

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOKSTORY
DALAM MENINGKATKAN MINAT MEMBACA
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Salsa Bella Muntaza¹, Wahyu Nugroho², Diyanti Jati Pratiwi³

^{1,2,3}PGSD STKIP PGRI Trenggalek

Alamat e-mail : ¹salsabellamuntaza81@gmail.com,

²nugrohowahyu.wn93@gmail.com, ³diyantijatipratiwi@gmail.com

ABSTRACT

Learning in elementary schools is only carried out using books from the government without using learning media. Students are not interested in reading the books available in the school library. The use of IT in schools is also not yet familiar, even though IT-based learning media can attract students' interest and attention to learning. This results in students' reading interest being relatively low. This research aims to develop E-Bookstory learning media to increase reading interest in fourth grade elementary school students. This research uses research and development (R&D) methods. The development model used is a 4D model consisting of Define, Design, Develop and Disseminate. The research results stated that the E-Bookstory learning media based on material expert validation showed a percentage of 80%, language experts 94%, media experts 85%, so it was declared very valid to use. Based on practitioner validation, it shows a percentage of 80% so it is stated to be very practical to use. Based on student responses, it shows a percentage of 90% so it is declared very interesting to use. Based on the results of the difference test, a significance value of 0.000 (< 0.05) was obtained, so there was a difference in the average student's reading interest before and after using E-Bookstory. Based on the results of the N-Gain test, an average score of 63.24 was obtained and is included in the effective category, so the use of E-Bookstory is effective in increasing students' interest in reading.

Keywords: *Media E-Bookstory, Interest in Reading, Elementary School*

ABSTRAK

Pembelajaran di sekolah dasar hanya dilakukan dengan menggunakan buku dari pemerintah tanpa menggunakan media pembelajaran. Siswa tidak tertarik untuk membaca buku-buku yang tersedia di perpustakaan sekolah. Penggunaan IT di sekolah juga belum dibiasakan, padahal media pembelajaran berbasis IT dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar. Hal tersebut mengakibatkan minat membaca siswa tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *E-Bookstory* dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang terdiri dari *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran *E-Bookstory* berdasarkan validasi ahli materi menunjukkan persentase 80%, ahli bahasa 94%, ahli media 85%, sehingga dinyatakan sangat valid digunakan. Berdasarkan validasi praktisi menunjukkan

persentase 80% sehingga dinyatakan sangat praktis digunakan. Berdasarkan respon siswa menunjukkan persentase 90% sehingga dinyatakan sangat menarik digunakan. Berdasarkan hasil uji beda diperoleh nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga terdapat perbedaan rata-rata minat membaca siswa sebelum dan sesudah penggunaan *E-Bookstory*. Berdasarkan hasil uji *N-Gain* diperoleh nilai rata-rata 63,24 dan termasuk kategori efektif, sehingga penggunaan *E-Bookstory* efektif untuk meningkatkan minat membaca siswa.

Kata Kunci: Media *E-Bookstory*, Minat Membaca, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa serta sumber belajar yang didalamnya terdapat kegiatan perolehan ilmu pengetahuan, pembentukan sikap, serta keterampilan siswa. (Ubabuddin, 2019) menyatakan pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungan belajar sehingga dari adanya interaksi tersebut dapat menghasilkan perubahan perilaku siswa menjadi lebih baik. Guru merupakan salah satu aspek penting dan paling berpengaruh terhadap penyelenggaraan proses pembelajaran (Tjabolo & Herwin, 2020). Guru berperan dalam mengoordinasikan suatu lingkungan belajar yang dapat menunjang terjadinya perubahan perilaku pada siswa. (Nurhidayati et al., 2023) Apalagi pembelajaran yang dilakukan pada siswa SD, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran

senyaman dan semenarik mungkin agar siswa dapat termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran pada zaman sekarang ini tidak hanya sebatas mendengarkan lalu mengerjakan, melainkan sudah menerapkan gerakan literasi (Sulfemi, 2023). Literasi merupakan kemampuan yang didalamnya terdapat kegiatan membaca, berpikir, dan menulis suatu informasi yang tujuannya untuk meningkatkan pemahamannya terhadap informasi tersebut (Suyono et al., 2017). Literasi dapat menjadikan siswa terampil dalam mencari dan mengolah informasi yang dibutuhkannya dalam kehidupan sehari-hari. Literasi harus didasari dengan adanya minat membaca. Minat membaca merupakan suatu keinginan seseorang untuk meningkatkan pengetahuannya pada suatu bacaan. (Artana, 2016) mengungkapkan bahwa minat membaca adalah suatu keinginan atau rasa senang untuk

membaca. Kegiatan membaca akan menjadikan seseorang memperoleh informasi yang disampaikan oleh penulis dalam bahasa tulis (Ahmadi, 2017). Membaca juga dapat meningkatkan konsentrasi serta meningkatkan kepercayaan diri. Oleh karena itu, membaca sangat penting dan akan bermanfaat bagi kehidupan di masa depan.

Berdasarkan kondisi di lapangan melalui observasi dan wawancara ditemukan permasalahan bahwa terdapat rendahnya minat membaca siswa. Pembelajaran di sekolah hanya dilakukan dengan menggunakan buku dari pemerintah tanpa menggunakan media pembelajaran, padahal penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, proses pembelajaran juga lebih bervariasi. Penggunaan IT di sekolah belum dibiasakan. Selain itu, siswa tidak tertarik untuk membaca buku-buku yang tersedia di perpustakaan sekolah. Peran orang tua dalam mendidik anaknya merupakan faktor penentu terhadap keterampilan membacanya (Vázquez-Cano et al., 2020). Kemampuan guru dalam memotivasi siswa juga dapat

berpengaruh pada hasil belajarnya (Nugroho & Utami, 2023). Namun, pada kenyataannya orang tua maupun guru kurang memberikan motivasi. Guru juga belum terdorong untuk menggunakan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk membaca.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seharusnya membawa dampak yang baik terhadap perkembangan belajar siswa, (Henderson et al., 2017) karena dengan teknologi seperti penggunaan internet dapat mempermudah aktivitas sehari-hari. (An, 2019) Siswa dapat mencari apa saja yang mereka inginkan termasuk materi pelajaran di dalam internet. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat mengharuskan guru untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran (Nugroho, Setiawan, et al., 2021). Rendahnya minat membaca siswa menjadikan guru harus menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik. Keberhasilan suatu pembelajaran sangat tergantung pada peran guru sebagai fasilitator (Moreira et al., 2018). Guru harus mampu

memfasilitasi gerakan literasi utamanya minat membaca dengan teknologi, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Senen et al., 2021) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran harus berjalan sesuai teknologi yang berkembang saat ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu usaha untuk meningkatkan minat membaca siswa. Salah satu usaha yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Media pembelajaran berbasis IT tersebut yaitu media *E-Bookstory*. Berdasarkan pendapat (Gogahu & Prasetyo, 2020) *E-Bookstory* merupakan buku cerita bergambar berbasis digital yang dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada siswa, selain itu *E-Bookstory* juga dapat membantu siswa dalam memahami banyak kosakata dan memahami isi atau jalannya cerita. *E-Bookstory* merupakan buku elektronik yang dirancang lebih interaktif dan didesain dengan warna dan gambar yang menarik. *E-Bookstory* ini memanfaatkan teknologi seperti komputer, laptop, dan *smartphone*

untuk mengaksesnya. (Syawaludin, 2019) Sehingga *E-Bookstory* ini dapat dengan mudah untuk disebarluaskan melalui website, kelas online, email, maupun alat elektronik lainnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Gogahu & Prasetyo, 2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Bookstory* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *E-Bookstory* sangat efektif untuk digunakan dalam meningkatkan literasi membaca siswa. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putrislia & Airlanda, 2021) dengan judul “Pengembangan *E-Book* Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar” yang menunjukkan bahwa *E-Book* cerita bergambar layak untuk digunakan dalam meningkatkan minat membaca siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang ada melalui penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis IT yaitu *E-Bookstory* dalam

meningkatkan minat membaca siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan baru kepada siswa, guru SD, maupun peneliti lain terkait media pembelajaran *E-Bookstory* dalam meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) yang menghasilkan produk penelitian dan diuji berdasarkan kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan. Produk yang telah dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *E-Bookstory* untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan 4D. (Thiagarajan., 1974) mengungkapkan 4 tahapan model pengembangan 4D, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Adapun langkah-langkah model 4D sesuai kebutuhan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Define (Pendefinisian)

Terdapat 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, yaitu sebagai berikut.

1. Analisis Awal

Analisis awal dilakukan untuk menentukan dasar permasalahan sehingga diperlukannya suatu pengembangan. Peneliti akan memperoleh fakta terkait permasalahan yang ada serta solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

2. Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui bagaimana karakteristik siswa yang berupa kemampuan akademik, motivasi, serta gaya belajar setiap individu yang akan menjadi subyek dalam pengembangan.

3. Analisis Tugas

Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi tugas pokok yang harus dikuasai oleh siswa supaya bisa mencapai kompetensi minimal yang telah ditetapkan. Analisis tugas meliputi analisis capaian pembelajaran (CP) sesuai materi yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran *E-Bookstory*.

4. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok dari materi yang akan diajarkan, sehingga peneliti dapat

menyusun langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan.

5. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk menyimpulkan hasil dari analisis tugas dan analisis konsep yang dapat digunakan untuk menentukan objek penelitian, sehingga peneliti dapat memahami apa saja yang akan disajikan dalam media pembelajaran *E-Bookstory*.

2. Design (Perancangan)

Terdapat 4 kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, yaitu sebagai berikut.

1. Penyusunan Standar Tes

Penyusunan standar tes dilakukan untuk menyimpulkan hasil dari analisis siswa dan rumusan tujuan pembelajaran. Peneliti menyusun standar tes atau instrumen berupa angket yang akan diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *E-Bookstory*.

2. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran apa yang sesuai dengan karakteristik materi yang

akan diajarkan dan juga kebutuhan siswa. Peneliti menentukan media pembelajaran yang sesuai yaitu buku cerita bergambar berbasis elektronik atau *E-Bookstory*.

3. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan untuk merumuskan rancangan media pembelajaran, metode, serta sumber belajar yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Selain itu, pemilihan format juga digunakan dalam menentukan bentuk penyajian media pembelajaran yang sesuai, desain, gambar, serta tulisan yang digunakan.

4. Rancangan Awal

Rancangan awal merupakan desain awal terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Rancangan awal dibuat dalam bentuk *storyboard* yang kemudian akan diberi masukan berupa saran perbaikan oleh dosen pembimbing sebagai bentuk revisi sebelum masuk ke tahap selanjutnya yaitu tahap validasi ahli.

3. Develop (Pengembangan)

Terdapat 2 kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, yaitu sebagai berikut.

1. Penilaian Ahli

Penilaian ahli atau validasi ahli dilakukan untuk mendapatkan saran perbaikan terhadap isi materi, bahasa, dan desain media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya akan dilakukan revisi berdasarkan saran perbaikan dari ahli sehingga akan mendapatkan media pembelajaran yang valid.

2. Uji Coba Pengembangan

Uji coba pengembangan dilakukan untuk mendapatkan masukan berupa respon atau komentar dari kelompok sasaran atas media pembelajaran *E-Bookstory* yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan untuk memperbaiki kualitas produk. Uji coba pengembangan terdiri dari uji coba skala kecil dan uji coba skala lapangan. Uji coba dan revisi dapat dilakukan secara berulang-ulang sampai memperoleh hasil berupa media pembelajaran yang valid dan efektif. Produk *E-Bookstory* yang dikatakan sudah valid dan efektif selanjutnya akan dilakukan pengemasan untuk disebarluaskan kepada guru dan siswa.

4. Disseminate (Penyebaran)

Produk *E-Bookstory* yang sudah dilakukan pengemasan selanjutnya akan disebarluaskan kepada guru dan siswa melalui forum kelompok guru. Tujuannya supaya media pembelajaran *E-Bookstory* dapat direview keefektifannya saat digunakan dalam pembelajaran.

Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *E-Bookstory* ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Data kuantitatif merupakan jenis data yang diperoleh dalam bentuk angka, sedangkan data kualitatif merupakan jenis data yang diperoleh dalam bentuk uraian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pengembangan media pembelajaran *E-Bookstory* dalam meningkatkan minat membaca siswa menggunakan model pengembangan 4D adalah sebagai berikut:

1. Define (Pendefinisian)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa kondisi pembelajaran siswa kelas IV

di SDN 2 Karanganyar, SDN 2 Karangsoko, dan SDN 1 Ngulankulon masih memiliki permasalahan. Permasalahan tersebut yaitu belum adanya media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang disediakan dari pemerintah yaitu berupa buku guru, buku siswa, dan LKS. Menurut (Halawa, 2020) media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan oleh guru untuk merangsang minat siswa untuk belajar. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar. Salah satu cara belajar yang dapat dilakukan siswa adalah dengan membaca. Namun, minat membaca siswa kelas IV SDN 2 Karanganyar, SDN 2 Karangsoko, dan SDN 1 Ngulankulon masih tergolong rendah. (Sugiyati, 2017) menyatakan bahwa minat membaca adalah keinginan seseorang yang tumbuh dari dalam dirinya untuk menambah pengetahuan yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan sebuah produk berupa media

pembelajaran berbasis IT yaitu *E-Bookstory* untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas IV sekolah dasar. Adapun mata pelajaran yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia pada Bab 6 dengan judul bab Satu Titik. Peneliti menggunakan *software* laptop untuk mengembangkan media pembelajaran *E-Bookstory* ini. Melalui media pembelajaran ini, diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran, meningkatkan minat membaca siswa, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

2. Design (Perancangan)

Desain media pembelajaran *E-Bookstory* yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas IV sekolah dasar. Sebelum mengembangkan media pembelajaran *E-Bookstory*, peneliti menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengukur bagaimana minat membaca siswa sebelum dan sesudah diberikan suatu media pembelajaran, instrumen tersebut yaitu berupa angket minat membaca. Adapun rancangan awal media pembelajaran *E-Bookstory* dibuat dalam bentuk *storyboard*. (Fikriadi et al., 2022) menyatakan bahwa *storyboard* adalah keseluruhan

rangkaian gambar yang menggambarkan sebuah cerita. Jadi, dalam *storyboard* ini terdapat desain berupa urutan gambar yang disusun sesuai konsep yang telah dibuat sebelumnya. Rancangan media pembelajaran *E-Bookstory* didesain dengan aplikasi Canva, memiliki cerita yang berkaitan dengan letak suatu tempat berupa bentang alam di Jawa Timur, dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, CP dan TP, kuis, soal evaluasi, dan daftar pustaka. Berikut desain cover media pembelajaran *E-Bookstory*.



Gambar 1 Desain Cover *E-Bookstory*

3. *Develop* (Pengembangan)

Pengembangan media pembelajaran *E-Bookstory* harus memenuhi kategori valid sebelum diujicobakan di lapangan. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *E-Bookstory* perlu dilakukan validasi oleh beberapa ahli, diantaranya ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan praktisi. Adapun rekapitulasi hasil penilaian ahli sebagai berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli

Validator	Persentase	Keterangan	Catatan
Ahli Materi	80%	Sangat Valid	Valid digunakan dengan perbaikan
Ahli Bahasa	94%	Sangat Valid	Valid digunakan dengan perbaikan
Ahli Media	85%	Sangat Valid	Valid digunakan dengan perbaikan
Praktisi	80%	Sangat Valid	Valid digunakan
Rata-rata	85%	Sangat Valid	Media valid digunakan

Setelah dilakukan uji validasi ahli, selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari validator sebelum diujicobakan ke lapangan. Adapun hasil revisi dari ahli materi sebagai berikut.



Gambar 2 Hasil Revisi Ahli Materi

Berdasarkan Gambar 2, saran dan masukan dari validator ahli materi yaitu penggunaan letak tempat dalam cerita difokuskan pada daerah Jawa Timur saja supaya tidak membahas materi terlalu jauh. Selain itu, perlu penambahan sumber gambar untuk lebih memperjelas informasi. Adapun hasil revisi dari ahli media sebagai berikut.



Gambar 3 Hasil Revisi Ahli Media

Berdasarkan Gambar 3, saran dan masukan dari validator ahli media yaitu penggunaan gambar asli pada setiap judul cerita supaya siswa tidak salah mengartikan gambar dimana taraf berpikir siswa SD masih bersifat konkret.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan praktisi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *E-Bookstory* yang dikembangkan memenuhi kategori sangat valid untuk digunakan dalam penelitian melalui uji coba skala kecil dan uji coba skala lapangan. Adapun hasil respon siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Respon Siswa

Aspek	Indikator	Persentase
Tampilan	Warna dan gambar dalam <i>E-Bookstory</i> menarik	90%
	Tampilan <i>E-Bookstory</i> tidak membosankan	89%
Isi	Cerita dalam <i>E-Bookstory</i> lucu dan menarik	90%
	Materi dalam <i>E-Bookstory</i> jelas dan mudah dipahami	89%
Penggunaan	Cerita dalam <i>E-Bookstory</i> menarik sehingga dapat meningkatkan minat membaca	89%
	<i>E-Bookstory</i> berbentuk IT sehingga menyenangkan untuk dibaca dan dipelajari	92%
Nilai Akhir		90%

Berdasarkan respon siswa terhadap media pembelajaran *E-Bookstory* menunjukkan persentase 90% dan termasuk kategori sangat

menarik digunakan. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan *E-Bookstory* terhadap minat membaca siswa menggunakan uji beda. Adapun uji beda yang

dilakukan dengan menggunakan formula *paired sample t-test* untuk membandingkan rata-rata (*mean*) dari dua kelompok data yang saling berpasangan. Hasil uji beda adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Beda

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre-test - Post-test	-27.758	6.413	1.116	-30.032	-25.484	-24.864	32	.000

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *sig* (2 tailed) < 0,05 yaitu 0,000. Nilai *sig* (2 tailed) lebih kecil atau kurang dari 0,05 maka terdapat perbedaan rata-rata minat membaca siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *E-Bookstory*. Sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-*

Bookstory untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas IV sekolah dasar. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *E-Bookstory* dalam meningkatkan minat membaca siswa menggunakan uji keefektifan. Adapun uji keefektifan yang dilakukan dengan menggunakan uji *N-Gain*. Hasil uji *N-Gain* adalah sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	33	50.40	75.26	63.2455	5.28700
Valid N (listwise)	33				

Berdasarkan hasil uji *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 63,24 atau 63 dan termasuk kategori efektif, dengan nilai *N-Gain*

minimal 50,40 dan nilai *N-Gain* maksimal 75,26. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *E-Bookstory*

efektif untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil akhir media pembelajaran *E-Bookstory* ini berupa *flipbook* yang dapat dikases melalui link <https://anyflip.com/wsrit/vfgj/>.

Setelah memperoleh hasil berupa media pembelajaran yang valid dan efektif, selanjutnya media pembelajaran *E-Bookstory* dilakukan pengemasan untuk disebarluaskan kepada guru dan siswa.

4. Disseminate (Penyebaran)

Penyebaran media pembelajaran *E-Bookstory* dilakukan melalui forum kelompok guru Kabupaten Trenggalek dimana tujuannya supaya media pembelajaran *E-Bookstory* dapat direview keefektifannya saat digunakan dalam pembelajaran. Namun, peneliti memodifikasi model 4D menjadi 3D. Tahap *disseminate* atau tahap penyebaran ini tidak dilaksanakan. Hal tersebut dikarenakan peneliti hanya fokus dalam mengembangkan media pembelajaran *E-Bookstory* dalam bentuk *softfile* yang digunakan untuk kalangan sendiri. Selain itu, media pembelajaran *E-Bookstory* ini masih perlu dikaji lebih mendalam jika akan disebarluaskan di luar forum

kelompok guru tersebut (Nugroho, Sumarmi, et al., 2021).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *E-Bookstory* dinyatakan sangat valid, praktis, menarik, dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan minat membaca siswa. Dibuktikan dari hasil validasi ahli diantaranya ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan praktisi. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 32 dengan persentase 80% dan termasuk kriteria sangat valid untuk digunakan. Hasil validasi ahli bahasa mendapatkan skor 30 dengan persentase 94% dan termasuk kriteria sangat valid untuk digunakan. Hasil validasi ahli media mendapatkan skor 41 dengan persentase 85% dan termasuk kategori sangat valid untuk digunakan. Hasil validasi praktisi mendapatkan skor 32 dengan persentase 80% dan termasuk kategori sangat praktis untuk digunakan. Hasil respon siswa mendapatkan persentase 90% dan termasuk kriteria sangat menarik digunakan. Berdasarkan hasil uji

hipotesis terdapat pengaruh media pembelajaran *E-Bookstory* terhadap minat membaca siswa. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-Bookstory* efektif untuk meningkatkan minat membaca siswa.

Saran dari peneliti bagi siswa, media pembelajaran *E-Bookstory* ini dapat digunakan sebagai motivasi siswa dalam meningkatkan minatnya untuk membaca. Bagi guru sekolah dasar, media pembelajaran *E-Bookstory* ini dapat digunakan sebagai motivasi terkait penggunaan media pembelajaran utamanya dalam meningkatkan minat membaca siswa. Bagi peneliti lain, media pembelajaran *E-Bookstory* ini diharapkan dapat memperbaiki keterbatasan penelitian serta mampu meningkatkan aspek-aspek lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, M. R. (2017). The Impact of Motivation on Reading Comprehension. *International Journal of Research in English Education*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.18869/acadpub.ijree.2.1.1>
- An, Y. (2019). History of Instructional Instructional Design , and Theories Media , To cite this article: of A History of Instructional Media , Instructional Design , and Theories. *International Journal of Technology in Education*, 4(1), 1–21.
- Artana, I. K. (2016). Upaya Menumbuhkan Minat Baca pada Anak. *Acarya Pustaka*, 2(1), 1–13.
- Fikriadi, R. S., Zufria, I., & Nasution, A. B. (2022). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Seni Wayang Dan Tarian Jawa. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 7(1), 71–76. <https://doi.org/10.36341/rabit.v7i1.2189>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Halawa, W. (2020). Improved Writing Ability Poster By Using Media Pictures Grade Viii Smp Negeri 1 Sawo Year Learning 20 20 /20 21. *Al'Adzkiya International of Education and Sosial (AloES) Journal*, 1(2), 141–151. <https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67>
- Henderson, M., Selwyn, N., & Aston, R. (2017). What works and why? Student perceptions of 'useful' digital technology in university teaching and learning. *Studies in Higher Education*, 42(8), 1567–1579. <https://doi.org/10.1080/03075079.2015.1007946>
- Moreira, I. X., Pereira, S., & Gusmão, H. F. (2018). The Influence of Concrete Instructional Media on Learning Archivement. *Journal of Innovative Studies on Character and Education*, 2(1), 104–114.

- Nugroho, W., Setiawan, A., & Romadhoni, B. N. (2021). Optimalisasi Blended Learning Berbantuan Google Classroom untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 141–151.
<https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.64>
- Nugroho, W., Sumarmi, S., & Ramli, M. (2021). Implementasi Suplemen Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal pada Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(6), 932.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i6.14891>
- Nugroho, W., & Utami, W. A. (2023). Development of an Ethnographic-Based IPAS Learning Supplement Book on the Independent Curriculum for Elementary School. *IJECA: International Journal of Education and Curriculum Application*, 6(3), 226–235.
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/IJECA/article/view/16689%0Ahttps://journal.ummat.ac.id/index.php/IJECA/article/download/16689/pdf>
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106.
<https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2036–2044.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1032>
- Senen, A., Sari, Y. P., Herwin, H., Rasimin, R., & Dahalan, S. C. (2021). The use of photo comics media: Changing reading interest and learning outcomes in elementary social studies subjects. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(5), 2300–2312.
<https://doi.org/10.18844/cjes.v16i5.6337>
- Sugiyati. (2017). Upaya Peningkatan Minat Baca dan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Media Kartu Huruf dan Kartu Kata. *Ideguru*, 2(1), 34.
- Sulfemi, W. B. (2023). Management of School Literacy With Students' Interest in Reading. *Education & Learning in Developing Nations*, 1(1), 62–67.
<https://doi.org/10.26480/eldn.02.2023.62.67>
- Suyono, Titik, H., & Wulandari, I. S. (2017). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Suyono. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(2), 116–123.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/3050>
- Syawaludin, M. (2019). Implementasi Buku Digital Dalam Mengoptimalkan Penggunaan Literasi Untuk Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Di Dalam Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 293–306.
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2572/2384>
- Thiagarajan., & S. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exeptional*

- Children: A Sourcebook* (p. 194).
- Tjabolo, S. A., & Herwin. (2020). The influence of teacher certification on the performance of elementary school teachers in Gorontalo Province, Indonesia. *International Journal of Instruction*, 13(4), 347–360. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13422a>
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Edukatif*, 1(1), 18–27.
- Vázquez-Cano, E., De la Calle-Cabrera, A. M., Hervás-Gómez, C., & López-Meneses, E. (2020). Socio-family context and its influence on students' pisa reading performance scores: Evidence from three countries in three continents. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 20(2), 50–62. <https://doi.org/10.12738/jestp.2020.2.004>