moral kepada pembaca melalui cerita yang disampaikan.

#### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Pengembangan buku cerita elektronik berbasis cerita fiksi ini didesain untuk mempermudah proses penyampaian pesan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui peningkatan minat literasi yang mereka miliki hal ini dikarenakan minimnya tingkat ketertarikan siswa terhadap bahan bacaan yang ada. ini di desain untuk menciptakan suatu efisiensi dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang saat ini berkembang. Buku elektronik berusaha untuk menciptakan proses pembelajaran yang bersifat komunikatif sehingga akan membentuk pola interaksi antara guru, peserta didik maupun proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan membentuk komunikasi multi arah yang baik melalui materi pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon dimanapun siswa akan mengaksesnya.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memuat berbagai hasil penelitian sebelumnya berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, berikut ini merupakan penelitian terdahulu terkait pengembangan bahan ajar buku elektronik pada materi cerita fiksi ialah :

- a. Penelitian ini dilakukan oleh Chairunnisa (2024) dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan ajar Pembelajaran Digital Electronic Book (E-Book) Teks Fiksi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”. Penelitian ini merupakan penelitian desain dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar pembelajaran digital berupa e-book teks fiksi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh penemuan masalah di lapangan bahwa kurang tersedianya variasi bahan ajar pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi teks fiksi. Penelitian desain dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dilakukan dengan lima tahapan yaitu analysis (analisis masalah), design (perancangan produk), development (pengembangan produk), implementation (implementasi produk), dan evaluation (evaluasi). Instrumen yang digunakan berupa angket dan pedoman wawancara.

Proses pengembangan e-book ini melibatkan dosen pembimbing dan validator ahli. Hasil penilaian kelayakan e-book dari ahli materi mendapatkan penilaian dengan persentase 83,41%, ahli bahasa 88,83%, dan ahli bahan ajar 87,93%. Saran dan masukan dari dosen pembimbing dan validator ahli dijadikan acuan untuk revisi produk agar dapat dilakukan uji coba kepada pengguna yaitu guru dan siswa. Hasil respons pengguna e-book oleh guru 90,20% dan siswa 88,23%. Hasil rekapitulasi keseluruhan penilaian dari ahli mendapatkan persentase 84,39% dan respons pengguna mendapatkan persentase 89,21%. Berdasarkan hasil penilaian dan respons pengguna, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar e-book teks fiksi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar mampu menarik hasil dan antusias siswa untuk belajar karena penyajian materi berupa teks, gambar, ilustrasi, dan audio. Sehingga bahan ajar pembelajaran digital e-book teks fiksi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar layak untuk digunakan.<sup>10</sup>

- b. Penelitian ini dilakukan oleh Anis Eko Liyawindari, Wahyu Sukartiningsih, dan Suparti (2023) dengan judul “Pengembangan Bahan ajar E-Book Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”. Penelitian pengembangan ini bertujuan 1) mendeskripsikan validitas pengembangan bahan ajar E-Book cerita fiksi, 2) mendeskripsikan kepraktisan bahan ajar E-Book

---

<sup>10</sup>Charunnisa,” *Rancang Bangun Bahan ajar Pembelajaran Digital Electronic Book (E-Book) Teks Fiksi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*”, Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia, 2024).1.

cerita fiksi ditinjau materi dan penyajian materi, 3) dan mendeskripsikan keefektifan bahan ajar E-Book cerita fiksi untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas VI SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian R&D model ADDIE dengan menggunakan 5 tahap yaitu analysis, design, development, implementation, evaluation. Validitas diperoleh dari hasil validasi oleh ahli bahan ajar dengan validitas bahan ajar sebesar 92% dan 89%, materi, dan ahli bahasa yang dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa E-Book cerita fiksi yang dikembangkan telah layak dari penilaian yang dilakukan pada ahli bahan ajar sebesar 92% dan 89%, materi 91% dan 93% dan ahli Bahasa dengan menunjukkan hasil sebesar 92%, 89%, dan 92% yang termasuk pada kategori “sangat valid” ahli. Sementara itu pada pengujian keefektifan bahan ajar e-book bahan ajar E-Book cerita fiksi dengan menggunakan uji-t pada kelompok kecil diperoleh bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 mendapatkan nilai tersebut kurang dari 0,05 sedangkan pada uji kelompok besar juga diperoleh bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar e-book ini telah layak dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas VI sekolah dasar.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Liyawindari,” Pengembangan Bahan ajar E-Book Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar, Jurnal Teknologi Pendidikan: Universitas Pendidikan Mandalika, Vol 8, No 2 (2023). Doi : <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.7714>

- c. Penelitian ini dilakukan oleh Yoki Lorenza Ariska Putri (2022) dengan judul “Pengembangan Buku Dongeng Elektronik Untuk Menumbuhkan Hasil Membaca Siswa Kelas III SD/MI”. Latar belakang penelitian ini ialah Bahan ajar MIN 6 Bandar Lampung dan MIN 3 Bandar Lampung yang digunakan tidak memakai bahan ajar bergambar dan berwarna membuat siswa kurang tertarik untuk membaca, sedangkan siswa lebih tertarik dengan bacaan bergambar dan berwarna, akan tetapi MIN 6 Bandar Lampung dan MIN 3 Bandar Lampung masi memakai bahan ajar yang berwarna hitam putih untuk proses pembelajaran serta hal yang telah kita ketahui bahwa alat elektronik lebih menarik untuk di bawa kemana-mana dibandingkan buku siswa, karena lebih praktis dan dapat dijadikan bahan ajar mandiri karena di sekolahan tersebut belum ada bahan ajar mandiri dan bahan ajar berbentuk buku dongeng. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar buku dongeng elektronik sebagai bahan ajar untuk menumbuhkan hasil membaca siswa kelas III SD/MI. Penelitian Ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) menurut model ADDIE. Langkah yang ditempuh dalam penelitian pengembangan ini meliputi Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluasi. Ditempuh validasi oleh ahli validator yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa untuk menentukan bahan ajar buku dongeng elektronik menarik untuk dikembangkan dan di pakai. Di lakukan penelitian skala besar dan skala kecil. Dimana

skala kecil berjumlah 32 peserta didik dan skala besar sebanyak 56 peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli dapat dikatakan sangat menarik. Validasi oleh ahli bahan ajar 88%, ahli materi 88%, dan ahli bahasa 86%. Hasil angket peserta didik skala kecil memperoleh 93% dengan kriteria “sangat menarik” dan hasil angket peserta didik skala besar memperoleh 93% dengan kriteria “sangat menarik”.<sup>12</sup>

- d. Penelitian ini dilakukan oleh Gigih Wicaksono (2022) dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menemukan Isi Cerita Siswa Kelas IV SDN 2 Campurejo”. Berdasarkan hasil observasi, studi dokumentasi, dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 2 Campurejo, Kecamatan Boja, Kabupaten Kendal, diketahui bahwa hasil belajar bahasa Indonesia materi menemukan isi cerita siswa masih rendah. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan kurang menarik karena belum menggunakan bahan ajar yang inovatif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar buku cerita bergambar interaktif, menguji kelayakan media, serta menguji keefektifan bahan ajar buku cerita bergambar interaktif terhadap kemampuan menemukan isi cerita siswa kelas IV SDN 2 Campurejo, Kecamatan Boja, Kabupaten Kendal. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis

---

<sup>12</sup> Yoki Lorenza Ariska Putri,” Pengembangan Buku Dongeng Elektronik Untuk Menumbuhkan Hasil Membaca Siswa Kelas III SD/MI”. (UIN Raden Intan Lampung, 2022).1

penelitian yaitu research and development (R&D). Prosedur penelitian pengembangan yang dilaksanakan mengacu pada model pengembangan menurut Borg & Gall meliputi tahap mengumpulkan informasi dan memecahkan masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, memvalidasi desain, merevisi desain, menguji coba produk, merevisi produk, dan menguji coba pemakaian. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji kelayakan dan uji keefektifan media. Teknik analisis data menggunakan analisis data awal dengan Uji normalitas data (Chi Kuadrat) dan analisis data akhir dengan Uji t berpasangan dan Uji N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah melalui tahap validasi produk oleh ahli materi diperoleh skor 75% dan oleh ahli bahan ajar diperoleh skor 92,5% dengan kategori sangat layak. Keefektifan bahan ajar diuji dengan perhitungan hasil nilai tes awal dan tes akhir menggunakan uji-t berpasangan diperoleh  $t_{hitung} = 13,790 > t_{tabel} = 2,055$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Buku Cerita Bergambar Interaktif efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk menemukan isi cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Gigih Wicaksono, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menemukan Isi Cerita Siswa Kelas IV SDN 2 Campurejo". (Universitas Negeri Semarang, 2020). 3

- e. Penelitian ini dilakukann oleh Uhfi Nurike dan Wahyu Sukartiningsih (2021) dengan judul “Pengembangan Bahan ajar Cerita Bergambar Berbasis Website pada Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini 1. Mengembangkan bahan ajar cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar. 2. Mendeskripsikan kevalidan bahan ajar cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar. 3. Mendeskripsikan kepraktisan bahan ajar cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau research and development. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), Evaluasi (Evaluation). Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV sekolah dasar. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini berupa lembar validasi dan angket respon pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli bahan ajar 81,5%, hasil validasi ahli materi 97,3%. Hasil uji coba produk yang diperoleh dari angket respon guru 95,6%, angket respon siswa 99,2 %. Dari hasil validasi oleh ahli media, validasi ahli materi dan hasil dari uji coba pengguna media, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar cerita bergambar berbasis website

sangat valid dan sangat praktis untuk diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar.<sup>14</sup>

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5	6
1	Chairunnisa (2024)	Pengembangan Bahan ajar Pembelajaran Digital Electronic Book (E-Book) Teks Fiksi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama mengembangkan bahan ajar pembelajaran buku digital.</li> <li>2. Menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi.</li> <li>3. Menggunakan metode R&amp;D dengan model ADDIE</li> </ol>	Objek penelitian ialah siswa kelas V	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Objek penelitian ialah siswa kelas IV MIN 4 Jember.</li> <li>2. Berusaha meningkatkan hasil belajar peserta didik</li> </ol>
2	Anis Eko Liyawindari, Wahyu Sukartiningsih, dan Suparti (2023)	Pengembangan Bahan ajar E-Book Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama mengembangkan bahan ajar pembelajaran buku digital</li> <li>2. Menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi.</li> <li>3. Menggunakan metode R&amp;D dengan model ADDIE</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Objek penelitian ialah siswa kelas VI.</li> <li>2. Berusaha untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Objek penelitian ialah siswa kelas IV MIN 4 Jember.</li> <li>2. Berusaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik</li> </ol>
3	Yoki Lorenza Ariska Putri (2022)	Pengembangan Buku Dongeng Elektronik Untuk Menumbuhkan Hasil Membaca Siswa Kelas III SD/MI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan buku elektronik</li> <li>2. Menggunakan metode R&amp;D dengan model ADDIE</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Objek penelitian ialah siswa kelas III MIN 6 Bandar Lampung</li> <li>2. Berusaha untuk meningkatkan hasil baca peserta didik</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Objek penelitian ialah siswa kelas IV MIN 4 Jember.</li> <li>2. Berusaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.</li> </ol>
4	Gigih	Pengembangan	1. Mengembangkan	3. Objek penelitian	1. Ob jek penelitian

<sup>14</sup> Uhfi Nurike dan Wahyu Sukartiningsih“Pengembangan Bahan ajar Cerita Bergambar Berbasis Website pada Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. JPGSD. Volume 09 Nomor 09. 3321.

	Wicaksono (2022)	Buku Cerita Bergambar Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menemukan Isi Cerita Siswa Kelas IV SDN 2 Campurejo	1. Mengembangkan buku elektronik 2. Menggunakan metode R&D	1. Mengembangkan buku elektronik 2. Menggunakan metode R&D 4. Berusaha untuk meningkatkan Kemampuan Menemukan Isi Cerita 5. Menggunakan model penelitian ADDIE Borg & Gall.	1. Mengembangkan buku elektronik 2. Menggunakan metode R&D 4. Berusaha untuk meningkatkan Kemampuan Menemukan Isi Cerita 5. Menggunakan model penelitian ADDIE Borg & Gall.	siswa kelas IV MIN 4 Jember. 2. Berusaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. 3. Menggunakan model penelitian ADDIE.
5	Uhfi Nurike (2021)	Pengembangan Bahan ajar Cerita Bergambar Berbasis Website pada Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	1. Mengembangkan bahan ajar dengan mengangkat materi cerita fiksi 2. Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE.	1. Menggunakan seri cerita bergambar 2. Berusaha meningkatkan kemampuan menulis cerita peserta didik.	1. Menggunakan buku elektronik 2. Meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MIN 4 Jember. 3. Memanfaatkan website fliphtml 5.	

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas, maka penelitian yang akan peneliti teliti pada saat ini lebih berfokus pada pengembangan sebuah bahan ajar pembelajaran berupa buku elektronik dengan mengangkat cerita fiksi didalamnya. Pengembangan buku cerita elektronik untuk menggunakan aplikasi canva premium yang memiliki fitur lebih lengkap dan juga menarik dari pada canva biasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dari pengembangan media, kelayakan bahan ajar dan sejauh mana keefektifan dari bahan ajar buku elektronik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama di kelas IV MIN 4 Jember yang kebanyakan siswanya lebih memanfaatkan telepon sebagai sarana bermain sehingga diperlukan sebuah alternatif dalam pengalihan perhatian siswa yang awalnya berfokus pada permainan dan dialihkan

menjadi kegiatan literasi, berlatih dan juga menalar isi dari cerita fiksi yang sudah dikembangkan didalam bahan ajar buku elektronik.

## **B. Kajian Pustaka**

### **1. Bahan Ajar**

#### **a. Pengertiann Bahan Ajar**

Bahan ajar memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Selain buku guru dan buku siswa guru juga harus memiliki sumber belajar lain dan melengkapi bahan ajar yang sudah ada jika diperlukan.<sup>15</sup> Bahan ajar bisa digunakan sebagai salah satu sumber belajar guna agar tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan maksimal. Semakin banyak sumber, peserta didik semakin memahami pelajaran yang diajarkan.

Bahan ajar merupakan komponen kurikulum yang berbentuk pesan yang bteragam, berbentuk fakta, konsep, prinsip atau kaidah, prosedur, prtoblema, dan lain sebagainya yang harus disampaikan kepada siswta.<sup>16</sup>

Menurut Kosasih, bahan ajar adalah segala bentuk bahan ajar yang digunakan proses belajar mengajar yang berupa materi pengetahuan, keterampilanm dan sikap guna memudahkan guru dan siswa saat melaksanakan proses pembelajaran.<sup>17</sup> Bahan ajar juga dapat

---

<sup>15</sup> IAN McGrath, *Materials Evaluation and Design For Language Teaching* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006). h. 7

<sup>16</sup> Rusi Rusmiati Aliyyah, *Menjadi Guru Profesional* (Bogor: Universitas Djuanda Bogor, 2020). h. 49

<sup>17</sup> Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2021). h. 1

digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan atau pengalaman peserta didik.

Menurut Andi Prastowo, bahan ajar merupakan segala bahan yang meliputi alat, teks maupun tampilan disusun secara sistematis disertai dengan kompetensi yang akan dicapai peserta didik saat proses pembelajaran.<sup>18</sup>

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka penulis menyimpulkan pengertian bahan ajar adalah sebuah perangkat bahan atau alat pembelajaran yang disusun secara sistematis dapat menunjang proses pembelajaran guru dan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran lebih maksimal.

#### **b. Jenis-jenis Bahan Ajar**

Bahan ajar memuat uraian materi tentang pengetahuan, pengalaman dan teori yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik yang digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang sudah ada di dalam kurikulum.<sup>19</sup> Menurut Prastowo, jenis bahan ajar menurut sifatnya dibagi menjadi empat macam, yaitu:

- 1) Bahan ajar cetak (printed) seperti: handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wall chart, foto/gambar, model, atau maket.

---

<sup>18</sup> Andi Prastowo. Pengembangan Bahan Ajar Tematik (Jakarta: Fajar Inter Pratama Mandiri, 2016). h. 238

<sup>19</sup> Kosasih, Pengembangan Bahan Ajar (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2021). h. 2

- 2) Bahan ajar denttgar (audio) seperti: kaset, radio, piringan hitam, dan comtpact disk audio.
- 3) Bahan ajar ptandang dengar (audio visual) seperti: video, compact diskt, dan film.
- 4) Bahan ajar itnteraktif (interactive teaching materials) seperti: compact distk interaktif.<sup>20</sup>

### c. Fungsi Bahan Ajar

Secara garis besar, fungsi bahan ajar bagi guru adalah untuk mengarahkan semua taktivitasnya dalam proses pembelajaran sekaligus merupakan stubstansi kompetensi yang harus diajarkan kepada siswa. Sedangktn fungsi bagi siswa yaitu dapat belajar tana harus ada guru atau tteman yang lain. Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana ttsaja, siswa dapat belajar sesuai dengan tingkat kecepatan masingt-masing saat menggunakan bahan ajar yang ada, dan sebagai pedomtan bagi siswa dalam mengarahkan aktivitas pembelajaran.<sup>21</sup>

Menurut pendapat lattin, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi tiga macam yakni:

- 1) Pembelajaran klasikal antara lain, sebagai sumber informasi serta pengawas dan pengendali proses pembelajaran dan sebagai pendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan.

<sup>20</sup> Baiq Hana Susanti. Penggunaan Bahan ajar Online Dalam Proyek Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Web Pada Mata Kuliah Zoologi Vertebrata. Edusains, Vol.11, No.01, 2019. Hlm.26.

<sup>21</sup> Zaenol Fajri. "Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kuriulum 2013". Jurnal Pedagogik, Vol.05, No,01, Januari-Juni 2018. Hltn.104

- 2) Pembelajaran individual antara lain, sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran, sebagai alat yang digunakan untuk menyusun dan sebagai alat untuk mengawasi proses peserta didik untuk memperoleh informasi, dan sebagai pengampu bahan ajar lain.
- 3) Pembelajaran kelompok antara lain, sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok dengan cara memberikan informasi tentang materi, dan sebagai pendukung belajar yaitu dapat meningkatkan motivasi siswa.<sup>22</sup>

**d. Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar**

Adapun prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar tertuang dalam hal berikut, yaitu:

- 1) Berpusat pada potensi, perkembangan, serta kebutuhan peserta didik dan lingkungannya. Kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut, pengembangan kompetensi peserta didik disesuaikan dengan potensi,

---

<sup>22</sup> Tri Pujiatna dkk, Pengembangan Bahan Ajar Simak Berorientasi Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa pada Mata Kuliah Menyimak. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia, Vol.7, No.1, Januari 2020. Hlm.92

perkembangan, kebutuhan dan kepentingan peserta didik serta tuntutan lingkungan.

- 2) Beragam dan terpadu. Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik, kondisi daerah, dan jenjang serta jenis pendidikan, tanpa membedakan agama, suku, budaya dan adat istiadat, serta status sosial ekonomi dan gender. Kurikulum meliputi substansi komponen muatan wajib kurikulum, muatan lokal, dan pengembangan diri secara terpadu, serta disusun dalam keterkaitan dan kesinambungan yang bermakna dan tepat antar substansi.
- 3) Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kurikulum dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, teknologi dan seni berkembang secara dinamis, dan oleh karena itu semangat dan isi kurikulum mendorong peserta didik untuk mengikuti dan memanfaatkan secara tepat perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
- 4) Relevan dengan kebutuhan. Pengembangan kurikulum dilakukan dengan melibatkan pemangku kepentingan (stakeholders) untuk menjamin relevansi pendidikan dengan kebutuhan hidup dan dunia kerja. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum harus mempertimbangkan dan memperhatikan pengembangan integritas pribadi, kecerdasan spritiual, keterampilan berpikir (thinking

skill), kreatifitas sosial, kemampuan akademik, dan keterampilan vokasional.

- 5) Menyeluruh dan berkesinambungan. Substansi kurikulum mencakup keseluruhan dimensi kompetensi, bidang kajian keilmuan dan mata pelajaran yang direncanakan dan disajikan serta berkesinambungan antar semua jenjang pendidikan.
- 6) Belajar sepanjang hayat. Kurikulum diarahkan kepada proses pengembangan, pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Kurikulum mencerminkan keterkaitan antara unsur-unsur pendidikan formal, informal dan non formal, dengan memperhatikan kondisi dan tuntutan lingkungan yang selalu berkembang serta arah pengembangan manusia seutuhnya.
- 7) Seimbang antara kepentingan global, nasional dan lokal. Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan kepentingan global, nasional dan lokal untuk membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kepentingan global, nasional, dan lokal harus saling mengisi dan memberdayakan sejalan dengan perkembangan era globalisasi dengan tetap berpegang pada motto Bhineka Tunggal Ika dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Mulyasa E., Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Sebuah Panduan Praktis, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 151-153.

## 2. Buku Elektronik

### a. Pengertian Buku Elektronik (E-Book)

*Electronic book* atau buku elektronik, nama lain yang sering digunakan adalah digital book. *E-book* sebagai buku elektronik yang dapat dibaca secara digital pada layar komputer, piranti khusus pembaca *e-book* (*e-book reader*), personal digital assistant (PDA), atau bahkan pada telepon genggam. Dengan perkataan lain, *e-book* dinikmati dan dibaca dilayar dari pada lembaran kertas. *E-book* yang dapat diperoleh secara elektronik dan disimpan serta dibaca pada berbagai perangkat memberikan kemudahan bagi penggunanya karena *e-book* dapat diakses dengan berbagai cara, dan bisa digunakan dimana saja dan kapan saja. Dalam banyak hal, *e-book* lebih sempurna karena mudah diakses dan memiliki berbagai keunggulan dibandingkan dengan buku cetak.<sup>24</sup> Menurut Adytya buku elektronik berfungsi sebagai lingkungan belajar yang memiliki aplikasi yang mengandung database multibahan ajar dengan berbagai sumber daya instruksional yang menyimpan presentasi multibahan ajar tentang topik dalam sebuah buku.<sup>25</sup>

*E-book* memberikan inovasi terhadap perkembangan suatu bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu bahan ajar pembelajaran yang diubah penyajiannya kedalam format

<sup>24</sup> Ahuja and H.K Goel, E-Books: basic issues, advantages and disadvantages (International Research Journal 2010). 2(11-12): 31-36.

<sup>25</sup> Adytya, W. P. Pengembangan Buku Elektronik (E-Book) Untuk Pembelajaran Ektrakurikuler Wajib Pramuka di SMK Negeri 11 Semarang. (Semarang:Universitas Negeri Semarang,2017).30.

elektronik/digital adalah modul. Buku elektronik atau yang biasa dikenal dengan *E-book* dapat diartikan sebagai media/alat pembelajaran yang dirancang dengan format digital yang dikemas dengan lebih interaktif, yang berisi materi sistematis untuk mencapai kompetensi yang ingin dicapai.<sup>26</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwasanya buku elektronik merupakan sebuah buku yang dapat diakses melalui perangkat elektronik yang dapat di baca oleh siswa dimanapun dan kapanpun sehingga, dalam penggunaan buku elektronik ini lebih bersifat fleksibel.

#### **b. Kelebihan Buku Elektronik (E-Book)**

Buku elektronik memiliki tingkat keberhasilan yang cukup besar dibandingkan dengan buku cetak biasa. Oleh karena itu, Berikut ini menjelaskan kelebihan dari buku elektronik didalam pembelajaran menurut Nasrul dalam Elfa Fitria menerangkan sebagai berikut:

- 1) Bersifat lebih praktis dan mudah untuk dibawa ke mana-mana. Selama adanya ketersediaan perangkat elektronik, *smart phone*, laptop, tablet dan lain sebagainya manusia bisa membaca *e-book* yang dapat tersedia ratusan didalamnya.
- 2) Buku elektronik bersifat ramah lingkungan dari pada penggunaan buku cetak yang memerlukan pohon sebagai bahan dasar

---

<sup>26</sup> Farida, "Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD", (Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika Vol.6, no.1,2015), h.26.

pembuatan kertas. Sementara *e-book* hanya memerlukan prangat elektronik.

- 3) Buku elektronik memiliki daya tahan yang relative lama. *E-book* adalah buku yang tahan lama dan bahkan dapat dikatakan abadi. *E-book* tidak akan mudah rusak dimakan usia. Berbeda dengan buku cetak yang makin lama akan makin menguning.
- 4) Buku elektronik mudah dalam penggandaan. Penggandaan *e-book* sangat mudah dan murah untuk membuat ribuan sangat mudah dan murah untuk membuat ribuan *copy e-book* dapat dilakukan dengan mudah dan murah, sementara untuk mencetak ribuan buku membutuhkan biaya yang mahal.
- 5) Buku elektronik sangat mudah untuk didistribusikan. Pendistribusian buku elektronik dapat meggunakan bahan ajar elektronik seperti internet. Pengiriman menjadi lebih cepat bahkan dalam hitungan menit atau bahkan mungkin detik, buku pun dapat dibaca hari ini juga.<sup>27</sup>

Dengan adanya buku elektronik ini, mampu membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah karena mereka tidak perlu membawa buku di berbagai tempat karena materi dapat diakses mudah dengan menggunakan perangkat digital. Semakin hari perkembangan teknologi semakin mengalami perkembangan sehingga sangat dibutuhkan kemampuan generasi sekarang dalam pengoprasian

---

<sup>27</sup> Elfa Fitria, Pengembangan Buku Elektronik Menggunakan Book Creator Pada Materi Indahya Kelas IV MI/SD,(Skripsi: IAIN Palangkaraya, 2021).12.

perangkat digital, sehingga hal ini juga mengarahkan peserta didik untuk lebih bias memanfaatkan perangkat digital agar lebih baik dan bermanfaat lagi.

### c. Kekurangan Buku Elektronik

Selain kelebihan, terdapat kekurangan dari penggunaan buku elektronik itu sendiri, berikut merupakan kekurangan buku elektronik ialah:

- 1) Membutuhkan bahan ajar untuk mengaksesnya seperti handphone, labtop membutuhkan biaya untuk membelinya.
- 2) Membutuhkan jaringan internet untuk dapat mengakses atau mengunduhnya, sehingga membutuhkan jaringan yang stabil.
- 3) Buku elektronik tidak bisa dipinjam.
- 4) Kurangnya segi kenyamanan mata dalam membaca buku elektronik.
- 5) Membutuhkan perangkat yang telah terkomputerisasi. Hingga terkadang kita membutuhkan waktu yang cukup lama hanya membukanya sedangkan buku biasa dapat langsung kita buka dan tutup sesuka hati.
- 6) Boros energi. Walaupun ramah lingkungan, ternyata buku digital cukup boros energi karena memakan daya listrik yang tidak sedikit.
- 7) Berlama-lama menatap di depan layar dan biasanya pasti merasakan panasnya perangkat jika digunakan terlalu lama

8) Berisiko merusak mata lebih cepat daripada buku konvensional.<sup>28</sup>

### 3. Cerita Fiksi

#### a. Pengertian Cerita Fiksi

Menurut Sujiman cerita adalah kisah yang didalamnya berisi pengalaman yang menyerupai hidup sebenarnya, tetapi tidak sama dengan kehidupan itu sendiri. Cerita akan sangat menarik bagi anak karena mampu memberikan pengalaman untuk memahami hidup dan permasalahannya. Melalui olah visual yang menarik serta bahasa yang mudah dipahami maka pesan yang terkandung dalam buku cerita menjadi lebih mudah diterima oleh anak.<sup>29</sup>

Dan untuk cerita fiksi menurut Nurgiyantoro adalah cerita rekaan yang bersumber dari imajinasi pengarang, bukan berdasarkan kejadian nyata meskipun bisa saja terinspirasi dari kehidupan sehari-hari. Fiksi mengutamakan aspek imajinatif dan estetika dalam penyampaian cerita. Sedangkan menurut Robert Stanton mendefinisikan fiksi sebagai narasi yang diciptakan dengan tujuan untuk menyampaikan pengalaman hidup melalui karakter, peristiwa, dan latar yang semuanya bersifat imajiner. Meski fiksi bersumber dari imajinasi, kebenarannya seringkali bersifat universal dalam menggambarkan pengalaman manusia.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Lola, A N. 2021. Pengembangan Digital Book Matematika Bangun Sisi Datar Berbasis Problem Solving. Skripsi tidak diterbitkan. Bengkulu: FTT IAIN Bengkulu. Hlm. 26

<sup>29</sup> Wibisono, H. 2014. Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Untuk Anak-Anak Usia 6-9 Tahun Dengan Tema Cerita Rakyat Situbondo. Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna 1(4), 1-8.

<sup>30</sup> Stanton, Robert, *Teori Fiksi*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).14.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis cerita fiksi adalah kegiatan mengungkapkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis yang menggunakan imajinasi penulis untuk dipahami atau dinikmati oleh pembaca. Dalam menulis cerita fiksi berorientasi kepada pemberian dunia alternatif, menyajikan berbagai kemungkinan penafsiran tentang kehidupan, menceritakan sesuatu bukan sebagaimana yang sungguh terjadi

#### **b. Jenis Cerita Fiksi**

Menurut Zulela ada beberapa jenis cerita fiksi yang dapat dikenalkan pada anak Sekolah Dasar sebagai berikut:

##### 1) Novel dan Cerpen

Ada persamaan dan perbedaan dari novel dan cerpen. Persamaannya adalah sama-sama dibangun oleh unsur intrinsik yang sama (penokohan, alur, latar, tema, moral, sudut pandang, dll). Perbedaan novel dan cerpen terletak pada pengembangan ceritanya. Novel berbicara mendetail dan panjang lebar, karenanya dapat menampilkan banyak tokoh. Cerpen tokohnya terbatas yang difokuskan pada kesan tunggal.

##### 2) Fiksi Realistik

Fiksi realistik adalah cerita yang berkisah tentang isu-isu pengalaman kehidupan anak secara nyata. Cerita fiksi realistik menampilkan model kehidupan sehari-hari seorang anak. Berbagai hal dan peristiwa dalam fiksi ini secara konkret ada dan dapat

terjadi. Dalam cerita realistik ini berusaha menampilkan pemahaman kehidupan anak-anak secara penuh dan komprehensif, kehidupan yang penuh problematika yang dapat dijadikan pembelajaran bagi anak. Fiksi realistik ada yang berupa cerita petualangan dan cerita keluarga.

### 3) Fiksi Fantasi

Cerita fantasi adalah cerita yang dikembangkan dengan menghadirkan sebuah dunia lain di samping dunia realitas. Cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan tokoh, alur, karakter, dan lainnya, yang kebenarannya diragukan, baik seluruh cerita maupun hanya sebagian cerita. Cerita fantasi menampilkan cerita yang derajat kebenarannya diragukan. Kebenaran disini yang dikaitkan dengan logika realitas sebagaimana halnya yang terjadi dalam kehidupan nyata.

### 4) Fiksi Histori

Fiksi historis merupakan sebuah cerita yang mengungkapkan tentang peristiwa-peristiwa yang luar biasa atau gambaran yang bersifat historis atau gambaran tentang kehidupan masa lalu. Dalam fiksi historis menggunakan tokoh dan peristiwa yang dikenal dalam sejarah yang disajikan dalam fakta sejarah dan diramu dengan imajinasi. Hal yang mirip dengan fiksi historis adalah fiksi biografi, sama-sama berangkat dari fakta. Fiksi jenis

ini sangat menarik untuk diterapkan dalam penulisan peristiwa yang berhubungan dengan sejarah bangsa.

#### 5) Komik Sastra Anak

Komik adalah cerita yang bertekan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan panduan katakata. Seluruh teks dalam komik disusun sesuai hubungan gambar dan kata-kata. Kata-kata berfungsi untuk menjelaskannya, melengkapi, memperdalam penyampaian gambar dan teks secara keseluruhan.<sup>31</sup>

Berdasarkan beberapa jenis cerita fiksi di atas, dalam penelitian ini difokuskan pada cerita fiksi realistik. Cerita-cerita pendek dengan menambahkan unsur fable didalamnya yang dibangun dari unsur intrinsik namun tidak panjang lebar sangat sesuai dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini.

#### c. Unsur-unsur Cerita Fiksi

Menurut Burhan Nurgiyantoro unsur cerita fiksi dibedakan ke dalam unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur cerita fiksi yang secara langsung berada di dalam, menjadi bagian, dan ikut membentuk eksistensi cerita yang bersangkutan. Unsur intrinsik cerita fiksi antara lain tokoh, alur, dan berbagai peristiwa yang membentuknya (latar), sudut pandang, dan lain-lain. Unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar fiksi yang

---

<sup>31</sup> Zulela. Pembelajaran Bahasa Indonesia: Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013). 15.

bersangkutan, tetapi mempunyai pengaruh terhadap bangun cerita yang dikisahkan, langsung atau tidak langsung. Hal-hal yang dapat dikategorikan ke dalam bagian ini misalnya adalah jatidiri pengarang yang mempunyai ideologi, pandangan hidup, dan jalan pemikiran hidup di bangsanya, kondisi kehidupan sosial-budaya masyarakat yang dijadikan latar cerita, dan lain-lain.<sup>32</sup>

Menurut Suminto A. Sayuti, elemen atau unsur-unsur yang membangun sebuah fiksi terdiri atas tema, fakta cerita, dan sarana cerita. Fakta cerita terdiri atas: tokoh, plot atau alur, dan setting atau latar. Sarana cerita meliputi hal-hal yang dimanfaatkan oleh pengarang dalam memilih dan menata detail-detail cerita, sehingga tercipta pola yang bermakna, seperti unsur judul, sudut pandang, dan lain-lain.<sup>33</sup> Berikut merupakan unsur-unsur dalam cerita fiksi, yaitu:

- 1) Tema: Tema adalah pikiran utama yang merupakan dasar yang membangun suatu cerita. Tema suatu cerita dapat dinyatakan secara eksplisit maupun implisit. Secara eksplisit, misalnya dapat dinyatakan dalam judul cerita, dalam paparan langsung dari pengarangnya. Sedangkan tema yang dinyatakan secara implisit atau tersirat, misalnya dinyatakan dalam dialog antara tokoh-tokoh cerita, atau dinyatakan dalam keseluruhan peristiwa dalam cerita (dapat diketahui setelah seuruh cerita selesai dibaca).

---

<sup>32</sup> Nurgiyantoro burhan. (2001). Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra. (Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta, 2013). 20.

<sup>33</sup> Jabrohim, Suminto A. Sayuti, dan Chairul Anwar. Cara Menulis Kreatif. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2001). 12.

- 2) Tokoh: Tokoh adalah yang melahirkan peristiwa. Ditinjau dari segi keterlibatannya dalam keseluruhan cerita, tokoh fiksi dibedakan menjadi dua, yaitu tokoh sentral (utama) dan tokoh periferal (tambahan/ bawaan). Tokoh utama dapat ditentukan dengan tiga cara. Pertama, tokoh yang paling terlibat dengan makna atau tema. Kedua, tokoh yang paling banyak berhubungan dengan tokoh lain. Ketiga, tokoh yang paling banyak memerlukan waktu penceritaan.
- 3) Alur: Alur adalah rangkaian peristiwa yang tersusun dalam hubungan sebab akibat. Menurut Mochtar Lubis, alur terdiri dari situation (pengarang mulai melukiskan suatu keadaan), generation circumstances (peristiwa yang bersangkutan mulai bergerak), rising action (keadaan mulai memuncak), climax (peristiwa-peristiwa mencapai puncaknya), dan denouement (pengarang memberikan pemecahan sosial dari semua peristiwa).

Berdasarkan teknisnya, alur disusun dengan jalan progresif (alur maju) yaitu dari awal, tengah, dan akhir terjadi peristiwa atau dapat pula dengan jalan regresif (alur mundur) yaitu bertolak dari akhri cerita menuju tahap tengah atau puncak dan berakhir pada tahap awal. Jalan progresif ini dapat bersifat linier, sedangkan teknik regresif bersifat nonlinier. Selain itu, ada juga alur yang disebut sorot balik (flashback) dan teknik balik (backtracking). Dalam teknik sorot balik, pengaluran jelas berubah yakni dari

progresif ke regresif, sedangkan dalam teknik tarik balik pengaturan tetap progresif, hanya saja pada beberapa tahap tertentu peristiwanya ditarik ke belakang (mengenang peristiwa yang lalu)

- 4) Latar: Latar ialah waktu, tempat, atau lingkungan terjadinya peristiwa.
- 5) Sudut Pandang: Sudut pandang atau point of view adalah cara pengarang memandang siapa yang bercerita di dalam cerita itu atau sudut pandang yang diambil pengarang untuk melihat suatu kejadian cerita. Sudut pandang ini berfungsi melebur atau menggabungkan tema dengan fakta cerita.<sup>34</sup>
- 6) Amanat: merupakan pesan atau ajaran moral yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Amanat dapat disampaikan secara tersirat (implisit) yaitu dengan memberikan ajaran moral atau pesan dalam tingkah laku tokoh menjelang cerita berakhir, maupun tersurat (eksplisit) yaitu dengan penyampaian seruan, saran, peringatan, nasihat, anjuran, larangan, yang berhubungan dengan gagasan utama (tema) cerita.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat diketahui bahwa organisasi isi merupakan keterkaitan unsur-unsur cerita fiksi yang meliputi: tema, tokoh, latar, alur, sudut pandang, dan amanat. Sehingga dalam penelitian ini unsur cerita fiksi difokuskan kepada: organisasi isi (tema, tokoh, latar,

---

<sup>34</sup> Jabrohim, Suminto A. Sayuti, dan Chairul Anwar. Cara Menulis Kreatif. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2001). 14.

alur, sudut pandang, dan amanat), organisasi, struktur kalimat, diksi, dan ejaan yang benar (EYD).

#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu "hasil" dan "belajar". Menurut JP. Guilford, "hasil belajar dapat diartikan sebagai dorongan-dorongan dari dalam diri peserta didik secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan dan kedisiplinan, sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya".<sup>35</sup>

Sedangkan menurut Burton, *"Learning is a change in the individual, due to interaction of that individual and his environment, which fills a need and makes him more capable of dealing adequately with his environment"*. Belajar ialah suatu perubahan dalam diri individu sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan dan menjadikannya lebih mampu melestarikan lingkungannya secara memadai.<sup>36</sup>

Hasil dan belajar dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah kehendak yang timbul dalam diri seseorang yang dilandasi oleh pemusatan perhatian dan perasaan senang terhadap suatu obyek

---

<sup>35</sup> Darwin, Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SDN 17 Mengkatang (Pontianak: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2012), h. 4.

<sup>36</sup> Anis Basleman, Teori Belajar, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 7

tertentu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku seutuhnya dari suatu pengalaman yang diperoleh oleh setiap individu.

Untuk mengukur keberhasilan dalam proses pembelajaran, semua faktor yang berkaitan dengan guru dan siswa harus diperhatikan. Mulai dari cara guru mengajar hingga respons siswa sebagai hasil dari proses pengajaran. Perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran dapat menunjukkan apakah mereka tertarik pada pelajaran tersebut atau justru sebaliknya, merasa tidak tertarik. Ketertarikan siswa ini menjadi salah satu indikator hasil belajar mereka.<sup>37</sup>

Setiap peserta didik memiliki hasil dan kebutuhan dalam belajarnya sendiri. Seorang guru harus dapat memahami dan juga memperhatikan setiap siswa untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan peserta didik itu sendiri. Dengan adanya usaha dalam pendekatan belajar yang sesuai dengan karakter mereka akan membuat peserta didik memiliki ketertarikan dan hasil dalam belajar.

Hasil diperoleh melalui suatu proses belajar yang timbul melalui proses mengamati suatu objek yang kemudian menghasilkan suatu penilaian-penilaian tertentu terhadap objek yang menimbulkan hasil belajar seseorang. Penilaian-penilaian terhadap objek yang diperoleh melalui proses belajar itulah yang kemudian menghasilkan

---

<sup>37</sup> Siti Rophiah, "Pengaruh Hasil Belajar Siswa Pada Materi Cerita Sejarah Terhadap Presentasi Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI (Enam) Madrasah Ibtidaryah Johorejo Kecamatan Gemuh Kabupaten Kendal" (Semarang Institut Agama Islam Negeri Walisongo, 2011), h 6

suatu keputusan tentang adanya ketertarikan atau ketidaktertarikan seseorang terhadap objek yang dihadapinya.

Dari uraian diatas dapat diperjelas bahwa guru merupakan faktor utama dalam terlaksananya belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil dan kemampuan dalam belajar. Hasil dalam belajar sangat penting, guna mendukung kelancaran dalam aktifitas belajar, mudah menghafal pelajaran, mudah menyimpan pelajaran dalam ingatannya, menumbuhkan perasaan senang dalam belajar sehingga dengan hasil itu aktifitas belajar dapat berhasil dengan baik. Hasil belajar memiliki fungsi yang amat penting, dimana dengan hasil yang tinggi, seseorang itu akan dapat belajar sampai batas optimal. Sehingga dengan adanya hal tersebut pembelajaran lebih mudah diterima dan diterapkan oleh peserta didik dengan lebih baik lagi.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil pada hakikatnya merupakan sebab akibat dari pengalaman. Hasil berkembang sebagai hasil dari pada suatu kegiatan akan dipakai lagi dalam kegiatan yang sama. Menurut Dewi faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) *The factor inner Urge* (faktor dorongan dari diri sendiri)
 

rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan ketertarikan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan hasil. Misalnya kecendrungan terhadap

belajar, dalam hal ini seseorang mempunyai hasrat ingin tahu terhadap ilmu pengetahuan.

- 2) *The factor of attention* (faktor perhatian) Perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungan dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya, jika seseorang sedang berjalan di jalan besar, ia sadar akan adanya lalu lintas di sekelilingnya, akan kendaraan-kendaraan dan orang-orang yang lewat. Perhatian adalah pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas yang ditunjukkan kepada suatu objek atau sekumpulan objek-objek dan hasil adalah suatu yang menimbulkan perhatian saling kuat.
- 3) *The factor of social motive* (faktor motivasi social) Hasil seorang terhadap objek atau sesuatu hal. Di samping itu juga di pengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia dan oleh motif social, misalnya seseorang berhasil pada prestasi tinggi agar dapat status tinggi pula. Motivasi merupakan bagian penting dalam setiap kegiatan, termaksud aktivitas belajar, tanpa motivasi tidak ada kegiatan yang nyata.
- 4) *Emosional factor* (faktor emosiaonal) Faktor perasaan dan emosi ini mempunyai pengaruh terhadap objek misalnya perjalanan sukses yang dipakai individu dalam suatu kegiatan tertentu dapat pula membangkitkan perasaan senang dan dapat menambah semangat atau kuatnya hasil dalam kegiatan tersebut

5) Kognitif (pengetahuan) Kognitif adalah yang umumnya di kaitkan dengan proses belajar. Kognitif adalah kemampuan psikis atau mental manusia berupa mengamati, melihat, menyangka, memperhatikan, menduga, dan menilai. Dengan kata lain kognitif menunjuk pada konsep tentang pengenalan. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan menilai dan mempertimbangkan sesuatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai hasil terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide belajar.<sup>38</sup>

Adanya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil dalam belajar peserta didik ini memiliki motivasinya sendiri sehingga, dengan adanya hal tersebut guru harus mampu meningkatkan dan menggugah semangat belajar peserta didik untuk lebih baik lagi. Sebuah motivasi dalam belajar sangat diperlukan dalam usaha meningkatkan semangat dorongan belajar dari dalam diri siswa itu sendiri. Dengan adanya hal tersebut siswa dikatakan siap menerima materi pembelajaran sehingga semua yang disampaikan oleh guru dapat di cerna dan diterima dengan baik. Untuk mencapai hal tersebut dalam penelitian ini berusaha untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui bahan ajar yang menarik secara visual sehingga akan mampu menumbuhkan semangat

---

<sup>38</sup> Dewi, Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi. (Jakarta: Rineka Cipta.2010)

belajar yang ada di dalam diri peserta didik agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.



## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan pada Pengembangan Buku elektronik pada materi cerita fiksi sebagai suatu produk pembelajaran pada peserta didik kelas IV di MIN 4 Jember berupa metode Penelitian dan Pengembangan atau lebih *familiar* dengan istilah *Reaserch and Development* atau disebut juga *R & D*.

Menurut Richey and Kellin dalam Sugiyono mengungkapkan bahwa pada metode penelitian *Reaserch and Development* ini dilakukan sebuah pengembangan dengan kajian sistematis berkaitan dengan menyusun rancangan suatu produk, mengembangkan atau menciptakan rancangan produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran. sedangkan menurut Borg and Gall dalam buku menyatakan bahwa penelitian *Reaserch and Development* merupakan metode penelitian dan pengembangan yang menjadi proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.<sup>39</sup>

Jadi, metode penelitian *Reaserch and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan melakukan uji keefektifan dari produk yang dikembangkan. Sebuah perencanaan dan pengembangan dalam penelitian R&D berusaha

---

<sup>39</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2019), 394.

mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data konkret dilapangan.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini berfungsi untuk melakukan suatu validasi sebuah produk, dimana produk tersebut sudah ada sehingga peneliti hanya melakukan perbaikan untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih baik lagi serta melakukan suatu uji efektivitas atau validasitas terhadap produk. Melakukan pengembangan terhadap suatu produk dalam artian dapat berupa melakukan pembaharuan terhadap produk yang ada agar dapat lebih efektif untuk digunakan atau menciptakan produk yang baru dalam artian produk ini belum pernah ada dan diciptakan oleh peneliti tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan buku elektronik digital ini dengan model penelitian ADDIE atau sering disebut dengan *analysis, design, development, implementation dan evaluation* yang dicetus oleh Raiser dan Mollenda model ADDIE dirasa lebih efektif serta berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan yang bersifat kompleks, dan permasalahan asli. Dengan begitu desain intruksional bersifat efektif dan sesuai dengan lingkungan lembaga pendidikan yang diteliti.

Model ADDIE ini menggunakan pendekatan sistem yang efektif dan efisien melalui proses yang bersifat interaktif.<sup>40</sup> Jadi, penggunaan

---

<sup>40</sup>Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar," *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam,*" *Jipai : Jurnal pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati*, Vol. 1, No. 1, (2021): 28-37, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

model ADDIE ini sangat tepat untuk diterapkan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar pembelajaran buku elektronik berbasis cerita fiksi dikarenakan kerangka kerjanya yang mampu memberikan pendekatan secara sistematis dalam pengembangan intruksional atau program pembelajaran. hal tersebut dikarenakan model ADDIE ini melewati tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* yang dirasa kompleks dan tepat untuk digunakan.

Adapun langkah-langkah dalam pengembangan ini ditunjukkan dalam gambar berikut:



Gambar 3.1  
Model penelitian ADDIE<sup>41</sup>

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam pengembangan bahan ajar ini menggunakan pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

<sup>41</sup> Rizki Nurcahyati (November 2017). Model Desain Instruksional ADDIE. 20 Januari 2025, dari <https://ranahteknologi.wordpress.com/2017/12/01/model-desain-instruksional-addie/>

Berikut ini merupakan langkah- langkah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

#### 1. Analisis

Analisa adalah proses melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas. Tahap analisa ini merupakan proses mendefinisikan apa yang akan di pelajari oleh peserta didik. Pada tahapan ini dilakukan proses Pra observasi untuk melakukan analisis kebutuhan peserta didik.

Dalam tahapan ini, kegiatan utama dalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Analisis kebutuhan siswa.
- b. Analisis karakteristik peserta didik
- c. Analisis tujuan pembelajaran.

#### 2. Desain

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a. Penyusunan prangkat pembelajaran
- b. Penyusunan bahan ajardalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji capaian pembelajaran.
- c. Merancang kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran.

- d. Merancang materi pembelajaran
- e. Mendesain bahan ajar sesuai dengan apa yang diharapkan.

### 3. Pengembangan

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Satu langkah terpenting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum mengimplementasikan. Pada rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar pembelajaran. Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar pembelajaran, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah:

- a. Memproduksi bahan ajar buku elektronik dengan materi cerita fiksi yang akan dikembangkan.
- b. Melakukan pengembangan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi terbaik sesuai dengan kebutuhan pengembangan.
- c. Melakukan penilaian serta revisi bahan ajar yang sudah diberikan oleh validator materi, bahan ajar dan juga validator ahli pembelajaran.

### 4. Implementasi

Pada tahap implementasi bahan ajar mulai diterapkan dengan menggunakan skala besar, bahan ajar diimplementasikan karena sudah masuk dalam kategori layak untuk diterapkan di kelas IV MIN 4 Jember. Pada proses ini peneliti melakukan penelitian dengan menguji kelayakan bahan ajar untuk diterapkan kepada peserta didik. Selain itu, pada proses ini dilakukan pengamatan terhadap siswa, guru dan uga

lingkungan belajar yang nantinya akan dianalisis dan dicantumkan dalam data penelitian yang sudah diperoleh dilapangan sehingga diperoleh data hasil pengembangan dalam kegiatan observasi, wawancara, *pre-test*, *post-test*, angket dan juga uji respon peserta didik.

## 5. Evaluasi

Evaluasi adalah model akhir desain sistem pengembangan ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Serta proses perbaikan jika ditemukan kekurangan dari pengimplementasian bahan ajar buku elektronik dengan materi cerita fiksi.<sup>42</sup>

Tahapan evaluasi ini berdasarkan pada validasi yang dilakukan oleh para ahli dan juga respon penilaian guru maupun peserta didik. Apabila pada tahap implementasi masih menemukan kekurangan atau kelemahan dalam produk bahan ajar ini, maka diperlukan penyempurnaan kembali. Namun jika sudah tidak terdapat revisi lagi maka bahan ajar tentu sudah layak untuk digunakan. Ada tiga ahli yang akan mengevaluasi pada setiap tahapan pembuatan bahan ajar yakni ahli media, ahli bahasan dan ahli materi.

Evaluasi dilakukan dalam bentuk sumatif dengan cara mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran yang berasal dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk

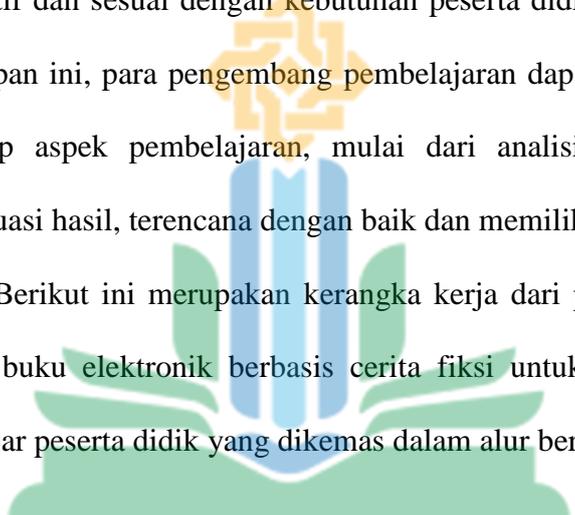
---

<sup>42</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model, ( Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).1021070/halaqa.V3:1.2124.

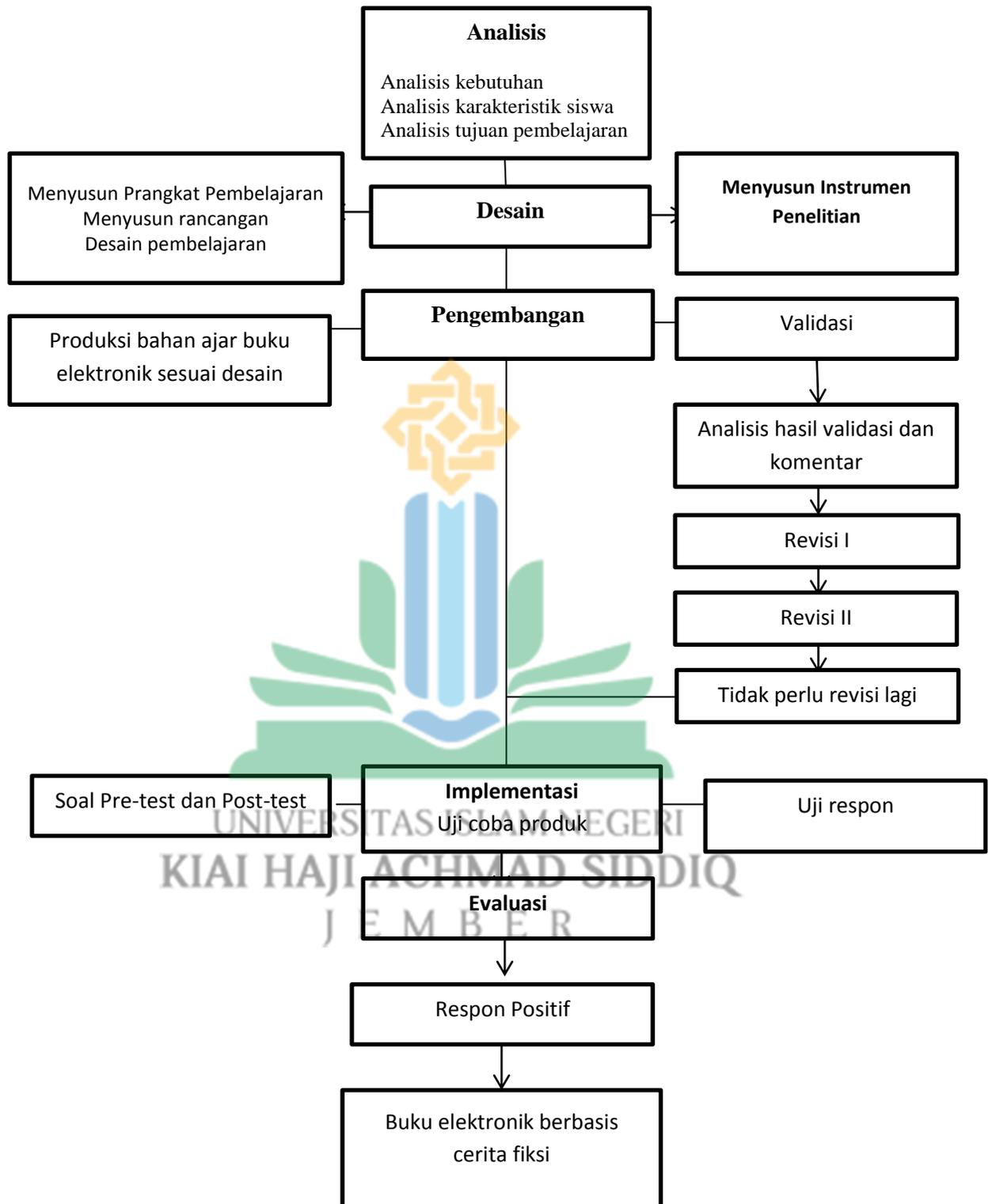
memberikan umpan balik terhadap pengguna. Langkah-langkah tersebut digambarkan pada gambar berikut ini:

Langkah-langkah dalam model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) harus dilaksanakan secara sistematis karena pendekatan ini memberikan kerangka kerja yang terstruktur dan jelas untuk mengembangkan sistem pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan mengikuti tahapan ini, para pengembang pembelajaran dapat memastikan bahwa setiap aspek pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil, terencana dengan baik dan memiliki tujuan yang jelas.

Berikut ini merupakan kerangka kerja dari pengembangan bahan ajar buku elektronik berbasis cerita fiksi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dikemas dalam alur berikut ini:



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memenuhi kriteria produk, agar terwujudnya pembelajaran yang efektif, efisien dan juga menyenangkan bagi peserta didik sesuai dengan harapan peneliti, serta dapat menunjukkan angka kevalidan dari suatu produk. Produk bahan ajar pembelajaran buku digital dengan materi cerita fiksi ini akan dilakukan uji kevalidan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kevaliditasan sebuah produk yang sudah dikembangkan.<sup>43</sup>

Produk divalidasi oleh tiga validator yaitu; 1) Validator ahli materi dan bahasa yang akan diwakilkan oleh satu orang dosen ahli pelajaran Bahasa Indonesia 2) Validator ahli media yang akan diwakilkan oleh salah satu dosen yang ahli dalam bahan ajar pembelajaran 3) Validator ahli pembelajaran diwakilkan guru kelas IV di MIN 4 Jember.

### D. Desain Uji Coba

Pada desain uji coba dilakukan pengujian oleh tenaga ahli materi, tenaga ahli bahan ajar dan satu ahli pendidikan Bahasa Indonesia yang diwakili oleh guru kelas IV MIN 4 Jember untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang sudah melewati fase pengembangan. Hasil dari uji coba tersebut dilakukan untuk melakukan penilaian agar dapat menyempurnakan kembali bahan ajar yang sudah dibuat.

#### 1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 2 dosen, 1 guru

---

<sup>43</sup> Tim Penyusun, Pedoman Karya Tulis Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember, 2020,69.

kelas dan juga 38 peserta didik kelas IV MIN 4 Jember tahun ajaran 2024/2025.

a. Ahli Materi dan Bahasa

Ahli materi merupakan orang yang ahli dalam bidang materi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan ahli Bahasa Indonesia sebagai penilai dari bahan ajar dalam segi materi dan bahasa, maka peneliti menggunakan dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia yaitu bapak Shidiq Ardiantara, M.Pd sebagai validator ahli materi dikarenakan beliau memiliki pendidikan dengan kualifikasi Magister Bahasa Indonesia Murni dan mengampu mata kuliah Bahasa Indonesia SD/MI di FTIK UIN Kiai Haji Achmad Siddiq sehingga, dengan adanya kualifikasi tersebut peneliti menjadikannya sebagai salah satu validator untuk menilai kelayakan bahan ajar yang telah dikembangkan.

b. Ahli media

Ahli bahan ajar merupakan orang yang ahli dalam bahan ajar pembelajaran. Pada penelitian ini salah satu Dosen yang ahli dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran yaitu bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M,Si salah satu dosen di FTIK UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Validator ahli ini dipilih dikarenakan pengalaman beliau dalam mengajar pengembangan bahan ajar dan bahan ajar pembelajaran sekitar 5 tahun di fakultas tarbiyah. Selain itu, beliau juga pernah memiliki beberapa pengembangan bahan ajar

yang dimanfaatkan dalam pembelajaran di fakultas tarbiyah sehingga dengan kualifikasi tersebut peneliti menjadikannya sebagai validator ahli media pembelajaran.

c. Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia

Ahli pembelajaran Bahasa Indonesia adalah seorang guru kelas IV MIN 4 Jember yaitu ibu Wiwik Sumiyati, S.Pd.I yang dirasa berkompeten dalam pembelajaran dengan kualifikasi pendidikan minimal S1 PGSD atau PGMI dan sudah berpengalaman menjadi guru kelas selama hampir 20 tahun.

d. Peserta Didik

Peserta didik kelas IV MIN 4 Jember merupakan orang yang menjadi subjek utama dalam penelitian dimana, peserta didik akan mendukung proses pengembangan bahan ajar ini, kesuksesan pengembangan tergantung dari respon yang diberikan. Jumlah peserta didik yang berpartisipasi ialah sebanyak 38 siswa.

2. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti merupakan data kuantitatif dan kualitatif yang khusus digunakan dalam mengukur kevalidan buku elektronik ini ialah, sebagai berikut;

a. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang didapatkan dari berbagai sumber penelitian dan dapat dilakukan dengan teknik yang

beragam.<sup>44</sup> Data kualitatif merupakan masukan dan bentuk komentar selama proses penelitian dan pengembangan berlangsung. Data ini berbentuk deksriptif berkaitan dengan produk bahan ajar pembelajaran buku elektronik yang dikembangkan oleh peneliti di MIN 4 Jember.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka-angka atau statistik sebagai hasil dari adanya pengukuran kevalidan dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran Bahasa Indonesia dan juga uji responden peserta didik yang dihasilkan oleh proses pengembangan bahan ajar pembelajaran Buku elektronik.<sup>45</sup>

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah suatu cara yang dapat dilakukan oleh seorang peneliti dalam rangka mengumpulkan data. Selain itu instrumen pengumpulan data juga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Instrumen penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah :

a. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh penilaian terkait kualitas bahan ajar pembelajaran, apakah bahan ajar ini efektif atau tidak. Penilaian ini bersifat rasional, karena validasi masih bersifat

---

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 366.

<sup>45</sup> Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), 19.

penilaian berdasarkan pemikiran yang rasional dan belum berdasarkan fakta dilapangan.<sup>46</sup>

Angket ini diberikan kepada tiga orang ahli atau pakar yaitu ahli materi, ahli bahan ajar dan juga ahli pembelajaran Bahasa Indonesia dengan jenis angket tertutup atau terstruktur dengan berisi informasi objek yang dinilai dengan rentang 1-5 untuk mempermudah dalam melakukan penilaian maupun perhitungan pada kelayakan media. Informasi yang diperoleh melalui angket penilaian ini berupa angka yang diakumulasi dan berisi kritik maupun saran untuk dijadikan sebagai masukan dalam merevisi bahan ajar pembelajaran agar mencapai bahan ajar akhir yang valid. Pengembangan bahan ajar disesuaikan dengan kebutuhan yang sudah di analisis yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.<sup>47</sup>

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert ini memiliki nilai positif sampai dengan negatif, yang berupa penilaian kata-kata seperti:

- 1) Sangat Setuju (SS)
- 2) Setuju (S),
- 3) Ragu-ragu (R),
- 4) Tidak Setuju (TS),
- 5) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

---

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 408.

<sup>47</sup> Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, ALFABETA, 2018), 12.

Pada analisis kuantitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), skor 1 (STS).<sup>48</sup> Dan lembar evaluasi diberikan kepada tenaga ahli atau pakar yang menjadi validator dalam penelitian dan pengembangan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mendapatkan data, dan juga membantu peneliti dalam mengidentifikasi kebutuhan terhadap pengembangan bahan ajar buku elektronik. Wawancara ini dilakukan di lingkungan MIN 4 Jember. Dalam penelitian ini, informan yang dipilih adalah wali kelas IV MIN 4 Jember, karena dianggap paling mengetahui serta dapat menginterpretasikan tentang pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 4 Jember.

Wawancara yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah wawancara semi terstruktur, yaitu peneliti menggunakan pedoman wawancara yang berisi pertanyaan yang hanya memuat poin-poin penting masalah yang ingin digali dari informan terkait profil sekolah, sistem pembelajaran, bahan ajar yang dikembangkan, serta siswa ketika peneliti ada dilapangan. Hal ini dimanfaatkan untuk membuat proses wawancara lebih terstruktur dan dijawab sesuai dengan

---

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 165.

data yang diperlukan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangannya sehingga wawancara dilaksanakan lebih bersifat sistematis dan terarah.

Adapun data yang ingin diperoleh dalam wawancara adalah data-data yang berisi informasi baik itu berupa masalah maupun potensi yang bisa dikembangkan dalam penelitian ini. Informasi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu yang berkaitan dengan (1) bahan ajar pembelajaran yang membutuhkan pengembangan ialah mata pelajaran Bahasa Indonesia, (2) pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia disesuaikan dengan karakteristik siswa, dan (3) solusi permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia melalui pengembangan bahan ajar yang berbasis elektronik. Hasil wawancara kemudian dikumpulkan dan dianalisis oleh peneliti sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan bahan ajar buku elektronik.

c. Observasi

Observasi secara umum merupakan suatu aktifitas pengamatan terhadap sebuah objek secara cermat dan langsung di lokasi penelitian, dengan mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti.<sup>49</sup> Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati lapangan dengan melakukan observasi di MIN 4 Jember

---

<sup>49</sup> Mawardani, "Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif," (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2012), 51.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi dilakukan dengan mencari-cari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, foto, dan lain sebagainya. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini melalui foto-foto, catatan atau tulisan siswa yang berkaitan dengan bahan ajar buku elektronik yang telah diterapkan di MIN 4 Jember.<sup>50</sup>

e. Test

Test dilakukan setelah siswa mengimplementasikan pembelajaran dengan menggunakan tulis dan juga web. Tujuan dari diadakan test yakni untuk mengetahui seberapa besar tingkat kenaikan nilai pada hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan.

**Tabel 3.1**  
Kisi-kisi Soal *Pre-test* dan *Post-test*

Materi	Indikator	Soal dan ranah kognitif			Jumlah butir soal
		C1	C2	C3	
Cerita fiksi	Peserta didik mampu menunjukkan makna cerita fiksi	1,2			2
	Peserta didik mampu mengklasifikasikan contoh dari jenis-jenis cerita fiksi.		2		2
	Peserta didik mampu	3	4	6	3

<sup>50</sup> Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodeologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Literasi Bahan ajar Publishing, 2015), 77.

	menunjukkan dan mengklasifikasikan unsur-unsur cerita fiksi				
	Peserta didik mampu mengklasifikasikan perbedaan dari cerita fiksi dan non fiksi		4,5		2
	Peserta didik mampu menunjukkan tokoh dalam cerita fiksi	7,9			2
	Peserta didik dapat menjelaskan pesan moral dari cerita fiksi		8		1
	Peserta didik dapat menjelaskan amanat yang dapat diambil dari cerita		10		1

### E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar pembelajaran buku elektronik ini, memerlukan tiga aspek yang digunakan untuk menganalisis suatu kevalidan. Analisis data kevalidan diperoleh melalui pengisian angket penilaian yang diberikan kepada tiga pakar atau ahli sebagai seorang validator.

#### 1. Analisis Kevalidan Bahan ajar dan Validasi Pengguna

Adapun rumus yang digunakan dalam analisis data validasi ahli yaitu sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$V$  = nilai

$\sum^x$  = skor yang diperoleh

$N$  = skor maksimum

Berikut ini merupakan kriteria validasi Ahli media, Ahli materi dan bahasa, ahli pembelajaran dan juga respon peserta didik yang dikemas dalam satu tabel kevalidan bahan ajar dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan pertimbangan dari uji kevalidan maupun kelayakan yang ada.<sup>51</sup>

**Tabel 3.2**  
Kriteria Validasi dan uji respon Peserta Didik

Presentase	Tingkat kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisiSebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisiSebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisitotal

Sumber : Meldawati<sup>52</sup>

## 2. Analisis data hasil respon peserta didik (Kemenaarikan)

Analisis ini ditujukan untuk peserta didik atau respon peserta didik terhadap bahan ajar buku elektronik berbasis cerita fiksi. Analisis data angket peserta didik. Tanggapan peserta didik diperoleh melalui kuesioner yang telah diisi oleh 38 siswa. Kuesioner tersebut dirancang

<sup>51</sup> Euis Eti Rohaeti, dkk, Pengembangan Bahan ajar Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended,” *SJME Supremum Journal of Mathematics Education*, Vol. 3, No. 2, (2019): 97, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.

<sup>52</sup> Meldawati, “Pemanfaatan Benteng Anna (Font Ann) Sebagai Sumber Belajar Sejarah Bagi Peserta Didik Kelas XI Di SMA Negeri 3 Mukomuko,” *Jurnal Pendidikan Sejarah* 7, no. 2 (2022): 266–74.

untuk mengumpulkan pendapat mereka mengenai kemenarikan bahan ajar dan implementasi bahan ajar buku elektronik berbasis cerita fiksi yang dikembangkan oleh peneliti. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$V$  = nilai

$\sum x$  = skor yang diperoleh

$N$  = skor maksimum

Hasil perhitungan yang dilakukan dengan rumus tersebut kemudian dianalisis berdasarkan tabel kategori kemenarikan bahan ajar sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Interpretasi Kemenarikan Media**

No	Presentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat menarik
2	61% - 80%	Menarik
3	41% - 60%	Kurang menarik
4	21% - 40%	Tidak menarik
5	00% - 20%	Sangat tidak menarik

Sumber : Miftahur Rohmah & Nino Indrianto<sup>53</sup>

### 3. Analisis data pre-test dan post-test (Keefektifan)

Teknik analisis ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan terhadap bahan ajar pembelajaran buku elektronik berbasis cerita fiksi yang sudah dikembangkan oleh peneliti, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

<sup>53</sup>Miftahur Rohmah dan Nino Indrianto, "Bahan ajar Pembelajaran Reading and Listening Berbasis Platform Blogging Dalam Pembelajaran Tematik Di SD/MI", Jurnal Pendidikan Dasar Vol.6, no. 2, 2022, 132.

$$P = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai presentase

Tse : Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau angket

Tsh : Total skor maksimal

4. Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, kemudian diinterpretasikan berdasarkan pada tabel kategori keefektifan bahan ajar sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
Kriteria keefektifan produk

No	Presentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat efektif
2	61% - 80%	Efektif
3	41% - 60%	Kurang efektif
4	21% - 40%	Tidak efektif
5	00% - 20%	Sangat tidak efektif

Sumber: Arikunto.<sup>54</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

<sup>54</sup> Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Rineka Cipta.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Pembelajaran, serta peserta didik di dalam kelas dengan melakukan uji coba secara bertahap. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian dalam melakukan pengembangan Bahan ajar Buku Elektronik adalah menggunakan model penelitian ADDIE. Pengembangan Bahan ajar Buku elektronik ini digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi di kelas IV.

Hasil dari adanya pengembangan bahan ajar pembelajaran buku elektronik ini menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari langkah-langkah *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implement* (penerapan), dan *Evaluate* (evaluasi) yang dijabarkan dalam penjelasan berikut ini :

##### 1. Hasil Analisis

Tahap pertama pada penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE ialah analisis yang dimulai dari tahap observasi di lembaga MIN 4 Jember untuk menggali dan memperoleh informasi yang ada di sekolah terutama terkait penelitian yang akan dilaksanakan. Dan ada beberapa hal yang harus di analisis yaitu, kebutuhan, kompetensi, karakteristik sekolah maupun peserta didik, serta analisis

materi pembelajaran

Sesuai dengan teori yang peneliti cantumkan dalam kajian teori di bab dua telah direlevansikan antara hasil belajar siswa dengan penggunaan Buku Elektronik. Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar karena motivasi belajar adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan pembelajaran yakni dapat diukur dengan hasil belajar siswa yang diatas standart yang ditentukan oleh setiap sekolah atau bisa disebut Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil observasi yang sudah dilakukan di MIN 4 Jember, sebelumnya menyatakan masih rendahnya motivasi belajar peserta didik terutama pada pembelajaran Bahasa Indoensia. Dari rendahnya motivasi belajar siswa maka berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini harus diberi pengarahannya yang baik atau diberikan berupa rangsangan berupa bahan ajar yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Rangsangan seperti ini tidak hanya diberikan kepada siswa yang belum berkembang saja, tetapi juga boleh diberikan kepada anak yang memiliki motivasi dan hasil belajar yang tinggi sehingga keduanya sama-sama berkembang secara optimal. Dalam hal ini motivasi dan hasil belajar siswa akan digunakan sebagai fokus penelitian yang akan dikembangkan.

Hasil analisis kebutuhan yang sudah dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa motivasi sangatlah penting dan berpengaruh untuk

siswa karena dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka diperlukan suatu bahan ajar pembelajaran yang dapat meningkatkan kedua fokus tersebut dengan Buku elektronik berbasis cerita fiksi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebuah motivasi sangatlah dibutuhkan pada peningkatan hasil belajar sehingga sangat dibutuhkan solusi-solusi tepat dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa di MIN 4 Jember.

## 2. Hasil Desain

Tahap desain ini memiliki tujuan yang berisi kegiatan untuk membuat sebuah rancangan produk bahan ajar pembelajaran yang akan dikembangkan. Ada beberapa rancangan yang dilakukan pada tahap ini, di antaranya menyusun materi pembelajaran, pemilihan media, pemilihan format dan perancangan awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut :

### a. Merumuskan Materi Pembelajaran

Sebelum membuat dan mengembangkan bahan ajar pembelajaran, peneliti harus menentukan materi yang akan dikaji terlebih dahulu. Peneliti harus melakukan analisis materi dengan tujuan pembelajaran agar bahan ajar yang dikembangkan dapat sesuai.

### b. Menyesuaikan Bahan Ajar

Pemilihan bahan ajar yang dipilih peneliti yaitu bahan ajar

pembelajaran Buku Elektronik berbasis Cerita Fiksi menggunakan *website Fliphtml5* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Website* yang digunakan ini sebagai bahan pendukung dalam penggunaan bahan ajar pembelajaran. Setelah adanya penyesuaian peneliti merancang desain yang akan disajikan bersama materi dengan menggunakan cerita, gambar-gambar maupun penjelasan dan *games* yang ada. Sumber yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ialah Buku pegangan siswa kelas IV Mata pelajaran Bahasa Indonesia ciptaan kemendikbud, referensi Google, maupun Youtube. Materi disesuaikan dengan sebaik mungkin dan dikemas dalam bahan ajar pembelajaran.

c. Pembuatan Bahan ajar Pembelajaran Buku Elektronik Berbasis Cerita Fiksi

Pembuatan Bahan ajar buku elektronik ini menggunakan desain secara digital dengan memanfaatkan aplikasi Canva yang banyak sekali diminati dan didukung dengan *website Fliphtml5* maupun *wordwall*. Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatan bahan ajar buku elektronik, diawali dengan *mendownload* aplikasi dan memperbaruinya dengan canva yang premium atau berbayar dengan adanya pembaruan ini agar dapat menunjang proses pengembangan yang sudah di desain sedemikian rupa oleh pengembang. Buku elektronik di desain sesuai dengan materi dan juga karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat

dicapai secara optimal dengan penggunaan bahan ajar pembelajaran tersebut dan kemudian kembangkanlah soal dengan memanfaatkan kuis interaktif berbasis wordwall yang kemudian dikaitkan dengan website *fliphtml5*.

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam melakukan penyusunan bahan ajar pembelajaran buku elektronik ini agar dapat berfungsi dengan baik yaitu, sebagai berikut:

- 1) Tujuan yang dirumuskan ketika adanya penggunaan media.
- 2) Kejelasan dalam penguraian materi dan penyampaian cerita agar dapat dipahami oleh peserta didik.
- 3) Adanya latihan soal sebagai evaluasi dan melatih daya berfikir siswa dengan memanfaatkan fitur teknologi yang berkembang.

### 3. Hasil Pengembangan

Pada tahap pengembangan yang dapat dihasilkan akan divalidasi oleh para ahli dan respon peserta didik sehingga akan menghasilkan produk yang dinyatakan layak untuk digunakan dan dapat dijadikan bahan ajar penunjang pembelajaran. Berikut hasil pada pengembangan bahan ajar pembelajaran buku elektronik :

#### a. Komponen-komponen Bahan ajar Buku Elektronik berbasis Cerita Fiksi

Dalam pembuatan bahan ajar pembelajaran selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan peserta didik. Berikut ini alat pembuatan bahan ajar buku

elektronik berbasis cerita fiksi.

- 1) Laptop
- 2) Aplikasi Canva
- 3) Website *Wordwall*

Selanjutnya langkah-langkah dalam pembuatan bahan ajar buku elektronik berbasis cerita fiksi yaitu, sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama, Silahkan *download* aplikasi canva di PlayStore. Setelah itu, masuk melalui akun Googleyang telah dimiliki.
- 2) Setelah membuat akun, klik tombol "*Create a design*" dan pilih kategori "*Book*" dari menu *drop-down*.
- 3) Pilih template buku cerita yang sesuai dengan kebutuhan Anda. Canva menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan.
- 4) Klik tombol "*Use this template*" untuk memulai desain buku cerita
- 5) Klik tombol "*Add page*" untuk menambahkan halaman baru ke buku cerita.
- 6) Pilih jenis konten yang diinginkan dan tambahkan, seperti teks, gambar, atau ilustrasi.
- 7) Gunakan ilustrasi gambar pada bagian elemen, carilah elemen yang sesuai dengan kebutuhan pengembang.
- 8) Pilihlah font "Canva Fans X Fredoka" pada pilihan toolbar dibawah disesuaikan font dengan ukuran sesuai kebutuhan, pada

buku ini memiliki ukuran font sebesar 18.

- 9) Gunakan *toolbar* Canva untuk menyesuaikan ukuran, warna, dan gaya konten.
- 10) Ulangi langkah ini untuk menambahkan konten ke setiap halaman buku cerita. Selain itu, untuk mempercantik tampilan pilihlah gambar melalui elemen sehingga dapat mempercantik tampilan.
- 11) Setelah buku elektronik dirasa sudah cukup, *download* dan *save* bahan ajar yang sudah dikembangkan.
- 12) Bukalah *website* <https://fliphtml5.com/> pilih titik kanan dan *upload* buku elektronik yang sudah dikembangkan kemudian tambahkan elemen music agar memberikan kesan yang lebih menarik bagi siswa.



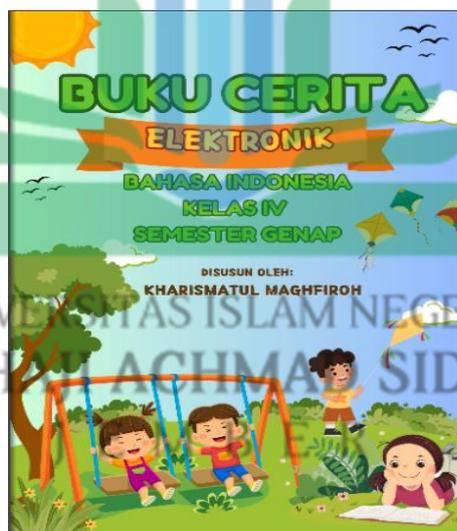
**Gambar 4.1**  
Pilihan menu buku pada canva

#### b. Bentuk Produk:

Pembuatan bahan ajar ini menggunakan aplikasi canva yang mudah didapatkan oleh semua orang. Aplikasi dan *website* yang digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek – aspek pembuatan bahan ajar seperti aspek keawetan, praktis,

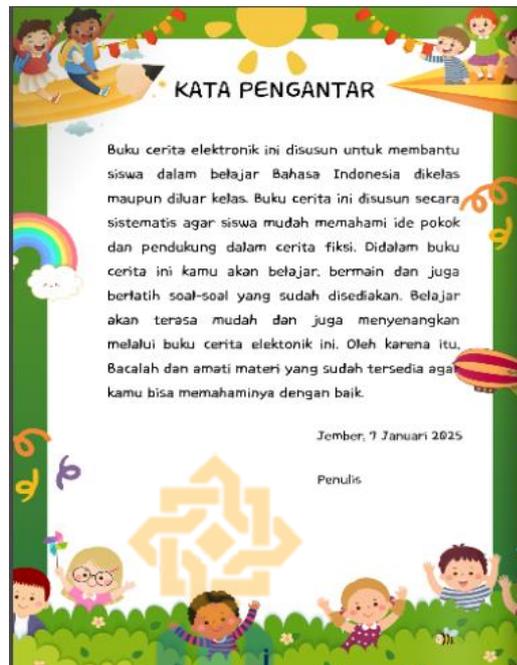
mudah dijumpai, dan lain sebagainya. Pembuatan bahan ajar ini juga menyesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas IV yaitu tentang cerita fiksi. Bahan ajar ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan juga tim validator. Tim validator dalam penelitian ini terdiri dari 3 validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

Berikut merupakan hasil dari pengembangan bahan ajar yang telah dilakukan:



**Gambar 4.2**

Cover depan buku cerita elektronik



**Gambar 4.3**  
Kata pengantar



**Gambar 4.4**  
Petunjuk penggunaan



**DAFTAR ISI**

Kata Pengantar.....	i
Petunjuk Penggunaan .....	ii
Daftar Isi.....	iii
Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	iv
Apersepsi.....	1
Pemahaman materi Cerita Fiksi .....	2
Pendalaman Materi.....	4
Petualangan Dina dan Kunci Ajaib.....	5
Burung Pipit dan Ular Berbisa.....	14
Kancil dan Burung Bijaksana.....	21
Rangkuman Materi.....	27
Kuis.....	28
Puzzle Kata.....	29
Soal .....	30
Daftar Pustaka.....	31
Biodata Penulis.....	32

iii

**Gambar 4.5**  
Daftar isi



**Capaian Pembelajaran**

Peserta didik mampu menulis teks narasi, dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegak bersambung

**Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah mengamati buku cerita elektronik materi cerita fiksi, peserta didik mampu menjelaskan isi teks tersebut. (C2)
2. Setelah mengamati teks cerita fiksi melalui buku elektronik siswa mampu menganalisis isi teks.(C4)
3. Setelah berdiskusi, Peserta didik mampu membuat teks cerita fiksi. (P3)
4. Peserta didik dapat mempresentasikan hasil tulisan didepan kelas.(P5)

iv

**Gambar 4.6**  
CP dan TP



Gambar 4.7  
Apersepsi



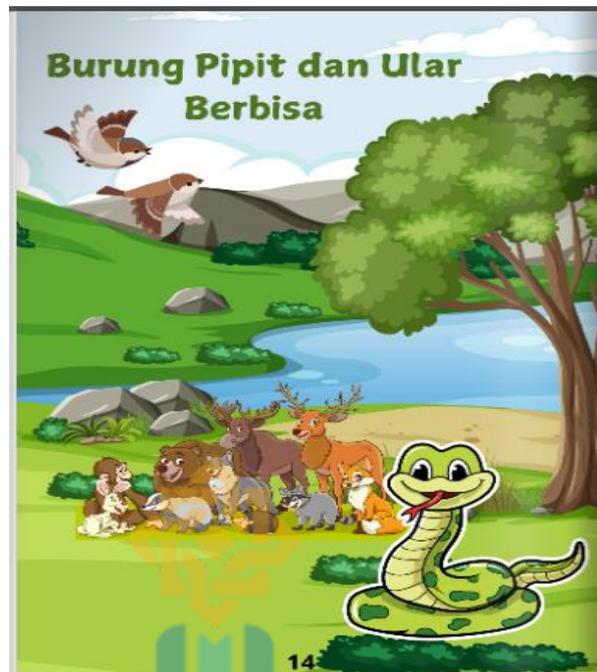
Gambar 4.8  
Penjelasan materi



**Gambar 4.9**  
Video penjelasan materi



**Gambar 4.10**  
Cover depan cerita petualangan Dina dan Kunci ajaib



**Gambar 4.11**  
Cover depan cerita Pipit dan Ular



**Gambar 4.12**  
Cover depan cerita Kancil dan Burung hantu



Gambar 4.13  
Rangkuman materi



Gambar 4.14  
Kuis berbasis Wordwall



**PUZZLE KATA**

Tariklah garis sesuai dengan jawaban yang benar!

H	S	E	Y	E	S	E	T	L	C	F	K
D	E	A	H	H	T	I	N	G	E	D	S
A	U	A	N	S	A	A	M	S	S	G	T
I	A	S	D	R	T	G	Y	T	H	P	S
R	T	M	H	Y	F	A	B	E	L	F	A
N	N	O	C	D	I	N	A	L	U	T	H
C	R	U	O	G	K	H	G	L	D	H	A
E	H	T	N	T	S	O	M	B	O	N	G
A	B	H	G	V	I	U	D	E	S	A	D
R	O	O	S	H	O	U	L	D	E	R	S
S	C	N	T	T	I	L	D	F	O	T	M
A	K	N	E	E	S	T	H	A	I	R	T

Perhatikanlah soal dibawah ini untuk menjawab puzzle diatas!

1. Cerita yang berasal dari imajinas seseorang disebut...
2. Siapakah tokoh utama dalam cerita Petualangan Dana dan Kunci Ajaib...
3. Siapakah tokoh Antagonis dalam cerita Burung pipit dan Ular...
4. Silapi yang ditunjukkan Kandi dalam cerita Kandi dan Burung Bijaksana ialah...
5. Cerita yang menggunakan hewan sebagai tokoh utama disebut...

29

Gambar 4.15  
Puzzle kata



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

KERJAKAN SOAL BERIKUT INI  
SECARA BERKELOMPOK!

1. Jelaskan pengertian dan jenis dari cerita fiksi yang kalian ketahui!
2. Malin Kundang ialah salah satu bentuk cerita fiksi yang tumbuh dan berkembang di masyarakat hingga saat ini. selain Malin Kundang sebutkanlah judul cerita fiksi populer dan berkembang dimasyarakat hingga saat ini!
3. Sebutkan dan Jelaskanlah sikap yang dapat diambil dari cerita fiksi yang sudah kalian baca diatas!
4. Fabel merupakan salah satu cerita fiksi yang sangat disenangi. buatlah salah satu cerita fiksi dengan tema fabel kemudian ceritakanlah kepada teman-temanmu didepan kelas!

30

Gambar 4.16  
Latihan soal



Gambar 4.17  
Daftar Pustaka



Gambar 4.18  
Profil pengembang

### c. Validasi Media

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yaitu terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi bahan ajar buku cerita elektronik dilakukan oleh bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.si, validasi materi dilakukan oleh bapak Shiddiq Ardiantara, M.Pd, dan validasi pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV MIN 4 Jember ibu Wiwik Sumiyati, S.Pd.I, Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar buku elektronik berbasis cerita fiksi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

- 1) Validasi Media: Dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang telah dikembangkan. Berikut ini rincian hasil penilaian ahli media.

**Tabel 4.1**  
Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan awal produk	✓				
2	Ketepatan pemilihan warna background dengan warna tulisan	✓				
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran		✓			
4	Ketepatan posisi teks		✓			
5	Kualitas tampilan gambar	✓				
6	Pengoprasian tombol navigasi	✓				
7	Kemudahan penggunaan media	✓				
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
9	Ketepatan musik yang digunakan	✓				
10	Konsep elektronik yang digunakan sudah sesuai		✓			

11	Bahan ajar buku elektronik berbasis cerita fiksi mampu menunjang proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik		✓			
----	---	--	---	--	--	--

**Rumus :**

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{51}{55} \times 100\%$$

$$= 92,7\%$$

Validasi oleh ahli bahan ajar memperoleh nilai 51 dengan presentase 92,7% dari total keseluruhan 55. Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dengan saran sebagai berikut :

- a) Memperbaiki font
- b) Menambahkan gambar kancil pada bagian Apersepsi
- c) Menambahkan kunci di bagian awal petualangan Dina
- d) Gambar kunci diperbesar

2) Validasi Materi: dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang telah dikembangkan. Berikut ini rincian hasil penilaian ahli materi.

**Tabel 4.2**  
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Ketepatan tata bahasa	✓				
2.	Ketepatan penulisan kalimat		✓			
3.	Keefektifan kalimat		✓			

4.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	✓				
5.	Ketepatan ejaan		✓			
6.	Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi	✓				
7.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓				
8.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar	✓				
9.	Isi materi pada bahan ajar pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	✓				
10.	Kemudahan penyajian materi dengan siswa	✓				
11.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
12.	Uji soal yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
13.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	✓				

**Rumus :**

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{62}{65} \times 100\%$$

$$= 95,3\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 63 dengan presentase rata-rata 96,9% dari total keseluruhannya sebesar 65. Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dengan catatan saran sebagai berikut :

- a) Ditambahkan penjelasan materi diawal dan rangkuman materi diakhir
- b) Rapikan jarak antar font

c) Memperbaiki penulisan kalimat

- 3) Validasi Ahli Pembelajaran dilakukan oleh wali kelas IV dengan tujuan melakukan kesesuaian materi dengan bahan ajar yang telah dikembangkan berdasarkan modul ajar pembelajaran Bahasa Indonesia yang mencakup pembahasan cerita fiksi.

**Tabel 4.3**  
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan awal produk	✓				
2	Ketepatan pemilihan warna background dengan warna tulisan	✓				
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran	✓				
4	Ketepatan posisi teks	✓				
5	Kualitas tampilan gambar	✓				
6	Pengoprasian tombol navigasi	✓				
7	Kemudahan penggunaan media	✓				
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
9	Ketepatan musik yang digunakan	✓				
10	Konsep elektronik yang digunakan sudah sesuai	✓				
11	Bahan ajar buku elektronik berbasis cerita fiksi mampu menunjang proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik	✓				
12	Ketepatan tata bahasa	✓				
13	Ketepatan penulisan kalimat	✓				
14	Keefektifan kalimat	✓				
15	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	✓				
16	Ketepatan ejaan	✓				
17	Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi	✓				
18	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓				

19	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar	✓				
20	Isi materi pada bahan ajar pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	✓				
21	Kemudahan penyajian materi dengan siswa	✓				
22	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
23	Uji soal yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
24	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	✓				

**Rumus :**

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{120}{120} \times 100\% \\ = 100\%$$

Validasi dari ahli pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas IV memperoleh nilai 100 dengan presentase rata-rata 100%. Dari kategori sangat layak dan tidak mendapatkan saran karena dirasa sudah baik untuk diterapkan kepada peserta didik.

#### **d. Hasil Implementasi**

Pada tahap keempat dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah implementasi atau dikenal dengan istilah penerapan bahan ajar untuk melaksanakan uji coba produk bahan ajar buku elektronik berbasis cerita fiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Bab 4 di kelas IV MIN 4 Jember.

Dengan adanya bahan ajar yang sudah memperoleh validasi

dari para ahli materi, ahli bahan ajar dan ahli pembelajaran maka bahan ajar dinyatakan layak dan dapat di uji cobakan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan beberapa kali dengan tatap muka, di awal pertemuan peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang pada saat itu disampaikan oleh guru kelas IV. Kedua, peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik terkait pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat belajar dikelas. Ketiga, uji coba produk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia didalam kelas melalui uji coba produk yang telah dikembangkan.

Uji coba bahan ajar ini dilakukan secara langsung diruang kelas IV dengan kondisi tertib dan juga lancar. Selama pembelajaran siswa membaca buku elektronik berbasis ceritafiksi ini dengan baik, seksama dan juga memberikan tanggapan berupa pertanyaan dimana hal ini, dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang disajikan.

Adapun dokumentasi dari adanya uji coba produk ini ditunjukkan pada gambar berikut:



**Gambar 4.19**  
Implementasi Media  
(Sumber : dokumentasi peneliti)

Dapat dilihat dari gambar 4.19 merupakan tahap pengimplementasian bahan ajar dilaksanakan didalam kelas dan diamati oleh peserta didik. Implementasi tersebut memanfaatkan fasilitas handphone pribadi yang sesekali dibawa ke sekolah oleh siswa dan tentunya dengan pengawasan sekolah, sehingga pengimplementasiannya dapat berjalan dengan baik dan juga tertib.

Hasil dari pengimplementasian tersebut menunjukkan hasil penilaian sebagai berikut:

1) Keefektifan

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, diperoleh data keefektifan bahan ajar buku elektronik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari peningkatan hasil belajar. Pengujian produk pengembangan dalam peningkatan hasil belajar menggunakan uji normalitas desain *One Group Pretest -Posttest*.

Data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai pretest hasil belajar pada kelas IV adalah 48,15. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata rata nilai posttest hasil belajar adalah 93,42 Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar buku elektronik berbasis cerita fiksi ini dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

**Tabel 4.4**  
Hasil Data *Pre-Test*

NO	NAMA	NILAI
1	Achmad Kafin Syarifullah	50
2	Adelia Fitria Damayanti	50
3	Afaren Saufa Zahida	60
4	Afifa Naufalin Fikria Rabbani	50
5	Ahsan Maulana Al Fatih	50
6	Arinal Afroh	50
7	Asyraf Zahirul Ubaid	50
8	Ata Dwi Azzariya Ilahi HS	30
9	Aulia Salsabila	60
10	Azkiya Khumaira Azrie	40
11	Chika Aulia Dwi Lestari	50
12	Dafid Al Jazilah	30
13	Diana Khovivatur Riandha	80
14	Hilmiya Cholidya	40
15	Khanza Aqila Khairani	70
16	Kholid Habibi	30
17	Moch. Hazard Wibhy Rhamadan	10
18	Moh. Firman Cahyo Saputra	60
19	Mohammad Purnomo Aditiya	80
20	Muhammad Fardan Farendra	60
21	Muhammad Marvel	20
22	Muhammad Micho Pratama	60
23	Muhammad Nabilul Khoiri	60
24	Muhammad Rafi Marditia	40
25	Muhammad Zahron Hoiry	50
26	Nadina Nafisya Azzahra	70
27	Nailur Rahmat	50
28	Nasyifatul Alifah	30
29	Nasyilatul Alifah	30
30	Nur Visa Amelia	70
31	Nurul Azkiya	40
32	Selvi Puspita Sari	80
33	Sifa Mufida	40
34	Siti Aisyah Salsabila Rahma	20

35	Siti Alya Aisyatur Rofik	30
36	Wifandra Budiyo Putra	60
37	Windi Aulia Faramita	20
38	Zidna Ilma Salsabila	60
Rata-rata		48,15

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan peneliti, diperoleh rata – rata nilai dari 38 siswa adalah 48,15. *Pretest* dilakukan dalam bentuk pemberian soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal dengan skor maksimal tiap soal adalah 10.

**Tabel 4.5**  
Hasil Data *Post-Test*

NO	NAMA	NILAI
1	Achmad Kafin Syarifullah	100
2	Adelia Fitria Damayanti	100
3	Afaren Saufa Zahida	90
4	Afifa Naufalin Fikria Rabbani	100
5	Ahsan Maulana Al Fatih	100
6	Arinal Afroh	100
7	Asyraf Zahirul Ubaid	100
8	Ata Dwi Azzariya Ilahi HS	100
9	Aulia Salsabila	100
10	Azkiya Khumaira Azrie	100
11	Chika Aulia Dwi Lestari	100
12	Dafid Al Jazilah	100
13	Diana Khovivatur Riandha	80
14	Hilmiya Cholidya	100
15	Khanza Aqila Khairani	100
16	Kholid Habibi	100
17	Moch. Hazard Wibhy Rhamadan	100
18	Moh. Firman Cahyo Saputra	100
19	Mohammad Purnomo Aditiya	80
20	Muhammad Fardan Farendra	100
21	Muhammad Marvel	100
22	Muhammad Micho Pratama	100
23	Muhammad Nabilul Khoiri	100
24	Muhammad Rafi Marditia	100

25	Muhammad Zahron Hoiry	90
26	Nadina Nafisya Azzahra	100
27	Nailur Rahmat	70
28	Nasyifatul Alifah	100
29	Nasyilatul Alifah	100
30	Nur Visa Amelia	100
31	Nurul Azkiya	90
32	Selvi Puspita Sari	100
33	Sifa Mufida	100
34	Siti Aisyah Salsabila Rahma	100
35	Siti Alya Aisyatur Rofik	80
36	Wifandra Budiyo Putra	100
37	Windi Aulia Faramita	100
38	Zidna Ilma Salsabila	100
Rata-rata		96,84

Berdasarkan hasil postest yang dilakukan peneliti, diperoleh rata-rata nilai 38 siswa adalah 96,84. Post-test dilakukan dalam bentuk pemberian soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal dengan skor maksimal tiap soal adalah 10.

Adapun data hasil angket respon peserta didik ditunjukkan dalam bentuk tabel berikut :

**Tabel 4.6**  
Hasil Angket Respon Siswa

NO	NAMA	NILAI	HASIL
1	Achmad Kafin Syarifullah	100	100%
2	Adelia Fitria Damayanti	100	100%
3	Afaren Saufa Zahida	100	100%
4	Afifa Naufalin Fikria Rabbani	100	100%
5	Ahsan Maulana Al Fatih	88,8	88,8%
6	Arinal Afroh	100	100%
7	Asyraf Zahirul Ubaid	100	100%
8	Ata Dwi Azzariya Ilahi HS	100	100%
9	Aulia Salsabila	100	100%
10	Azkiya Khumaira Azrie	100	100%

11	Chika Aulia Dwi Lestari	100	100%
12	Dafid Al Jazilah	88,8	88,8%
13	Diana Khovivatur Riandha	100	100%
14	Hilmiya Cholidya	100	100%
15	Khanza Aqila Khairani	100	100%
16	Kholid Habibi	100	100%
17	Moch. Hazard Wibhy Rhamadan	88,8	88,8%
18	Moh. Firman Cahyo Saputra	100	100%
19	Mohammad Purnomo Aditiya	100	100%
20	Muhammad Fardan Farendra	100	100%
21	Muhammad Marvel	100	100%
22	Muhammad Micho Pratama	100	100%
23	Muhammad Nabilul Khoiri	100	100%
24	Muhammad Rafi Marditia	100	100%
25	Muhammad Zahron Hoiry	100	100%
26	Nadina Nafisyah Azzahra	100	100%
27	Nailur Rahmat	100	100%
28	Nasyifatul Alifah	77,7	77,7%
29	Nasyilatul Alifah	77,7	77,7%
30	Nur Visa Amelia	100	100%
31	Nurul Azkiya	100	100%
32	Selvi Puspita Sari	100	100%
33	Sifa Mufida	100	100%
34	Siti Aisyah Salsabila Rahma	88,8	88,8%
35	Siti Alya Aisyatur Rofik	100	100%
36	Wifandra Budiyo Putra	100	100%
37	Windi Aulia Faramita	100	100%
38	Zidna Ilma Salsabila	100	100%
Rata-rata			85,5%

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, diperoleh data kemenarikan bahan ajar buku elektronik berbasis cerita fiksi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Analisis kemenarikan diukur dengan menggunakan angket respon siswa terhadap bahan ajar buku elektronik. Hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa bahan ajar buku elektronik mendapatkan respon yang sangat menarik dari peserta didik dengan presentase rata – rata 85,5%

#### **e. Hasil Evaluasi**

Evaluasi merupakan tahap akhir dari model penelitian ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Serta proses perbaikan jika ditemukan kekurangan dari pengimplementasian buku elektronik dengan materi cerita fiksi. Setelah ditemukan kekurangan dan masukan dari peserta didik. Bahan ajar di revisi sesuai dengan masukan yang ada sehingga dapat lebih baik lagi.

### **B. Analisis Data**

#### **1. Analisis Kelayakan**

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang berdasarkan pada hasil validasi para ahli. Berdasarkan dari adanya 3 penilaian dari para ahli dengan hasil kevalidan yang diperoleh dari adanya penilaian angket kelayakan yang telah diisi oleh validator. Dimana peneliti menggunakan 3 validator atau 3 orang ahli yang terdiri dari ahli materi yaitu bapak Shidiq Ardiantara, M.Pd, ahli bahan ajar Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., Msi. maupun ahli pembelajaran Ibu Wiwik Sumiyati, S.Pd.I yang ahli dan berkompeten dalam bidangnya. Adapun hasil dari validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 4.7**  
Hasil Analisis Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator I	92,7%	Sangat layak
2.	Validator II	95,3%	Sangat Layak
3.	Validator III	100%	Sangat Layak
<b>Nilai rata-rata persentase</b>		<b>96%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan analisis data diatas dari tiga validator memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 96%. Hasil dari validitas tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar pembelajaran buku elektronik berbasis cerita fiksi telah memenuhi kategori valid atau sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan oleh validator.

Untuk selanjutnya analisis saran dan juga kritikan yang telah diberikan oleh validator akan dijadikan acuan dalam perbaikan atau revisi. Saran-saran dari validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi bahan ajar pembelajaran agar dapat digunakan dalam pembelajaran supaya lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria pengembangan dari sebuah bahan ajar pembelajaran.

## 2. Analisis Keefektifan

Analisis pengamatan dalam penelitian ini diukur dari keterlaksanaan proses pembelajaran yang baik dan jelas. Serta dilihat dari hasil pretest dan posttest pada peserta didik kelas IV MIN 4 Jember. Adapun tabel tentang hasil uji keefektifan sebagai terdapat pada tabel 4.8

berikut.

Tabel 4.8  
Data Analisis Keefektifan Belajar

No	Kegiatan	Hasil Rata-rata	Kriteria
1	<i>Pre-Test</i>	48,15%	Kurang Efektif
2	<i>Post-Test</i>	96,84%	Efektif
Meningkat		48,64%	

Berdasarkan tabel 4.8 secara keseluruhan, prosentase rata rata nilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan bahan ajar buku elektronik berbasis cerita fiksi dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV adalah dari pre-test yang memiliki rata-rata yakni 48,15% menuju post test yakni 96,84% yakni meningkat sebesar 48,64%. Standar kriteria skor dari MIN 4 Jember yakni 78% maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai siswa terbilang meningkat dan secara otomatis bahan ajar buku elektronik berbasis cerita fiksi ini, yakni efektif untuk digunakan sehingga bisa meningkatkan keefektifan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### 3. Analisis Kemenarikan

Analisis respon kemenarikan pada siswa diukur dengan menggunakan angket siswa terhadap bahan ajar buku elektronik. Hasil angket respon peserta didik ditunjukkan dalam tabel

Tabel 4.9  
Hasil Respon Peserta Didik

Data	Skor
Angket Respon Peserta Didik	85,5%

Berdasarkan hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa bahan ajar buku elektronik mendapatkan respon yang sangat menarik dari peserta didik dengan presentase 85,5% dengan kategori sangat menarik.

### C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan maka diperoleh beberapa dari pakar atau ahli yang mendapatkan hasil penilaian dan mendapatkan saran serta komentar terhadap desain produk. Revisi ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitasnya. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan cerita, karakter, dan desain bahan ajar sehingga lebih menarik dan dan mampu meningkatkan pemahaman bagi pembaca. Berikut beberapa perubahan produk dari sebelum dan sesudah di validasi.

#### 1. Revisi Desain Pertama

Berdasarkan rekomendasi ahli bahan ajar pada halaman pertama cerita, untuk mendalami karakter pada apersepsi dan mempermudah siswa dalam mendeksripsikan gambar pada cerita hendaknya ditambahkan gambar hewan kancil untuk mempermudah siswa mengidentifikasi visual cerita yang dimaksudkan oleh pengembang. Berikut adalah ambaran dari sebelum dan sesudah revisi



**Gambar 4.20**  
Halaman sebelum revisi



**Gambar 4.21**  
Halaman sesudah revisi

Selain itu, ahli bahan ajar juga menyarankan menambahkan desain kunci pada gambar cerita “Dina dan Kunci Ajaib” sebagai bentuk icon dalam cerita tersebut dan gambar kunci bisa diperbesar lagi agar lebih terlihat oleh pembaca.



**Gambar 4.22**  
Halaman sebelum revisi



**Gambar 4.23**  
Halaman sesudah revisi



**Gambar 4.24**  
Sebelum revisi



**Gambar 4.25**  
Setelah revisi

## 2. Revisi Desain Kedua

Pada ahli materi, awalnya bahan ajar buku elektronik ini hanya memuat cerita fiksi yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Namun, pada revisi kedua ini ahli materi memberikan saran berupa penambahan materi sebagai bahan bacaan siswa agar dapat mempermudah siswa untuk mempelajari dan memperdalam pemaknaan cerita fiksi itu sendiri dan kemudian bisa dicontohkan melalui cerita fiksi yang sudah dikembangkan oleh peneliti.



**Gambar 4.26**  
Setelah revisi

Berikut merupakan hasil dari pengembangan bahan ajar buku elektronik berbasis cerita fiksi yang telah peneliti kembangkan tertuang dalam barcode berikut:



**Gambar 4.27**  
QR-Code Bahan ajar buku elektronik

Atau dapat diakses melalui link berikut:

<https://online.fliphtml5.com/frkzg/fcjk/>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### KAJIAN PRODUK DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis.<sup>55</sup> Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar, seperti buku teks, handout, lembar kerja siswa, modul dan lain sebagainya. Istilah lain menyebutkan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.<sup>56</sup>

Bahan ajar membantu pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran dengan lebih cepat dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, tanggung jawab bahan ajar menjadi sangat penting mewujudkan dimana dalam perkembangannya bahan ajar pada umumnya tidak dilihat hanya sebagai alat saja namun merupakan bagian mendasar dari kerangka sekolah dan pembelajaran.<sup>57</sup>

---

<sup>55</sup> Ali Mudlofar, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 128.

<sup>56</sup> Ika Kurniawati, *Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Belajar*, 2015, hlm. 1, (<http://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id>), diakses tanggal 10 November 2015.

<sup>57</sup> Tutup Ayu Hapsari, "Tjipto Haryono dan Reni Ambarwati, Legitimasi Kartu Permainan Domino Invertebrata Sebagai Penentu Hasil Belajar Siswa Kelas X SMP, *Pembelajaran IPA Berkala Logika Bioedu*", vol. 5 tidak. 3 (2016), 151-152.

Jenis materi pembelajaran pun perlu diidentifikasi dengan tepat. Karena setiap jenis materi bahan ajar memerlukan media, teknik evaluasi, metode yang berbeda-beda. Kedalaman materi atau ruang lingkup perlu diperhatikan sehingga materi tersebut tidak kurang dan tidak lebih. Urutan materi ajar harus diperhatikan pula agar proses pembelajaran menjadi runtut.

Bahan ajar pembelajaran buku elektronik ini dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi canva premium yang memiliki berbagai fitur menarik dan mendukung penggunaan media pembelajaran. Bahan ajar pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan materi dengan tema cerita fiksi. Media yang baik akan memudahkan siswa dalam menangkap materi dan mengapresiasi pembelajaran. Penentuan media pembelajaran yang akan digunakan guru harus fokus pada materi yang ingin disampaikan kepada siswa. Jika kita memilih beberapa media pembelajaran yang tidak wajar, maka akan memberikan hasil yang tidak dapat diterima, sehingga target pembelajaran yang ingin kita capai tidak tercapai dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa:

#### **1. Model Pengembangan Buku Elektronik Pada Materi Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk yakni sebuah buku elektronik. Buku elektronik adalah buku cerita versi digital yang bisa di akses melalui perangkat elektronik seperti tablet,

komputer, atau *smartphone*. Buku cerita elektronik berbasis cerita fiksi berfungsi untuk mempermudah proses penyampaian pesan dalam pembelajaran.

Pengembangan buku elektronik tersebut tidak lain karena dilatar belakangi oleh kebutuhan dalam pembelajaran dikelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember. Dengan buku elektronik berbasis cerita fiksi dapat menarik antusias peserta didik karena didalamnya juga berisikan soal-soal wordwall yang interaktif yang membahas perihal cerita fiksi didalamnya, sehingga akan dapat meningkatkan pengetahuan siswa secara lebih tajam lagi terkait cerita fiksi dan unsur didalamnya.

Sejumlah penelitian terdahulu yang serupa mengembangkan buku elektronik dalam penelitiannya seperti penelitian dari: Chairunnisa yakni sama sama mengembangkan bahan ajar buku elektronik pada materi cerita fiksi yang memperoleh validasi dari ahli sejumlah 84,39% dengan kriteria sangat layak dan respon pengguna 89,21% dengan kriteria sangat menarik. Adapun perbedaannya, terletak pada subjek yang digunakan, subjek penelitian terdahulu ialah peserta didik kelas V Sekolah Dasar, sedangkan subjek peneliti sekarang ialah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Selanjutnya penelitian dari Anis Eko Liyawindari, Wahyu Sukartiningsih, dan Suparti, dimana dalam produknya mengembangkan bahan ajar E-book cerita fiksi memperoleh validasi produk dengan masing-masing ahli, yaitu Ahli bahan ajar 92%, Ahli Materi 89% dan Ahli Bahasa 92% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Penelitian ini

sama-sama mengembangkan produk berupa bahan ajar buku elektronik pada materi cerita fiksi. Akan tetapi bedanya jika penelitian terdahulu lebih berfokus untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas VI sedangkan penelitian saat ini berfokus untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Berikut penelitian dari Yoki Lorwnza Ariska Putri, mengembangkan buku dongeng elektronik. Persamaan dalam penelitian ialah sama-sama menggunakan ADDIE, dan berfokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia, sedangkan perbedaan terletak pada subjek dan tujuannya, subjek penelitian terdahulu ialah peserta didik kelas III Sekolah Dasar dan tujuannya untuk meumbuhkan hasil membaca peserta didik. Sedangkan subjek peneliti sekarang ialah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dan tujuannya. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Gigih Wicaksono mengembangkan buku cerita bergambar interaktif. Persamaan dalam penelitian ialah sama-sama mengembangkan buku elektronik, dan menggunakan jenis penelitian R&D. Sedangkan perbedaannya terletak pada model penelitiannya. Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu research and development (R&D). Prosedur penelitian pengembangan yang dilaksanakan mengacu pada model pengembangan menurut Borg & Gall meliputi tahap mengumpulkan informasi dan memecahkan masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, memvalidasi desain, merevisi desain, menguji coba produk, merevisi produk, dan menguji coba

pemakaian. Sedangkan peneliti sekarang menggunakan model ADDIE menurut Raiser dan Mollenda meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Penelitian dari Uhfi Nurike mengembangkan bahan ajar cerita bergambar berbasis Website pada pembelajaran menulis cerita fiksi. Persamaan dalam penelitian terdapat pada jenis penelitian yaitu (R&D) model ADDIE sedangkan perbedaannya terletak pada bahan ajar, Website dan tujuan yang digunakan. Pada penelitian terdahulu menggunakan seri cerita bergambar, Website, dan tujuannya untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita peserta didik kelas IV. Sedangkan peneliti sekarang menggunakan buku elektronik, memanfaatkan website Fliphtml5.

Berdasarkan rangkuman dari beberapa penelitian terdahulu yang telah disebutkan, *novelty* atau keterbaruan dalam penelitian ini ialah: 1) bahan ajar pembelajaran buku elektronik berbasis cerita fiksi, 2) mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi, 3) instrumen penelitian yang menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket, serta tes dan 4) subjek penelitian yang berbeda yakni pada jenjang sekolah dasar kelas IV.

## **2. Kelayakan Pengembangan Buku Elektronik Pada Materi Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember**

Pengembangan buku elektronik pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini dirancang khusus pada kelas tinggi yaitu siswa kelas IV

MIN 4 Jember terkait materi cerita fiksi. Proses pengembangan ini mengacu pada model ADDIE dimana, model ini bersifat sistematis terutama saat pembuatan produk.

Sebelum produk di uji cobakan harus melewati validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan produk yang sudah dikembangkan. Analisis kelayakan Pada angket validasi pembelajaran terdapat dua aspek yakni materi dan media. Hasil validasi oleh ahli media yaitu dengan presentase sebesar 92,7% validasi oleh ahli materi dengan presentase sebesar 96,9%, dan validasi oleh ahli pembelajaran dengan presentase sebesar 100%. Rata-rata hasil presentase oleh 3 validator tersebut diperoleh nilai sebesar 96,5%. Maka bisa disimpulkan media buku elektronik berbasis cerita fiksi ini layak untuk dipakai dalam proses kegiatan belajar dan mengajar di kelas. Sehingga media buku elektronik ini dapat digunakan dan diimplementasikan secara luas untuk dimanfaatkan dalam pendidikan dan pengajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Chairunnisa dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Electronic Book (E-Book) Teks Fiksi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar” yang dilakukan dikelas V dengan memperoleh hasil penilaian kelayakan e-book dari ahli materi mendapatkan penilaian dengan persentase 83,41%, ahli bahasa 88,83%, dan ahli media 87,93%. Saran dan masukan dari dosen pembimbing dan validator ahli dijadikan acuan

untuk revisi produk agar dapat dilakukan uji coba kepada pengguna yaitu guru dan siswa.

Selain itu temuan ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Anis Eko Liyawindari, Wahyu Sukartiningsih, dan Suparti dengan judul “Pengembangan Media E-Book Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”. yang berfokus penerapannya pada siswa kelas VI. yang berfokus pada kreativitas menulis anak dengan hasil analisis menunjukkan bahwa E-Book cerita fiksi yang dikembangkan telah layak dari penilaian yang dilakukan pada ahli media sebesar 92% dan 89%, materi 91% dan 93% dan ahli Bahasa dengan menunjukkan hasil sebesar 92%, 89%, dan 92% yang termasuk pada kategori “sangat valid” oleh ahli.

Dengan adanya hasil temuan peneliti dengan temuan peneliti lainnya sudah menunjukkan hasil bahwa media uku elektronik ini layak untuk diterapkan dan di uji cobakan kepada peserta didik dengan harapan adanya peningkatan hasil belajar setelah adanya penerapan bahan ajar yang sudah dilakukan.

### **3. Keefektifan Pengembangan Buku Elektronik Pada Materi Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember**

Banyak pendapat yang menyampaikan terkait pemahaman bahan ajar itu sendiri, Bahan ajar merupakan komponen kurikulum yang berbentuk pesan yang bteragam, berbentuk fakta, konsep, prinsip atau

kaidah, prosedur, prtolema, dan lain sebagainya yang harus disampaikan kepada siswa.<sup>58</sup>

Selain itu, menurut Kosasih bahan ajar adalah segala bentuk bahan ajar yang digunakan proses belajar mengajar yang berupa materi pengetahuan, keterampilan dan sikap guna memudahkan guru dan siswa saat melaksanakan proses pembelajaran.<sup>59</sup> Bahan ajar juga dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan atau pengalaman peserta didik.

Untuk menguji keefektifan sebuah bahan ajar maka dilakukanlah uji coba produk untuk mengukur tingkat keefektivitasannya. Pada uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti yang mana memperoleh hasil belajar pada kegiatan pre-test dengan mengerjakan 10 soal pilihan ganda dengan presentase sebesar 48,15% dan hasil *post-test* dalam pengerjaan 10 soal pilihan ganda dengan presentase sebesar 96,84% sehingga mengalami peningkatan sebesar 48,64% sehingga dapat dipahami bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup efektif antara sebelum dengan setelah menggunakan bahan ajar buku elektronik berbasis cerita fiksi. Hal ini sesuai dengan penelitian dari Yoki Lortenza terkait bahan ajar buku elektronik yang menunjukkan bahan ajar tersebut dapat menarik minat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

---

<sup>58</sup> Rusi Rusmiati Aliyyah, *Menjadi Guru Profesional* (Bogor: Universitas Djuanda Bogor, 2020). h. 49

<sup>59</sup> Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2021). h. 1

4. **Kemenarikan Pengembangan Buku Elektronik Pada Materi Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember**

Bahan ajar pembelajaran buku elektronik menarik bagi siswa bisa dilihat dari hasil angket menggunakan angket respon siswa terhadap bahan ajar buku elektronik. Hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa bahan ajar buku elektronik mendapatkan respon yang sangat menarik dari peserta didik dengan presentase rata – rata 85,5%.

Penelitian ini sama dengan yang diteliti oleh Chairunnisa dan Yoki Lorenza Ariska Putri, hal tersebut disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan kurang menarik karena belum menggunakan media yang inovatif dalam pembelajaran, oleh karenanya di kembangkanlah sebuah bahan ajar buku cerita elektronik berbasis cerita fiksi. Penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar buku cerita elektronik memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Respon yang sangat menarik dari pengguna menunjukkan bahwa buku elektronik tidak hanya memperkaya pengetahuan, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan dan implementasi bahan ajar buku elektronik merupakan langkah yang tepat dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dan

pengembang kurikulum dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatis dan efektif.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Terdapat pada pengembangan bahan ajar buku elektronik berbasis cerita fiksi mencakup beberapa saran, diseminasi dan juga pengembangan produk lebih lanjut agar bahan ajar pembelajaran buku elektronik ini dapat diterapkan dengan efektif, sehingga diberikan saran sebagai berikut:

### 1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Peserta didik dapat memanfaatkan bahan ajar pembelajaran buku elektronik sudah dikembangkan oleh penulis pada materi cerita fiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia sebaik mungkin, sehingga dapat diketahui kelemahan dan keunggulan produk tersebut. Selain itu, bahan ajar pembelajaran buku elektronik ini tersedia melalui link sehingga dapat dimanfaatkan ketika adanya pembelajaran secara tidak langsung(daring).
- b. Peneliti selanjutnya bisa menjadikan bahan ajar pembelajaran buku elektronik berbasis cerita fiksi ini sebagai refrensi untuk mengembangkan bahan ajar pembelajaran agar dapat lebih baik lagi.

### 2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan dari bahan ajar pembelajaran buku elektronik berbasis cerita fiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan semua lembaga pendidikan dan pengajaran yang bersifat relavan, baik di

Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah lainnya di kabupaten Jember dan seluruh Indonesia, namun pada penggunaannya juga harus memperhatikan analisis kebutuhan serta karakteristik siswa agar penyebar luasannya tidak percuma atau sia-sia.

Buku elektronik berbasis cerita fiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini dapat dibaca secara gratis atau bisa juga dengan mengunduhnya serta bisa juga mengakses vidionya karna kami telah menyebarluaskan produk ini di berbagai platform media sosial, termasuk Instagram, Tik tok, Facebook, dan Youtube.

Berikut link untuk mengaksesnya:

1. Instagram: <https://www.instagram.com/p/DKXDppMS0uv/?igsh=azN3dmhmbTN5ZmR0>
2. TikTok: <https://vt.tiktok.com/ZSkN332j7/>
3. Facebook: <https://www.facebook.com/61576737520950/posts/pfbid0ejGZWyfhJ9mJETw8Wv6Gnq5Dg7FmYakLwy8keqADnagdvLkE4KvNEQ2gZ9NtiNSAI/>
4. YouTube: <https://www.youtube.com/@pgmiuinkhasjember/videos>

### 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi seluruh pihak yang ingin melakukan pengembangan produk lebih lanjut, bisa dikembangkan dengan materi lain sehingga materi pada pembelajaran lebih beragam.

- b. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa menambahkan gambar-gambar yang lebih beragam sehingga dapat dilihat lebih bervariasi dan menarik perhatian peserta didik.
- c. Bahan ajar pembelajaran buku elektronik yang sudah dikembangkan dapat diterapkan untuk bahan pendukung proses pembelajaran dalam penanaman konsep yang lebih realistis.
- d. Bahan ajar pembelajaran buku elektronik, sudah dinyatakan layak dapat diterapkan pada pembelajaran siswa materi bahasa Indonesia di kelas IV. Sehingga dapat disarankan pengembangan selanjutnya berada di kelas yang berbeda.
- e. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan produk bersifat lebih lanjut. Dapat disarankan untuk melakukan perancangan buku elektronik ini dengan lebih menarik lagi dan disebar luaskan dengan baik agar lebih dikenal.
- f. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan bahan ajar pembelajaran ini, bisa ditambahkan fitur-fitur atau bahkan games menarik didalam pembelajaran sehingga lebih dapat menambah perhatian peserta didik.

### **C. Kesimpulan**

Berdasarkan penjelasan diatas pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bahan ajar pembelajaran buku elektronik berbasis cerita fiksi adalah bahan ajar pembelajaran modern yang berbentuk elektronik terstruktur menggunakan website sebagai alat untuk pembelajaran

yang menunjang dan inovatif di zaman modern seperti saat ini. Dalam buku elektronik ini yakni berisi materi yang sedang dibahas khususnya cerita fiksi yang berisi penjelasan materi melalui scan barcode video, kumpulan cerita, kumpulan soal-soal yang berkaitan dengan materi.

1. Pengembangan bahan ajar pembelajaran buku elektronik berbasis cerita fiksi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MIN 4 Jember yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
2. Kelayakan bahan ajar pembelajaran buku elektronik berbasis cerita fiksi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dinyatakan layak untuk digunakan dan telah di validasi oleh pakar atau ahli yakni ahli materi, bahan ajar dan guru kelas. Dimana hasil validasi oleh ahli bahan ajar yaitu dengan presentase sebesar 92,7% validasi oleh ahli materi dengan presentase sebesar 95,3%, dan validasi oleh ahli pembelajaran dengan presentase sebesar 100%. Rata-rata hasil presentase oleh 3 validator tersebut diperoleh nilai sebesar 96%. Maka bisa disimpulkan bahan ajar buku elektronik berbasis cerita fiksi ini layak untuk dipakai dalam proses kegiatan belajar dan mengajar di kelas.
3. Berdasarkan hasil perhitungan data-data, menunjukkan bahwa keefektifan suatu produk bahan ajar pembelajaran buku elektronik dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dilihat dari peningkatan terhadap uji coba produk yang mana memperoleh hasil belajar pada kegiatan pre-test dengan

presentase sebesar 48,15% dan post-test dengan presentase sebesar 96,84% sehingga mengalami peningkatan sebesar 48,64% sehingga dikategorikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Bahan ajar pembelajaran buku elektronik menarik bagi siswa bisa dilihat dari hasil angket menggunakan angket respon siswa terhadap bahan ajar buku elektronik. Hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa bahan ajar buku elektronik mendapatkan respon yang sangat menarik dari peserta didik dengan prosentase rata – rata 83,26%.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adytya, W. P. Pengembangan Buku Elektronik (E-Book) Untuk Pembelajaran Ektrakurikuler Wajib Pramuka di SMK Negeri 11 Semarang. Semarang:Universitas Negeri Semarang. 2017
- Afifah, Isnaini nur dan M. Slamet yahya.”Konsep Belajar dalam Islam menurut surat Al-Alaq 1-5 (Ttafsir Al-MIsbah)”, *Arfannur: Journal of Islamic Education*. Volume 1, Nomor 1.(2020).  
<https://doi.org/10.24260/arfannur.v1i1.161>
- Ahuja and H.K Goel, E-Books: basic issues, advantages and disadvantages *International Research Journal* (2010)
- AL- Qur’an surah Al-Alaq, ayat 1-5. Departemen Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahan.
- Burhan. Nurgiyantoro (2013). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFY-Yogyakarta.
- Campbell D.T. and Stanley J.C.,(1963) *Experimental and Quasi Experimental Design for Research* Chicago: Rand Mc Nailly College Publishing Company,
- Charunnisa,” *Rancang Bangun Bahan ajar Pembelajaran Digital Electronic Book (E-Book) Teks Fiksi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*”,*Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia*, (2024).
- Darwin, *Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SDN 17 Mengkatang Pontianak: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2012.
- Dewi, (2010)Belajar & *Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eti Rohaeti,Euis. dkk, Pengembangan Bahan ajar Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended,” *SJME Supremum Journal of Mathematics Education*, Vol. 3, No. 2, (2019): 97, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.
- Fajri Awaliyah, Pengembangan Bahan ajar Pembelajaran Berbasis Multibahan ajar Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN 2 Tegal, Skripsi, UNNES, 2018.
- Faradilah, Septi Nur, (2021) *Bahan ajar Pembelajaran*,Cv jejak: Jawa Barat.
- Farida, “Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD”, *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* Vol.6, no.2015

- Fernandes,Mimik. Hendra Syarifuddin, “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pecahan Berbasis Model Penemuan Terbimbing Untuk Kelas IV SD*”, *ELSE (Elementary School Education Journal)*, Vol.4, No.(,2020).
- Fitria,Elfa. Pengembangan Buku Elektronik Menggunakan Book Creator Pada Materi Indahya Kelas IV MI/SD,*Skripsi: IAIN Palangkaraya*, 2021.
- Gigih Wicaksono,Gigih.(2020).Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menemukan Isi Cerita Siswa Kelas IV SDN 2 Campurejo”. *Universitas Negeri Semarang*
- Hake R, “Analyzing Change/Gain Scores.AREA-D American Education,” *Research Association’s Devision.D, Measurement and Reasearch Methodology*, n.d
- Hamdah Fachurin, *Pengembangan Bahan ajar Video Animasi pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTSN 5 Kediri*, Skripsi, IAIN Kediri, 2021.
- Hamdani, (2011) *Strategi Belajar Mengajar* Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hasan,Iqbal. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hidayat,Fitria. dan Muhammad Nizar," *Model ADDIE (Analysis,Design,Development,Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam,*” *Jipai : Jurnal pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati*, Vol. 1, No. 1, (2021): <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Nino Indrianto dan Kurniawan, “Pengembangan Bahan ajar Pop-up Book untuk meningkatkan hasil belajar tema peristiwa alam siswa kelas I MIN 4 Jember”. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. Vol 5. N0 2. 2020.
- Jabrohim, Suminto A. Sayuti, dan Chairul Anwar. (2001). *Cara Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Kemendikbud ristek, Salinan Badan standar kurikulum dan asesmen kemendikbud ristek nomor 12 TAHUN 2024. [https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1711507788\\_manage\\_file.pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1711507788_manage_file.pdf)
- Liyawindari, Pengembangan Bahan ajar E-Book Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar,

*Jurnal Teknologi Pendidikan: Universitas Pendidikan Mandalika*, Vol 8, No 2 (2023). Doi : <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.7714>

- Lola, A N. (2021). Pengembangan Digital Book Matematika Bangun Sisi Datar Berbasis Problem Solving. Skripsi tidak diterbitkan. Bengkulu: *FTT IAIN Bengkulu*.
- Mawardani,(2012) ”*Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*,” Yogyakarta: DEEPUBLISH
- Meldawati, Pengembangan E-Diktat Berbasis Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas VIII di MTsN 2 Banjar Tahun ajaran 2021/2022, Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin, 2022
- Mudia,Rahmi. Alti, dkk. (2022) *Bahan ajar Pembelajaran*, Padang : Get Press.
- Munajah, Robiatul. (2019). Konsep Dasar Bahasa Indonesia (Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. *Universitas Trilogi: Jakarta*.
- Nurike,Uhfi. dan Wahyu Sukartiningsih“Pengembangan Bahan ajar Cerita Bergambar Berbasis Website pada Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *JPGSD*. Volume 09 Nomor 09.
- Rohmah, Miftahur., dan Nino Indrianto. “Bahan ajar Pembelajaran Reading and Listening Berbasis Platform Blogging Dalam Pembelajaran Tematik Di SD/MI”, *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol.6, no. 2, 2022.
- Nurlaelah, Johri Sabaryati dan Zulkarnain,Pengembangan Bahan ajar Pembelajaran Kotak Pop Up untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram,” *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, Vol. 5, No. 1, (2019), <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.
- Pahrudin,Agus. Syafrimen Syafril, Heru Juabdin Sada, “Learning Content Of Islamic Education Based on Multikultural in Senior High School In Bandar Lampung”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam* : Vol. 9, no 1 (2018).
- Pandansari,Purwosiwi.(2021) *Bahan ajar Pembelajaran Game Fashion*, Jawa Tengah: Lakeisha, 2021.
- Putri,Dian. Angraeni, '*Pengembangan Bahan ajar Pop-Up Book Untuk Mengidentifikasi Tokoh Cerita Fiksi Siswa Kelas IV SDN 2 Traji*', 2019.
- Putri,Yoki Lorenza Ariska, Pengembangan Buku Dongeng Elektronik Untuk Menumbuhkan Hasil Membaca Siswa Kelas III SD/MI. *UIN Raden Intan Lampung*, 2022.
- Rahmat Arofah Hari Cahyadi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model, (Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).

- Riani Johan,asmine. Tuti Iriani, Arris Maulana,(2023) “*Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Bahan ajar Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan*”, *Jurnal Pendidikan West Science*, Vol. 01, No. 06
- Ridwan, (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung, ALFABETA.
- Rophiah,Siti. "Pengaruh Hasil Belajar Siswa Pada Materi Cerita Sejarah Terhadap Presentasi Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI (Enam) Madrasah Ibtidaryah Johorejo Kecamatan Gemuh Kabupaten Kendal" Semarang Institut Agama Islam Negeri Walisongo, 2011.
- Rohmah, Miftahur., dan Nino Indrianto. “Bahan ajar Pembelajaran Reading and Listening Berbasis Platform Blogging Dalam Pembelajaran Tematik Di SD/MI”, *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol.6, no. 2, 2022.
- Shihab,Quraish dalam Syeh Hawib Hamzah. *Petunjuk Alquran Tentang Belajar dan Pembelajaran. Dinamika Ilmu* Vol.9 No.2. 2009
- Siyoto,Sandu. dan Ali Sodik,(2015) *Dasar Metodeologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Literasi Bahan ajar Publishing.
- Stanton, Robert, *Teori Fiksi*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono, (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022.
- Supardan, (2023) *Pembelajaran dan Bahan ajar Pembelajaran*,Jawa Tengah : Lakeisha
- Tabah Heri Setiawan and Aden, “Efektifitas Penerapan Blended Learning Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Akademik Mahasiswa Melalui Jejaring Schoology Di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 2020, <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/5366/1889>.
- Tim Penyusun, (2020) *Pedoman Karya Tulis Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember*.
- Wibisono, H. 2014. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Untuk AnakAnak Usia 6-9 Tahun Dengan Tema Cerita Rakyat Situbondo*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*.
- Zulela.(2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia: Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*.( Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

## Lampiran 1

## Matriks penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Bahan ajar Buku Elektronik pada Materi Cerita Fiksi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember	<p>a. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar buku elektronik pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan Hasil belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 4 Jember ?</p> <p>b. Bagaimana kelayakan pengembangan bahan ajar buku elektronik pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan Hasil belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 4 Jember ?</p> <p>c. Bagaimana efektivitas pengembangan bahan ajar buku elektronik pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 4 Jember ?</p> <p>d. Bagaimana kemenarikan pengembangan bahan ajar buku elektronik pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 4 Jember?</p>	<p>1. Buku Elektronik</p> <p>2. Kelayakan</p> <p>3. Keefektifan/hasil belajar</p> <p>4. Kemenarikan</p>	<p>1. Aspek bahan ajar</p> <p>2. Aspek materi</p> <p>3. Aspek pembelajaran</p>	<p>1. Responden siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember</p> <p>2. Informan :</p> <p>a. Kepala Sekolah</p> <p>b. Wali kelas.</p> <p>c. Dokumentasi</p> <p>d. Buku pustaka, bahan rujukan dan artikel jurnal.</p> <p>3. Validasi</p> <p>a. Dosen ahli media</p> <p>b. Dosen materi</p> <p>c. Guru ahli pembelajaran Bahasa Indonesia</p>	<p>1. Metode Penelitian: Research and Development (R&amp;D)</p> <p>2. Model Penelitian dan pengembangan : ADDIE</p> <p>3. Teknik pengumpulan data :</p> <p>a. Observasi dilapangan.</p> <p>b. Wawancara</p> <p>c. Dokumentasi</p> <p>d. Angket</p> <p>4. Teknik analisis: Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat berdasarkan dari angket yang telah dibuat. Berikut ini rumus dalam uji validitas ahli dan kemenarikan dengan rumus :</p> $V = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$ <p>Keterangan:  <i>V</i> = nilai  <math>\sum X</math> = skor yang diperoleh  <i>N</i> = skor max</p> <p>Rumus uji efektivitas dilakukan dengan rumus sebagai berikut:  <math display="block">P = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%</math> <p>Keterangan:  <i>P</i> : Nilai presentase  <i>Tse</i> : Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau angket  <i>Tsh</i> : Total skor maksimal</p> </p>

## Lampiran 2

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kharismatul Maghfiroh  
NIM : 212101040039  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Istitusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Buku Elektronik Pada Materi Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember*" adalah hasil penelitian / karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang merujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 8 April 2025  
Saya Menyatakan



Kharismatul Maghfiroh  
212101040039

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 3

## Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-10591/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIN 4 Jember

Jl. K. Arifin No. 72 Pasar Alas Garahan, Kec. Silo, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68184

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101040039

Nama : KHARISMATUL MAGHIROH

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Buku Elektronik Pada Materi Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember " selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Agus Salim, S.Pd, M.MPd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 03 Februari 2025

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

## Lampiran 4

## Permohonan Izin Menjadi Validator Materi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2781/ln.20/3.a/PP.010/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Shidiq Ardianta, M.Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Shidiq Ardianta, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM : 212101040039  
 Nama : KHARISMATUL MAGHFIROH  
 Semester : Semester delapan  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
 Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA BUKU ELEKTRONIK  
 PADA MATERI CERITA FIKSI UNTUK  
 MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA  
 DIDIK KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH  
 NEGERI (MIN) 4 JEMBER

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 10 Februari 2025

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



**MOTIBUL UMAM**

## Lampiran 5

## permohonan Izin Menjadi Validator Media



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2844/In.20/3.a/PP.018/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si  
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 212101040039  
 Nama : KHARISMATUL MAGHFIROH  
 Semester : Semester Delapan  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
 Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA BUKU ELEKTRONIK  
 PADA MATERI CERITA FIKSI UNTUK  
 MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA  
 DIDIK KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH  
 NEGERI (MIN) 4 JEMBER

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 18 Februari 2025

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



*[Handwritten signature]*

KHOTIBULUMAM

## Lampiran 6

## Validasi Ahli Materi

## LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Elektronik pada Materi Cerita Fiksi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember.

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Peneliti : Kharismatul Maghfiroh

NIM : 212101040039

Ahli Materi : Shidiq Ardianta, M.Pd

## Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran buku elektronik berbasis cerita fiksi yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

## Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

### A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Ketepatan tata bahasa	✓				
2.	Ketepatan penulisan kalimat		✓			
3.	Keefektifan kalimat		✓			
4.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	✓				
5.	Ketepatan ejaan		✓			
6.	Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi	✓				
7.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓				
8.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar	✓				
9.	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	✓				
10.	Kemudahan penyajian materi dengan siswa	✓				
11.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
12.	Uji soal yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
13.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	✓				

### B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

### C. Komentor/ Saran

- ① Di Depan Hendakanya beron  
pangulasan materi
- ② hapusan Font
- ③ Ada beberapa kalimat yg  
perlu di perbaiki
- ④ Paragraf. di perbaiki kembali

### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
- ② Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
Jember, 10 Februari 2025  
Ahli Materi

fe.

Shidiq Ardianta, M.Pd

## Lampiran 7

## Validasi Ahli Media

## LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Elektronik pada Materi Cerita Fiksi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Peneliti : Kharismatul Maghfiroh

NIM : 212101040039

Ahli Media : Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si

## Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *buku elektronik berbasis cerita fiksi* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

## Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

### A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan awal produk	✓				
2	Ketepatan pemilihan warna background dengan warna tulisan	✓				
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran		✓			
4	Ketepatan posisi teks		✓			
5	Kualitas tampilan gambar	✓				
6	Pengoprasian tombol navigasi	✓				
7	Kemudahan penggunaan media	✓				
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
9	Ketepatan musik yang digunakan	✓				
10	Konsep elektronik yang digunakan sudah sesuai		✓			
11	Media buku elektronik berbasis cerita fiksi mampu menunjang proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik		✓			

### B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

## C. Komentar/Saran

- ① fontnya terlalu rapat.
- ② tambahkan gambar kecil.
- ③ kalau bisa jangan pakai barcode, pakai link atau langsung VIDEO saja
- ④ harus ada kunci di petrualejan pun
- ⑤ kunci harus diperbesar.

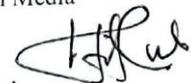
## D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
- ② Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 18 February 2025

Ahli Media

  
Pr. Hani Mubarak, S.Pd., M.Ed.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 8

## Validasi Guru Pembelajaran

## LEMBAR VALIDASI GURU PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Elektronik pada Materi Cerita Fiksi  
 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Madrasah  
 Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Peneliti : Kharismatul Maghfiroh

NIM : 212101040039

Nama Guru : Wiwik Sumiyati, S.Pd.I

## Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa buku elektronik berbasis cerita fiksi yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka. Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 KS = Kurang Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

### A. Penilaian Kelayakan Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan awal produk	✓				
2	Ketepatan pemilihan warna background dengan warna tulisan	✓				
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran	✓				
4	Ketepatan posisi teks	✓				
5	Kualitas tampilan gambar	✓				
6	Pengoprasian tombol navigasi	✓				
7	Kemudahan penggunaan media	✓				
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
9	Ketepatan musik yang digunakan	✓				
10	Konsep elektronik yang digunakan sudah sesuai	✓				
11	Media buku elektronik berbasis cerita fiksi mampu menunjang proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik	✓				
12	Ketepatan tata bahasa	✓				
13	Ketepatan penulisan kalimat	✓				
14	Keefektifan kalimat	✓				
15	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	✓				
16	Ketepatan ejaan	✓				
17	Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi	✓				
18	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓				
19	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar	✓				
20	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	✓				
21	Kemudahan penyajian materi dengan siswa	✓				
22	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
23	Uji soal yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
24	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	✓				

### B. Perbaikan Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

### C. Komentar/Saran

Media buku elektronik ini sangat membantu dalam proses belajar. Siswa dapat mengakses materi pelajaran dengan mudah kapan saja dan dimana saja. Selain itu, media ini juga lebih praktis karena tidak memerlukan banyak tempat untuk menyimpannya. Media buku elektronik ini juga sangat baik di terapkan dan respon siswa dalam pembelajaran 100% aktif.

### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 19 Februari 2025

Guru Pembelajaran Bahasa Indonesia



Wiwik Suniyah, S.Pd.I

## Lampiran 9

## Pedoman Wawancara

## Wawancara

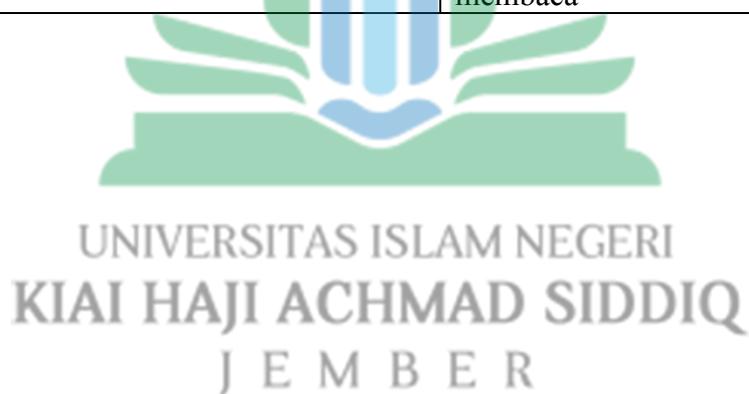
## Guru Kelas IV

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja hal yang perlu di persiapkan ketika ibu mengajar pembelajaran bahasa indonesia?	Modul ajar, Bahan ajar Pembelajaran
2.	Apakah ada kendala pada saat ibu melaksanakan proses pembelajaran? Jikalau ada, kendala apa yang ibu rasakan ketika proses pembelajaran?	Ada, Terlalu banyaknya jumlah siswa sehingga kesulitan dalam mengajar dan mengelola kelas, serta kurangnya sarana prasarana seperti bahan ajar pembelajaran dan lain sebagainya
3.	Bahan ajar apa saja yang pernah ibu gunakan pada saat penyampaian materi bahasa indonesia khususnya pada bagian teks narasi?	Gambar atau ilustrasi, buku cerita bergambar
4.	Sejauh ini apakah sekolah memfasilitasi bahan ajar pembelajaran? Khususnya pada mata pelajaran bahasa indonesia?	Tidak, tidak ada
5.	Kendala apa yang ibu rasakan ketika proses mengajar dikelas menggunakan bahan ajar pembelajaran?	Kendalanya hanya pada sulitnya siswa ketika disuruh menyampaikan atau menceritakan kembali isi dari cerita
6.	Bagaimana guru memilih kriteria bahan ajar pembelajaran?	Disesuaikan dengan kebutuhan siswa
7.	Apakah bahan ajar pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar menjadi lebih efektif dan interaktif?	Tergantung dengan bahan ajar yang digunakan
8.	Bagaimana pendapat ibu mengenai pengembangan bahan ajar buku elektronik?	Ibu menyambut baik pengembangan bahan ajar buku elektronik ini karena dapat meningkatkan minat baca siswa, memudahkan akses informasi, dan juga memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif
9.	Bagaimana hasil evaluasi setelah dilakukannya proses pembelajaran menggunakan bahan ajar buku elektronik?	Hasil evaluasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan bahan ajar buku elektronik dapat meningkatkan pemahaman siswa, minat baca, dan juga hasil belajar secara signifikan
10.	Apa saja saran dan masukan ibu	Bahan ajar buku elektroniknya sudah

	mengenai pengembangan buku elektronik yang peneliti lakukan?	bagus dan efektif, desain dan tampilannya juga sudah menarik dan mudah dipahami
--	--	---

#### Siswa Kelas IV

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kalian menyukai pelajaran bahasa indonesia?	Iya
2.	Apakah pernah belajar dengan bahan ajar pembelajaran?	Pernah
3.	Bagaimana respon kalian belajar dengan media/tidak dengan media?	Lebih menyenangkan dengan bahan ajar pembelajaran
4.	Kesulitan apa yang kalian temui dalam proses pembelajaran bahasa indonesia?	Disaat disuruh membuat cerita, puisi, pantun dan menjelaskan atau menceritakan kembali isi cerita
5.	Bagaimana pendapat kalian setelah proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar buku elektronik?	Saya sangat suka belajar dengan menggunakan buku elektronik karena lebih menarik dan mudah dipahami, membuat saya semangat belajar dan membaca



## Lampiran 10

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**  
**BAHASA INDONESIA KELAS IV**

No	Komponen	Deksripsi
1	Informasi Umum Perangkat	
	Nama Penyusun	Kharismatul Maghfiroh
	Nama Sekolah	MIN 4 Jember
	Tahun Penyusun	2024
	Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
	Kelas	IV (Empat)
	Alokasi Waktu	35 Menit x 2 JP
2	Kompetensi Awal	Peserta didik mengetahui penulisan teks narasi
3	Profil Pelajar Pancasila	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernalar kritis yang ditunjukkan melalui kemampuan memecahkan masalah</li> <li>2. Gotong royong yang ditunjukkan melalui kemampuan berkolaborasi dalam kelompok belajar di kelas</li> <li>3. Kreatif (menyampaikan hasil pembelajarannya)</li> </ol>
4	Sarana dan Prasarana	Ruang Kelas, Proyektor, Internet, dan Buku.
5	Target Peserta Didik	Peserta didik regular/tipikal
6	Model/Metode Pembelajaran	Problem Based Learning/Pembelajaran tatap muka
<b>Komponen Inti</b>		
7	Capaian Pembelajaran	Elemen : Menulis Peserta didik mampu menulis teks narasi, dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegak bersambung
8	Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah mengamati buku cerita elektronik materi cerita fiksi, peserta didik mampu menjelaskan isi teks tersebut. (C2)</li> <li>2. Setelah mengamati teks cerita fiksi melalui buku elektronik siswa mampu menganalisis isi teks.(C4)</li> <li>3. Setelah berdiskusi, Peserta didik mampu membuat teks cerita fiksi. (P3)</li> <li>4. Peserta didik dapat mempresentasikan hasil tulisan didepan kelas.(P5)</li> </ol>
9	Pemahaman Bermakna	Melalui pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar <i>buku elektronik</i> ini, siswa mampu mengembangkan keterampilan menulis dan memahami adanya pesan-pesan positif yang dapat dipahami dari inti cerita yang dapat dilaksanakan dalam kehidupan peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Teks Narasi mampu mendorong siswa untuk berimajinasi dan membuat kalimat menjadi sebuah teks narasi yang baik dan juga benar.
10	Kegiatan Pembelajaran	<b>Pertanyaan Pemantik</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa kalian pernah membaca atau menulis</li> </ol>

	 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SYAMSUDDIN JEMBER</p>	<p>cerita?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Apa kalian mengalami kesulitan ketika menulis cerita?</li> <li>3. Apa yang harus diperhatikan ketika menulis cerita?</li> </ol> <p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> <li>• Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum pembelajaran dimulai.</li> <li>• Guru mengecek kehadiran Peserta didik</li> <li>• Ice breaking untuk menggugah semangat peserta didik.</li> <li>• Apersepsi (mengingat kembali materi sebelumnya untuk masuk ke materi berikutnya menggunakan pertanyaan pemantik)</li> <li>• Guru menyampaikan materi pokok dan tujuan pembelajaran serta alur kegiatan pada pagi hari ini.</li> </ul> <p><b>Orientasi terhadap Masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menggali informasi petunjuk dengan melihat <i>buku elektronik</i> yang ditampilkan di layar LCD.</li> <li>• Peserta didik diberi pertanyaan seputar bahan ajar <i>buku elektronik</i> yang ditampilkan, seperti :       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siapa yang tahu makna cerita fiksi?</li> <li>b. Apakah contoh dari cerita fiksi yang sangat terkenal?</li> </ol> </li> <li>• Peserta didik diajak untuk melihat dan mencermati cerita yang terdapat pada buku elektronik yang telah di sediakan</li> <li>• Peserta didik memahami cerita melalui <i>buku elektronik</i> sehingga dapat menganalisis isi teks.</li> </ul> <p><b>Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membentuk kelompok kecil</li> <li>• Peserta didik menerima LKPD dari guru.</li> <li>• Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok.</li> </ul> <p><b>Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membuat cerita fiksi berdasarkan imajinasinya/karangannya.</li> <li>• Peserta didik dibimbing dan diawasi jalannya diskusi.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan</li> <li>• Peserta didik mendapatkan penguatan terkait materi yang belum terselesaikan/berdasarkan refleksi</li> <li>• Peserta didik diberikan tugas sebagai upaya tindak lanjut pembelajaran</li> <li>• Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan</li> </ul>
--	---	--

		berdoa)
<b>Asesmen</b>		
<b>Jenis</b>	<b>Bentuk</b>	Sikap (profil pelajar pancasila): Observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya, dll Performa: observasi. Tertulis: pilihan ganda, jawab singkat.
Asesmen Diagnostik (sebelum pembelajaran)	Pertanyaan Lisan	
Asesmen Formatif (sesudah pembelajaran)	Soal dan LKPD	
<b>Refleksi Siswa</b>		
Pertanyaan Kunci		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana belajarmu hari ini?</li> <li>2. Apa kamu senang belajar bersama hari ini?</li> <li>3. Kita sudah belajar apa saja har ini?</li> <li>4. Apakah kamu menyukai bahan ajar uku elektronik ini?</li> </ol>
<b>Daftar Pustaka</b>		Guru Guru Nukman, Eva Y dan C. Erni Setyowati. 2021 Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia kelas IV Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Badan Penelitian dan Pengembangan Perbukuan Pusat Kurikulum dan Perbukuan

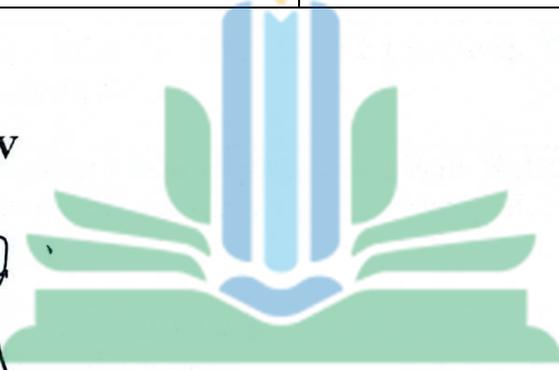
Jember, 15 Desember 2024

**Wali Kelas IV**


Wiwik Sumiyati, S.Pd.I

**Mahasiswa**


Kharismatul Maghfiroh

  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## Lampiran 11

## Hasil Pretest

## SOAL PRETEST

NAMA : CHika aulia Dwi Lestari

KELAS : 4-al-adiyat.

50

## Soal Pilihan Ganda

1. Dibawah ini yang merupakan pengertian teks narasi adalah....

- a) Teks yang memaparkan kisah ataupun cerita kehidupan manusia melalui tulisan pendek dan biasanya selesai dibaca sekali duduk
- b) Teks yang menggambarkan sesuatu benda atau objek secara rinci dan mendetail berdasarkan ciri-ciri yang telah dimilikinya
- c) Teks yang berupa karangan dan menjelaskan atau menceritakan suatu peristiwa secara detail berdasarkan urutan waktu
- d) Teks yang berupa karangan dan menjelaskan atau menceritakan suatu peristiwa secara rinci tanpa urutan waktu

2. Apa yang dimaksud dengan cerita fiksi?

- a) Cerita yang bersifat fiktif dalam bentuk karangan
- b) Cerita pengalaman kehidupan sehari-hari
- c) Cerita sejarah yang diketahui
- d) Cerita yang didasari oleh fakta

3. Perhatikan kata-kata berikut

- |           |            |               |
|-----------|------------|---------------|
| (1) Tema  | (4) Alur   | (7) Naskah    |
| (2) Judul | (5) Tokoh  | (8) Pembaca   |
| (3) Latar | (6) Amanat | (9) Pengarang |

Yang termasuk unsur intrinsik cerita fiksi yaitu....

- |   |                  |
|---|------------------|
| <input checked="" type="radio"/> a) (1), (3), (5) | c) (3), (5), (8) |
| b) (2), (4), (9)                                  | d) (4), (6), (7) |

4. Perhatikan jenis-jenis cerita fiksi berikut!

- (1) Legenda (2) Cerpen (3) Dongeng  (4) Fabel

Kisah buaya dan kancil yang cerdik termasuk cerita fiksi jenis....

- a) (1)      b) (2)       c) (3)      d) (4)

5. Setelah membaca cerita fiksi, pembaca dapat meneladani hal baik dalam cerita, merupakan tujuan unsur.....
- a) Amanat    b) Tokoh    c) Alur    d) Latar
6. Apa perbedaan dari cerita fiksi dan cerita non fiksi?
- a) Cerita fiksi merupakan cerita yang tidak nyata dan cerita non fiksi merupakan cerita yang nyata
- b) Cerita fiksi dan non fiksi tidak memiliki perbedaan
- c) Cerita fiksi dibuat berdasarkan kisah penulis dan non fiksi berdasarkan sejarah yang ada
- d) Cerita fiksi memiliki penokohan yang tegas sedangkan cerita non fiksi memiliki penokohan yang samar
- Perhatikan kutipan cerpen berikut ini!
- Di sebuah desa di kaki bukit, hiduplah seorang petani miskin. Setiap hari ia bekerja di sawah. Bila sudah lelah mencangkul, ia pergi ke hutan mencari kayu bakar. Selain untuk kebutuhan sendiri, kayu bakar itu dijual ke pasar. Uangnya untuk membeli keperluan dapur, seperti garam, ikan asin, dan gula.
7. Sifat tokoh petani dalam cerita di atas adalah.....
- a) Penakut
- b) Rajin bekerja
- c) Kikir
- d) Periang
8. Bagaimana akhir dari cerita malin kundang?
- a) Malin menjadi raja di desa itu
- b) Malin kembali menjadi anak yang baik
- c) Malin hidup bahagia selamanya
- d) Malin menjadi batu setelah dihantam badai
9. Tokoh yang memiliki watak baik sehingga disenangi dan dikagumi pembaca disebut dengan.....
- a) Tokoh protagonis     c) Tokoh utama
- b) Tokoh antagonis    d) Tokoh tambahan
10. Unsur cerita fiksi yang menjelaskan jalan cerita disebut.....
- a) Tokoh    c) Alur
- b) Latar    d) Tema

## SOAL PRETEST

NAMA : Azkiya khumaira azrie.

KELAS : 1v al adiyat

40

## Soal Pilihan Ganda

1. Dibawah ini yang merupakan pengertian teks narasi adalah....
  - a) Teks yang memaparkan kisah ataupun cerita kehidupan manusia melalui tulisan pendek dan biasanya selesai dibaca sekali duduk
  - b) Teks yang menggambarkan sesuatu benda atau objek secara rinci dan mendetail berdasarkan ciri-ciri yang telah dimilikinya
  - c) Teks yang berupa karangan dan menjelaskan atau menceritakan suatu peristiwa secara detail berdasarkan urutan waktu
  - d) Teks yang berupa karangan dan menjelaskan atau menceritakan suatu peristiwa secara rinci tanpa urutan waktu
2. Apa yang dimaksud dengan cerita fiksi?
  - a) Cerita yang bersifat fiktif dalam bentuk karangan
  - b) Cerita pengalaman kehidupan sehari-hari
  - c) Cerita sejarah yang diketahui
  - d) Cerita yang didasari oleh fakta
3. Perhatikan kata-kata berikut
 

(1) Tema	(4) Alur	(7) Naskah
(2) Judul	(5) Tokoh	(8) Pembaca
(3) Latar	(6) Amanat	(9) Pengarang

Yang termasuk unsur intrinsik cerita fiksi yaitu.....

  - a) (1), (3), (5)
  - c) (3), (5), (8)
  - b) (2), (4), (9)
  - d) (4), (6), (7)
4. Perhatikan jenis-jenis cerita fiksi berikut!
 

(1) Legenda	(2) Cerpen	(3) Dongeng	(4) Fabel
-------------	------------	-------------	-----------

Kisah buaya dan kancil yang cerdik termasuk cerita fiksi jenis.....

  - a) (1)
  - b) (2)
  - c) (3)
  - d) (4)

5. Setelah membaca cerita fiksi, pembaca dapat meneladani hal baik dalam cerita, merupakan tujuan unsur.....

- a) Amanat (b) Tokoh c) Alur d) Latar

6. Apa perbedaan dari cerita fiksi dan cerita non fiksi?

- (a) Cerita fiksi merupakan cerita yang tidak nyata dan cerita non fiksi merupakan cerita yang nyata  
 b) Cerita fiksi dan non fiksi tidak memiliki perbedaan  
 c) Cerita fiksi dibuat berdasarkan kisah penulis dan non fiksi berdasarkan sejarah yang ada  
 d) Cerita fiksi memiliki penokohan yang tegas sedangkan cerita non fiksi memiliki penokohan yang samar

Perhatikan kutipan cerpen berikut ini!

Di sebuah desa di kaki bukit, hiduplah seorang petani miskin. Setiap hari ia bekerja di sawah. Bila sudah lelah mencangkul, ia pergi ke hutan mencari kayu bakar. Selain untuk kebutuhan sendiri, kayu bakar itu dijual ke pasar. Uangnya untuk membeli keperluan dapur, seperti garam, ikan asin, dan gula.

7. Sifat tokoh petani dalam cerita di atas adalah.....

- a) Penakut  
 (b) Rajin bekerja  
 c) Kikir  
 d) Periang

8. Bagaimana akhir dari cerita malin kundang?

- a) Malin menjadi raja di desa itu  
 b) Malin kembali menjadi anak yang baik  
 c) Malin hidup bahagia selamanya  
 (d) Malin menjadi batu setelah dihantam badai

9. Tokoh yang memiliki watak baik sehingga disenangi dan dikagumi pembaca disebut dengan.....

- a) Tokoh protagonis (c) Tokoh utama  
 b) Tokoh antagonis d) Tokoh tambahan

10. Unsur cerita fiksi yang menjelaskan jalan cerita disebut.....

- (a) Tokoh c) Alur  
 b) Latar d) Tema

## Lampiran 12

### Hasil Posttest

#### SOAL POSTTES

NAMA :

KELAS :

#### Soal Pilihan Ganda

1. Apakah yang dimaksud dengan cerita fiksi?
  - a) Cerita yang bersifat fiktif dalam bentuk karangan
  - b) Cerita pengalaman kehidupan sehari-hari
  - c) Cerita sejarah yang diketahui
  - d) Cerita yang didasari oleh fakta
2. Jenis cerita fiksi yang menceritakan tentang hewan sebagai tokoh utamanya adalah.....
  - a) Novel
  - b) Fabel
  - c) Cerpen
  - d) Dongeng
3. Berikut ini merupakan contoh dari unsur intrinsik dalam cerita, kecuali.....
  - a) Amanat
  - b) Latar belakang pengarang
  - c) Penokohan
  - d) Alur
4. Berikut ini merupakan tujuan dari adanya cerita fiksi dan cerita non fiksi, kecuali.....
  - a) Menginspirasi
  - b) Dekstriminasi
  - c) Menghibur
  - d) Memberikan pesan moral
5. Apakah perbedaan dari cerita fiksi dan cerita non fiksi?
  - a) Cerita fiksi merupakan cerita yang tidak nyata dan cerita non fiksi merupakan cerita yang nyata
  - b) Cerita fiksi dan non fiksi tidak memiliki perbedaan

- c) Cerita fiksi dibuat berdasarkan kisah penulis dan non fiksi berdasarkan sejarah yang ada
- d) Cerita fiksi memiliki penokohan yang tegas sedangkan cerita non fiksi memiliki penokohan yang samar
6. Dalam legenda malin kundang, apakah amanat yang terkandung dalam cerita tersebut?
- Harus menghormati saudara
  - Mencintai tanah kelahiran
  - Acuh tak acuh terhadap orang tua
  - Tidak boleh durhaka pada orang tua
7. Dalam judul “Dina dan kunci ajaib” siapakah tokoh utama dalam cerita?
- Kunci ajaib
  - Kucing biru
  - Hantu kegelapan
  - Dina
8. Pesan moral apakah yang dapat kalian ambil dari cerita Kancil dan Burung Hantu yang Bijaksana?
- Silaturahmi
  - Tidak boleh sombong orang lain
  - Gotong royong
  - Tidak boleh membohongi
9. Siapakah tokoh tritagonis dalam cerita Burung Pipit dan Ular Berbisa?
- Burung pipit dan ular
  - Monyet dan landak
  - Buaya
  - Ular dan monyet
10. Amanat yang dapat diambil dalam cerita burung pipit dan ular berbisa ialah.....
- Melakukan diskusi dalam pengambilan keputusan
  - Bekerja samalah untuk mempermudah pekerjaan
  - Janganlah memperdayakan orang lain demi kepentingan sendiri
  - Menjaga kebersihan



## Kuis

# Soal Interaktif Cerita Fiksi

Cerita yang berawal dari khayalan untuk hiburan  
 pengalaman kehidupan sehari-hari

Cerita sejarah  
 cerita yang didasarkan

Serangkaian pertanyaan pilihan ganda. Ketuk jawaban yang benar untuk melanjutkan.

MULAI

### Berganti templat

- Kuis
- Membuka kotak
- Roda acak
- Menemukan kecocokan
- Anagram

Tampilkan semua

### Soal Interaktif Cerita Fiksi

oleh Kharismatulmagh

Bagikan

Edit Konten Cetak Tambah

#### Papan Peringkat

Peringkat	Nama	Skor	Waktu
ke1	Zidna ilma salsabila	10	34.4
ke2	Adelia Fitria D	10	35.4
ke3	Windi aulia faramita	10	36.7
ke4	Arinal afroh	10	38.8
ke5	Nur vj	10	40.4
ke6	Chika aulia dwi I	10	40.6
ke7	M. Nabilul khoiri	10	41.3
ke8	Nadina Nafisyia A	10	42.7
ke9	Selvi Puspita Sari	10	45.1
ke10	Hilmiya cholidya	10	46.3
ke11	Achmad Kafin S	10	48.5
ke12	Khanza Aqila K	10	49.2
ke13	Dafid Aljazilah	10	49.3
ke14	Sifa Mufida	10	51.5
ke15	M. Micho Pratama	10	56.4
ke16	Nasyilatul Alifah	10	56.6
ke17	Diana Khovivatur R	10	57.9
ke18	Aulia Salsabila	10	59.7
ke19	Azkiya Khumaira A	10	1:01
ke20	M. Rafi Marditia	10	1:02
ke21	Kholid Habibi	10	1:02
ke22	M. Firman Cahyo S	10	1:04
ke23	Afifa naufalin F R	10	1:04
ke24	Asyraf zahirul ubaid	10	1:05
ke25	M. Hazard Wibhy R	10	1:05
ke26	Ahsan Maulana A	10	1:05
ke27	Nasyifatul alifah	10	1:05
ke28	M. Fardan Farendra	10	1:06
ke29	Wifandra Aqila K	10	1:08
ke30	Ata Dwi Azzariya I	10	1:09
ke31	Afaren saufa zahida	9	39.7
ke32	M. Zahron Hoiry	9	46.9
ke33	Nurul azkiya	9	47.9
ke34	Amelia	9	1:35
ke35	Siti Alya Aisyatur R	8	53.0
ke36	Muhammad Marvel	8	1:08
ke37	M. Purnomo Aditiya	8	1:11
ke38	Risma	8	2:26
ke39	St. Aisyah salsabila	7	47.4
ke40	Nailur Rahmat	7	1:08

Tampilkan lebih sedikit

#### Gaya visual



Diperlukan login

#### FONT



#### Pilihan

Diperlukan langganan

TIMER  Tidak ada  Hitung naik  Hitung mundur  m  d

NYAWA  Tak terbatas

ACAQ  Acak urutan pertanyaan  Mengacak urutan jawaban

MENANDAI  Lanjutkan secara otomatis setelah menandai

AKHIR PERMAINAN  Tampilkan jawaban

SURAT JAWABAN  A, B, C  Tidak

#### Peta situs

Alamat Kontak Beranda Fitur Ketentuan Penggunaan Komunitas

oEmbed API Paket harga Paket sekolah Pemberitahuan Privasi

#### Bahasa

Català | Cebuano | Čeština | Dansk | Deutsch | Eesti keel | English | Español | Français | Hrvatski | Indonesia | Italiano | Latvian | Lietuvių | Magyar | Melayu | Nederlands | Norsk | Polski | Português | Română | Slovenčina | Slovenščina | Srpski | Suomi | Svenska | Tagalog | Türkçe | Vietnamese

ελληνικά | български | Русский | Српски | Українська | עברית | العربية | हिन्दी | ગુજરાતી | తెలుగు | 한국어 | 日本語 | 简体字 | 繁體字

## Lampiran 13

## Hasil Respon Siswa

## LEMBAR ANKET PENDAPAT SISWA

Nama : *Silvi Puspa Sari*  
 Kelas : *XV*  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Elektronik pada Materi Cerita Fiksi  
 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Madrasah  
 Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Peneliti : Kharismatul Maghfiroh

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa buku elektronik berbasis cerita fiksi.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Bahasa Indonesia dan dijaga kerahasiaannya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

## Pertanyaan.

1. Apakah cerita dalam media ini jelas?  
 Ya     Tidak
2. Apakah materi dalam media ini jelas?  
 Ya     Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini menarik?  
 Ya     Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?  
 Ya    Tidak
5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?  
 Ya    Tidak
6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?  
 Ya    Tidak
7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?  
 Ya    Tidak
8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?  
 Ya    Tidak
9. Apakah media ini mampu menunjang proses pembelajaran Bahasa Indonesia anda?  
 Ya    Tidak

**Komentar dan saran:**

*alasan nya menarik dan juga bisa menambah*

*pengetahuan, saya suka sekali*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

Jember, 25 Februari 2025

Siswa



Savi Puspita Sari

### LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Nuf...visa.am.eLi.a.  
 Kelas : IV...Al.:Adiyat.....  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Elektronik pada Materi Cerita Fiksi  
 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Madrasah  
 Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Peneliti : Kharismatul Maghfiroh

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa buku elektronik berbasis cerita fiksi.

#### Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Bahasa Indonesia dan dijaga kerahasiaannya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

#### Pertanyaan.

1. Apakah cerita dalam media ini jelas?  
 Ya     Tidak
2. Apakah materi dalam media ini jelas?  
 Ya     Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini menarik?  
 Ya     Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?  
 Ya    Tidak
5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?  
 Ya    Tidak
6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?  
 Ya    Tidak
7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?  
 Ya    Tidak
8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?  
 Ya    Tidak
9. Apakah media ini mampu menunjang proses pembelajaran Bahasa Indonesia anda?  
 Ya    Tidak

**Komentar dan saran:**

Media buku cerita elektronik sangat bagus.....  
 dan saya suka. saya salut sama ibu bisa.....  
 menjelaskan dengan jelas dan sempurna.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

Jember, 25 Februari 2025  
 Siswa

♥ Veeef<sup>\*</sup>  
 Nur. VISA. Amelia

### LEMBAR ANKET PENDAPAT SISWA

Nama : Diana Khavivatur riandha  
 Kelas : ...Ik... Al- adiyat  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Elektronik pada Materi Cerita Fiksi  
 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Madrasah  
 Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Peneliti : Kharismatul Maghfiroh

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa buku elektronik berbasis cerita fiksi.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Bahasa Indonesia dan dijaga kerahasiaannya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

**Pertanyaan.**

1. Apakah cerita dalam media ini jelas?  
 Ya     Tidak
2. Apakah materi dalam media ini jelas?  
 Ya     Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini menarik?  
 Ya     Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?  
 Ya    Tidak
5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?  
 Ya    Tidak
6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?  
 Ya    Tidak
7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?  
 Ya    Tidak
8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?  
 Ya    Tidak
9. Apakah media ini mampu menunjang proses pembelajaran Bahasa Indonesia anda?  
 Ya    Tidak

Komentar dan saran:

Buku cerita elektronik ini mampu membuat  
saya mudah memahami isi cerita

Jember, 25 Februari 2025

Siswa

  
Dina khovivatur riandha

### LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : khanza Aqila khairani  
 Kelas : ..IV Al-Aeli yat  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Elektronik pada Materi Cerita Fiksi  
 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Madrasah  
 Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Peneliti : Kharismatul Maghfiroh

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa buku elektronik berbasis cerita fiksi.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Bahasa Indonesia dan dijaga kerahasiaannya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah cerita dalam media ini jelas?  
 Ya     Tidak
2. Apakah materi dalam media ini jelas?  
 Ya     Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini menarik?  
 Ya     Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?  
 Ya    Tidak
5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?  
 Ya    Tidak
6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?  
 Ya    Tidak
7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?  
 Ya    Tidak
8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?  
 Ya    Tidak
9. Apakah media ini mampu menunjang proses pembelajaran Bahasa Indonesia anda?  
 Ya    Tidak

**Komentar dan saran:**

Media buku elektronik ini sangat bermanfaat.  
Gambar nya menarik, begitupun dengan ceritanya.  
Kapan-kapan ajarin saya ya buk'is!

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 25 Februari 2025

Siswa

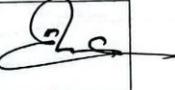
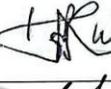
*A. Khanza*  
Khanza Agila Khairani

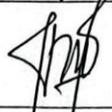
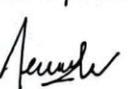
## Lampiran 14

## Jurnal Selesai Penelitian

## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Kharismatul Maghfiroh  
 Nim : 212101040039  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Elektronik Pada Materi Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember  
 Lokasi Penelitian : MIN 4 Jember  
 Guru Kelas : Wiwik Sumiyati, S.Pd.I

NO	Tanggal	Jenis Kegiatan	Informan	Paraf
1.	15-01-2025	Pra Observasi di MIN 4 Jember	Wali Kelas 4 Ibu Wiwik Sumiyati, S.Pd.I	
2.	21-01-2025	Validasi instrumen angket oleh dosen pembimbing Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd.	Dosen Pembimbing Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd.	
3.	03-02-2025	Menyerahkan surat izin penelitian ke sekolah MIN 4 Jember	Menyerahkan surat izin penelitian ke sekolah MIN 4 Jember	
4.	10-02-2025	Validasi materi pembelajaran bahasa indonesia oleh Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd	Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd	
5.	18-02-2025	Validasi media pembelajaran buku cerita oleh Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si	Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si	
6.	19-02-2025	Validasi Pembelajaran oleh wali kelas 4 Ibu Wiwik Sumiyati, S.Pd.I	Wali Kelas 4 Ibu Wiwik Sumiyati, S.Pd.I	
7.	20-02-2025	Wawancara dengan guru wali kelas 4 MIN 4 Jember	Wali Kelas 4 Ibu Wiwik Sumiyati, S.Pd.I	
8.	24-02-2025	Wawancara dengan beberapa peserta didik Kelas 4	Peserta Kelas 4 MIN 4 Jember	

9.	24-02-2025	Pretest	Peserta Didik Kelas IV MIN 4 Jember	
10.	25-02-2025	Implementasi media buku cerita elektronik	Peserta Didik Dan wali Kelas IV MIN 4 Jember	
11.	25-02-2025	Posttest	Peserta Didik Kelas IV MIN 4 Jember	
12.	25-02-2025	Pengisian angket respon siswa	Peserta Didik Kelas IV MIN 4 Jember	
13.	26-02-2025	Wawancara dengan guru wali kelas 4 (setelah uji coba produk)	Wali Kelas 4 Ibu Wiwik Sumiyati, S.Pd.I	
14.	26-02-2025	Wawancara dengan beberapa peserta didik kelas 4 (setelah uji coba produk)	Peserta Didik Kelas IV MIN 4 Jember	
15.	28-02-2025	Permohonan surat selesai penelitian	Kepala Sekolah MIN 4 Jember yakni Bapak Agus Salim, S.Pd, M.MPd	

Jember, 28 Februari 2025

Mengetahui,

Kepala Sekolah MIN 4 Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SYAFI  
JEMBER



Agus Salim, S.Pd, M.MPd

## Lampiran 15

## Surat Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

Jalan K. Arifin No. 72 Dusun Pasar Alas Desa Garahan Kecamatan Silo  
 Website: www.jember.kemenag.go.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: B-018 /Mi.13.32.4/KP.01.2/02/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Nama : Agus Salim, S.Pd, M.MPd  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : MIN 4 Jember

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : KHARISMATUL MAGHFIROH  
 NIM : 212101040039  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan penelitian di Madrasah kami selama ± 30 hari dalam rangka penulisan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Buku Elektronik pada Materi Cerita fiksi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember*"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Jember, 28 Februari 2025



Agus Salim, S.Pd, M.Pd

## Lampiran 16

## Ringkasan materi



## RANGKUMAN MATERI

Cerita fiksi adalah jenis karya sastra yang dibuat berdasarkan imajinasi atau khayalan pengarang. Meskipun cerita ini bisa terinspirasi dari kenyataan, isi cerita fiksi tidak sepenuhnya didasarkan pada fakta atau kejadian nyata. Cerita fiksi bertujuan untuk menghibur, menginspirasi, atau menyampaikan pesan moral kepada pembaca.

**Jenis-Jenis Cerita Fiksi**

1. Novel
2. Cerpen (Cerita Pendek)
3. Dongeng
4. Fabel
5. Legenda

**Unsur-Unsur Cerita Fiksi**

Cerita fiksi terdiri dari dua unsur utama, yaitu:

1. **Unsur Intrinsik** : Unsur-unsur yang membangun cerita dari dalam:
  - **Tema**: Ide pokok atau gagasan utama cerita.
  - **Tokoh dan Penokohan**: Karakter dan penggambaran sifat tokoh.
  - **Alur (Plot)**: Jalannya cerita, meliputi tahapan seperti pengenalan, konflik, klimaks, dan penyelesaian.
  - **Latar (Setting)**: Tempat, waktu, dan suasana dalam cerita.
  - **Sudut Pandang**: Perspektif penceritaan (orang pertama, orang ketiga, dsb.).
  - **Amanat**: Pesan atau nilai moral yang ingin disampaikan pengarang.
2. **Unsur Ekstrinsik**: Unsur-unsur dari luar cerita yang memengaruhi pembuatan cerita, seperti latar belakang pengarang, situasi sosial, budaya, dan sejarah.

27

Lampiran 17

FOTO KEGIATAN PENELITIAN



Menyerahkan Surat Izin Penelitian



Wawancara dengan Wali Kelas IV



### Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV



Observasi



KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
Pengisian Pretest





**Implementasi atau Uji Coba Bahan ajar Buku Elektronik**



**Pengisian Posttest**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



**Pengisian Angket Respon Peserta Didik**



**Foto Bersama Wali Kelas IV dan Peserta Didik**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BIODATA PENULIS



### A. Data Pribadi

Nama : Kharismatul Maghfiroh  
 NIM : 212101040039  
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 01 April 2002  
 Alamat : Dusun Krajan, Desa Sidomulyo, Kecamatan Silo,  
 Kabupaten Jember  
 Agama : Islam  
 No. HP : 087887801549/087807089548  
 Alamat Email : [kharismatulmaghfiroh40@gmail.com](mailto:kharismatulmaghfiroh40@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan

2006 – 2008 : TK Suluh Tani  
 2008 – 2014 : SDN Sidomulyo 01  
 2014 – 2017 : MTs SA Al-Falah Wuluhan  
 2017 – 2020 : MA Al-Falah Wuluhan  
 2021 – Sekarang : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

### C. Riwayat Organisasi

2015– 2017 & 2018 – 2020 : OSIM di MTs Al-Falah & OSIM di MA Al-Falah  
 2022-2024 : PKPT IPNU IPPU IPPNU UIN Khas Jember  
 2023 – 2024 : HMPS UIN Khas Jember