

Pemanfaatan *e-book* digital untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng pada Siswa Sekolah Dasar

Risma Utari^{a,1}, Prana Dwija Iswara^{b,2}, Ani Nur Aeni^{c,3}

^{a,b,c} Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Mayor Abdurahman, Kabupaten Sumedang, 45322

¹ rismautari44@upi.edu; ² iswara@upi.edu; ³ aninuraeni@upi.edu

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:
Diterima: 17 Maret 2023
Direvisi: 30 Juli 2023
Disetujui: 11 Oktober 2023
Tersedia Daring: 1 Januari 2024

Kata Kunci:

E-Book
Keterampilan Menulis
Media Flip Book
Menulis Cerita Dongeng
Minat Belajar

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana minat belajar, serta meningkatkan keterampilan menulis cerita dongeng pada siswa kelas III di SDN Mandalaherang III dengan memanfaatkan sebuah media pembelajaran berupa *e-book* digital berbasis *Flip book*. Banyaknya subjek yang mengikuti penelitian ini berjumlah sebanyak 32 orang, terdiri siswa kelas III, 1 orang guru wali kelas, dan 1 ahli media. Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan kali ini adalah observasi atau wawancara dengan wali kelas, dan juga tes tulis untuk siswa. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang dihasilkan siswa sebesar 85 dengan persentase aspek kesesuaian alur cerita dengan gambar beruntun lebih besar, dengan arti bahwa pemanfaatan media digital berbasis *Flip Book* ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menulisnya, khususnya pada menulis cerita dongeng yang ada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

Keywords:
E-Books
Flip Book Media
Interest in Learning
Writing Fairy Tales
Writing Skills

This research aims to find out how interested in learning, as well as improving the skills of writing fairy tales in class III students at SDN Mandalaherang III by utilizing a learning media in the form of digital e-books based on Flip Book. The number of subjects who took part in this research was 32 people, consisting of class III students, 1 homeroom teacher, and 1 media expert. The data collection method that researchers used this time was observation or interviews with the homeroom teacher, and also written tests for students. Based on the research results that have been obtained, it can be concluded that the average score produced by students is 85 with a greater percentage of aspects of suitability of the storyline with consecutive images, meaning that the use of Flip Book-based digital media can help students improve their writing skills. especially in writing fairy tales in Indonesian subjects.

©2024, Risma Utari, Prana Dwija Iswara, Ani Nur Aeni
This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Salah satu aspek penting dari perubahan ini adalah penggunaan *e-book* digital dalam proses pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan *e-book* digital berbasis *Flip Book* sebagai upaya peningkatan dari keterampilan menulis cerita dongeng siswa kelas III yang ada di salah satu SD Negeri yang ada di daerah Sumedang. Pada era digital saat ini, pendidikan harus terus berinovasi untuk memenuhi tuntutan zaman yang terus berkembang.

Pendahuluan ini akan membahas lebih lanjut mengenai pentingnya penggunaan teknologi

dalam pendidikan dasar, khususnya dalam keterampilan menulis cerita dongeng. Dalam kurikulum KTSP, empat kompetensi bahasa Indonesia termasuk menulis menjadi fokus utama. Maka dari itu, memerlukan sebuah metode pembelajaran inovatif yang dapat digunakan sebagai upaya peningkatan kemampuan menulis siswa.

Sekolah dasar merupakan salah satu bagian wajib dari pendidikan dasar 9 tahun, dimana terdiri dari program Sekolah Dasar (selama enam tahun) dan program Sekolah Menengah Pertama (selama tiga tahun), maka persoalan pendidikan di Indonesia menjadi sangat pelik. Tujuan pendidikan dasar adalah mempersiapkan anak-anak menuju pendidikan menengah dengan memberi mereka keterampilan dasar yang mereka butuhkan untuk berkembang sebagai manusia, anggota masyarakat, warga negara, dan anggota kemanusiaan. Pasal 3 PP No. 28 Tahun 1990 Ketentuan Pendidikan Dasar menjelaskan hal tersebut.

Ilmu bahasa Indonesia harus dikomunikasikan atau diajarkan. Empat kompetensi menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) merupakan empat kompetensi yang tercakup pada salah satu mata pelajaran yaitu bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, menurut kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Dalam pembelajaran yang ada di Bahasa Indonesia, keempat unsur tersebut memerlukan perhatian yang utuh. Program untuk memajukan informasi, meningkatkan kemahiran berbahasa, dan menumbuhkan sikap yang baik terhadap bahasa Indonesia ditawarkan dalam kursus bahasa Indonesia (Kamaludin, 2017: 568).

Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri di sekolah dasar memiliki sebuah peran yang memang sangat penting dalam membentuk kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif, terutama dalam keterampilan menulis. Kemampuan menulis adalah bagian penting dari pembelajaran bahasa Indonesia. Menulis adalah tindakan verbal yang meresapi karya tulis. Menulis adalah pengungkapan pikiran dalam bentuk tulisan (Sauhenda, 2018: 379). Lebih jauh, menulis adalah proses pemecahan masalah, menurut Clark (2003: 8). Tiga langkah yang menjadi dasar kegiatan menulis dalam pemecahan masalah: (a) pra-menulis; (b) tulisan; dan (c) menulis ulang teks yang telah selesai. Menulis dalam bahasa Indonesia merupakan salah satu keterampilan berbahasa dasar yang diajarkan di sekolah (Hermansyah, 2019:105).

Pada kehidupan sehari-hari, kemampuan dari menulis memiliki peran yang sangat penting. Oleh karena itu, siswa harus mampu untuk dapat menulis. Siswa dapat berpartisipasi dalam berbagai bidang dan kegiatan jika mereka memiliki keterampilan menulis. Menulis merupakan kegiatan produktif untuk mengungkapkan pikiran dan gagasan penulis, tetapi tidak datang dengan sendirinya. Oleh karena itu, kreativitas harus terus dikembangkan (Yahya 2018: 351). Motivasi merupakan salah satu bidang yang perlu diperkuat dalam kemampuan menulis. Tanpa motivasi, pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik, menurut Marnina (2018: 2). Ini akan meningkatkan hasil belajar yang efektif dengan motivasi. Keterampilan yang diperoleh dan dimiliki siswa sebagai hasil dari kegiatan belajarnya dikenal dengan hasil belajar siswa (Betaubun, 2018: 6).

Salah satu dari aspek menulis yang biasanya diajarkan adalah menulis cerita dongeng. Menulis esai atau dongeng merupakan keterampilan yang dapat membantu anak mengembangkan kreativitas dan imajinasinya. Keterampilan menulis yang sudah ada dan dimulai di sekolah dasar adalah kemampuan menulis cerita. Melalui latihan menulis narasi, siswa dapat mengkomunikasikan perasaan, pemikiran, serta gagasannya terhadap orang lain (Mundziroh, 2013: 3). Cerita dongeng adalah bentuk menulis yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Adapun dongeng, menurut Nursisto (2000: 43), adalah cerita tentang ketidakmungkinan atau keganjilan murni. Dari SD hingga SMA, siswa mempelajari dongeng sebagai salah satu studi sastra mereka. Dongeng sudah dikenalkan sejak usia prasekolah, terutama secara lisan (Rahayuningsi, 2018: 187).

Namun, dari keterampilan menulis cerita dongeng dalam praktiknya, ternyata cukup banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dan beberapa permasalahan dalam menulis cerita dongeng, berdasarkan temuan dari penelitian Warno (2009) diantaranya yaitu: (1) kurangnya keterampilan bahasa siswa, termasuk pemahaman aturan tata bahasa, masalah ejaan, pilihan kosa kata, pembentukan kata, dan struktur kalimat dan paragraf; (2) ketidakmampuan siswa untuk mengatur pemikirannya, (3) ketidakmampuan siswa untuk mengembangkan paragraf dengan baik, (4) ketidakmampuan siswa memilih kata (diksi) dengan benar, (5) kurangnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia, (6) kurangnya kesempatan siswa, (7) kurangnya motivasi siswa; dan (8) kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menjadi hambatan dalam pembelajaran menulis cerita dongeng. Kalimat di atas menyoroti betapa sulitnya belajar menulis. Untuk membuktikan kebenaran dari faktor-faktor penghambat yang ada, maka peneliti telah melakukan penelitian di salah satu sekolah yang ada di daerah Sumedang, yaitu SDN Mandalaherang III dengan objek penelitian siswa kelas III. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, faktor yang telah disebutkan tadi memang betul menjadi penghambat bagi siswa, adapun faktor lainnya yang ditemukan di pengajar yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan memanfaatkan teknologi *e-book* digital berbasis *Flip Book* sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Maksud dari "media pembelajaran" ialah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pendidikan kepada siswa selama proses pembelajaran akademik. Penggunaan media terbukti tidak hanya dalam kecanggihannya tetapi juga dalam tujuan dan potensinya ketika digunakan. Perhatian siswa harus diarahkan ke media selama proses pembelajaran agar efektif dan membangkitkan minat pada materi pelajaran. Media pembelajaran seringkali terdiri dari orang, benda, atau kegiatan yang menumbuhkan perkembangan informasi, keterampilan, sikap, dan pentingnya menciptakan media pembelajaran di masa depan yang harus diwujudkan secara nyata bagi siswa. Contoh dari media pembelajaran sendiri, ialah *e-book*.

Di era digital saat ini, *e-book* atau buku elektronik telah muncul sebagai alat pendidikan yang sangat berguna. Istilah *E-Book*, yang merupakan singkatan dari *Electrical Book*, mengacu pada jenis buku yang dapat dibaca di komputer, tablet, atau ponsel pintar. Salah satu dari banyak manfaat *e-book* adalah kemampuannya memuat materi interaktif, seperti gambar, video, dan audio. Hasilnya, siswa belajar lebih menarik dan aktif.

E-book dibuat dan diberikan kepada siswa sebagai bahan bacaan sebagai salah satu sarana pembelajaran. *E-book* adalah buku yang dibuat khusus untuk bacaan elektronik (Waryanto et al., 2017). *E-book* melampaui buku tradisional. *E-book* juga dapat menyertakan media interaktif. Misalnya, film edukasi bahkan permainan yang menilai keterampilan siswa dapat dimasukkan ke dalam *e-book* ini.

Dengan kemajuan teknologi dan pengetahuan, *e-book* kini dapat dibuat menjadi novel digital yang menarik dengan musik latar dan narasi yang menarik, yang akan mendorong anak-anak untuk lebih banyak membaca. Menurut Ardianti dan Wanabuliandari (2020), bahan bacaan dengan grafis atau aktivitas yang menarik dapat meningkatkan minat baca anak..

Hal ini sejalan dengan Waryanto dkk, (2017) yang berpendapat bahwa naskah bacaan yang dibuat dalam bentuk buku elektronik interaktif akan meningkatkan minat membaca siswa karena dianggap lebih efektif dan menarik. *E-book* memiliki keuntungan karena dapat diakses secara online.

E-book tidak memerlukan banyak ruang penyimpanan, mudah diperbarui, dan dapat dibeli serta diunduh kapan saja. Penggunaan *e-book* juga dapat mengurangi kebutuhan akan pohon sebagai sumber bahan baku pembuatan kertas, sehingga menurunkan biaya pencetakan buku dan lebih mudah dibawa kemana-mana (Octamela, Suweken, dan Ardana 2019). Menurut Nikmah,

dkk. (2020), dengan menggunakan media berbasis mobile lebih menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, penggunaan buku elektronik untuk belajar memberikan sejumlah manfaat penting. Pertama, karena *E-book* dapat diakses secara online, siswa dapat belajar kapan pun mereka mau, di mana pun. Hal ini menghilangkan kendala waktu dan tempat dalam pembelajaran. *E-book* lebih praktis karena membutuhkan lebih sedikit ruang penyimpanan fisik dibandingkan buku cetak.

E-book juga dapat dengan mudah diperbarui, sehingga materi pendidikan selalu mencerminkan kemajuan pengetahuan terkini. Berkat ini, siswa akan selalu mendapatkan pengetahuan terkini.

Selain manfaat praktis, penggunaan *E-book* juga memiliki dampak positif pada lingkungan. Karena *E-book* tidak memerlukan kertas dan pencetakan, penggunaannya dapat mengurangi tekanan terhadap lingkungan alam.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, *E-book* dapat menyertakan berbagai jenis interaksi, seperti latihan menulis, pilihan kata, dan kuis untuk menguji pemahaman siswa. Media ini dapat memberikan umpan balik instan kepada siswa, yang dapat membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik.

Penggunaan *e-book* untuk media pembelajaran ini, dapat dikreasikan atau dibuat semenarik mungkin. Salah satunya, *e-book* yang telah dibuat dapat dibuatkan versi *flip book* sebagai bentuk pemanfaatan digital. Agar semakin menarik perhatian serta menarik minat siswa untuk melakukan suatu pembelajaran.

Penggunaan *e-book* berbasis *Flip book* menjadi salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. *Flip book* sendiri merupakan salah satu dari media pembelajaran yang dapat digunakan. Pengertian dari *Flip book* sendiri adalah sebuah media yang memiliki bentuk berupa suatu buku cerita bergambar yang berisikan sebuah rangkaian gambar visual, dan dapat berubah dari satu halaman ke halaman berikutnya. Saat halaman *flip book* dibalik dengan cepat, gambar tampak dianimasikan oleh gerakan simulasi atau gerakan lainnya. Dalam konteks pembelajaran, *Flip book* dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran lebih dinamis dan menarik.

Pembuatan *E-book* berbasis *Flip book* dapat melibatkan berbagai langkah, termasuk pemilihan gambar, penyusunan cerita, dan pengembangan animasi. Dalam kasus pembelajaran Bahasa Indonesia, *Flip book* dapat digunakan untuk memvisualisasikan cerita dongeng dan membantu siswa dalam merangkai alur cerita yang sesuai dengan gambar yang sebelumnya telah disediakan.

Metode pembelajaran yang menggunakan *e-book* berbasis *Flip book* ini merupakan upaya serius dalam melaksanakan pembelajaran dari bahasa Indonesia yang ada di tingkat sekolah dasar. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat dari belajar siswa dan kemampuan mereka dalam menulis sebuah cerita dongeng

Penggunaan media *flip book* ini merupakan salah satu media pembelajaran yang mengikuti perubahan atau perkembangan zaman. Penggunaan *flip book*, dapat terbilang mudah, siswa cukup untuk mengakses link *flip book* yang berisikan *e-book* yang telah diubah menjadi *flip book*. Cara untuk mempelajari materinya sendiri, nantinya siswa cukup untuk membalikkan halaman, layaknya membaca atau menggunakan buku pelajaran biasa. *Flip book* yang dimuat dapat berisikan materi, evaluasi materi, dan latihan menulis cerita dongeng. Jika nanti siswa telah mempelajari materi yang diberikan, selanjutnya akan ada beberapa potongan gambar dan juga judul yang telah disediakan. Siswa dapat melanjutkan untuk menulis cerita yang berurutan sesuai dengan gambar serta judul yang telah diberikan sebelumnya.

Selama ini guru hanya menggunakan alat-alat pengajaran dasar dan improvisasi, seperti menulis kata-kata di papan tulis, dalam upaya untuk menjaga minat siswa dan menjauhkan dari

belajar menulis, khususnya dongeng. Untuk lebih memantapkan kemampuan menulis dongeng siswa, pengajar harus melakukan solusi yang lebih serius terutama dalam melakukan pembelajaran, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan atau memakai platform pembelajaran *Flip book* untuk belajar bahasa Indonesia khususnya pada ranah menulis.

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SD yang ada di kabupaten Sumedang yaitu SDN Mandalaherang III, yang dilakukan pada siswa kelas III pada semester ganjil, tahun 2022. Teknik pengumpulan data peneliti digunakan adalah observasi dan juga tes. Selain kedua teknik tadi, ada juga instrumen penilaian yang peneliti digunakan untuk pengumpulan data. Teknik tes tadi merupakan sebuah instrumen penilaian yang digunakan dengan tujuan agar hasil dari siswa dapat terlihat. Hasil tes siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis cerita dongeng, terutama dalam aspek kesesuaian alur cerita dengan gambar beruntun. Sedangkan, untuk observasi atau validasi sendiri digunakan untuk mengetahui hasil penilaian dari pengajar atau wali kelas III di SDN Mandalaherang III. Hasil validasi atau observasi dari guru wali kelas dan ahli media juga mendukung efektivitas *e-book* ini sebagai media pembelajaran. Untuk menganalisis data yang telah diperoleh dari penelitian ini, menggunakan dua macam teknik yaitu, teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif untuk menganalisis hasil data dari observasi atau non-tes.

3. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran menulis cerita dongeng dengan menggunakan *E-book* digital berbasis *Flip book* yang dilakukan pada siswa kelas III, di salah satu Sekolah Dasar (SD) yang berada di Kabupaten Sumedang dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah direncanakan sebelumnya oleh peneliti. Peneliti membuat perencanaan penelitian yang terdiri dari, observasi terhadap pengajar atau wali kelas, validasi media *e-book* digital berbasis *flip book* yang dilakukan oleh wali kelas III serta ahli media yaitu salah satu dosen dari mata kuliah Media Pembelajaran di salah satu universitas negeri dan implementasi kepada siswa serta evaluasi dengan membuat sebuah cerita dongeng berdasarkan gambar beruntun yang telah disediakan. Untuk mengetahui hasil dari pembelajaran serta kreativitas siswa dalam keterampilan menulis berupa menulis cerita dongeng, dengan menggunakan instrumen penilaian kelompok yang terdiri dari 4-5 orang tiap kelompoknya.

Dari observasi yang telah dilakukan kepada guru wali kelas III yang telah dilakukan, siswa umumnya masih memiliki kekurangan atau kesulitan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran menulis cerita dongeng. Kesulitan atau permasalahan yang masih dialami siswa, diantaranya yaitu:

1. Kurangnya motivasi belajar siswa
2. Pemanfaatan media pembelajaran yang dipilih pengajar atau guru yang belum maksimal atau masih kurang, sehingga siswa merasa bosan dengan situasi atau pembelajaran yang monoton dan kurang menarik.
3. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran bahasa, khususnya menulis cerita dongeng.

Dengan adanya permasalahan diatas, peneliti membuat sebuah media pembelajaran berupa *e-book* digital berbasis *flip book*. Penggunaan media *Flip book* berupaya untuk meningkatkan gairah belajar siswa, yang memungkinkan siswa belajar secara efektif dan efisien, dan apabila siswa dapat belajar secara efektif dan efisien maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan tercapainya tujuan kegiatan pembelajaran, khususnya dalam hal mata pelajaran bahasa Indonesia aspek menulis cerita dongeng dari gambar beruntun pada kelas III, di salah satu Sekolah Dasar

(Negeri) yang ada di Kabupaten Sumedang. Ada beberapa cara implementasi yang dilakukan oleh peneliti diantaranya yaitu:

- a. Langkah pertama dalam implementasi *E-book* berbasis *Flip book* adalah memperkenalkan media ini kepada guru dan siswa. Guru perlu diberikan pelatihan tentang cara menggunakan *E-book* ini dalam pembelajaran. Selanjutnya, *E-book* dapat diberikan kepada siswa sebagai bahan bacaan dan latihan.
- b. Siswa dapat menggunakan *Flip book* untuk membaca cerita dongeng, dan kemudian mereka dapat mencoba menulis ulang cerita tersebut berdasarkan gambar-gambar yang ada. Ini akan membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan menulis cerita dongeng.

Implementasi *e-book* digital dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan interaktif. Mereka dapat membaca cerita dongeng yang telah disediakan dalam *e-book*, dan kemudian mencoba menulis ulang cerita tersebut berdasarkan gambar-gambar yang ada. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan keterampilan menulis mereka sambil tetap terlibat dalam proses pembelajaran.

Dari pemaparan cara penggunaan *flip book*, wali kelas dari kelas III sendiri sangat terbantu dengan adanya *e-book* ini. Setelah pemaparan atau penggunaan *e-book* oleh guru, peneliti memberikan sebuah validasi kepada wali kelas, dengan hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1. Kolom validasi oleh wali kelas III

No	Pertanyaan Validasi	Nilai
1	Apakah <i>e-book</i> memberikan kemudahan untuk guru dan siswa?	4,00
2	Apakah <i>e-book</i> berkesesuaian dengan kebutuhan siswa/kurikulum/guru?	3,71
3	Apakah muatan materi yang ada di dalam <i>e-book</i> sudah lengkap?	3,86
4	Apakah <i>e-book</i> ini bermanfaat bagi siswa?	4,00
5	Apakah muatan materi yang telah dijelaskan, sudah efektif untuk siswa?	3,88
6	Bagaimana kejelasan komponen (ukuran font, warna, gambar dan ilustrasi) yang digunakan dalam <i>e-book</i> ?	4,00
7	Apakah <i>e-book</i> ini dapat membantu pembelajaran?	4,00
	Jumlah Nilai	27,45
	Rata-rata	3,93

Berdasarkan dari tabel diatas, dari beberapa pertanyaan sebagai validasi dari guru wali kelas III, *e-book* berbasis *flip book* ini mendapatkan validasi atau penilaian dengan rata-rata 3,93 dengan kategori baik. Pada validasi ini menilai terkait *e-book* berbasis *flip book* yang telah dibuat. Adapun penilaian atau validasi lain dari salah satu ahli media, yang merupakan seorang dosen mata kuliah Media Pembelajaran dari salah satu Perguruan Tinggi Negeri yang ada di Kota Jakarta, dengan hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2. Kolom validasi oleh ahli media

No	Pertanyaan Validasi	Nilai
1	Penggunaan <i>E-book</i> sesuai dengan materi pembelajaran	4,00
2	Materi pada <i>E-book</i> yang digunakan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran	3,73
3	Media <i>E-book</i> dapat mempermudah peserta dalam memvisualisasikan materi yang ada	4,00
4	Ketepatan pemilihan background	4,00
5	Konsistensi penggunaan warna	4,00
6	Konsistensi proporsi layout (tata letak gambar dan teks)	4,00
7	Kenyamanan warna yang dipakai pada halaman latar telah nyaman dilihat	3,54
8	Ketepatan memilih jenis teks atau font yang disajikan	4,00
9	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang disajikan	4,00
10	Konsistensi penggunaan teks	2,89
11	Kesesuaian animasi gambar yang digunakan dengan materi	4,00
12	Kesesuaian penggunaan kalimat dengan tingkat intelektual siswa	3,87
13	Kemudahan penggunaan <i>e-book</i>	4,00
14	Kemudahan dalam mengakses <i>e-book</i>	4,00
15	Penampilan <i>e-book</i> dapat menarik perhatian dan fokus siswa.	3,83
16	Media <i>e-book</i> yang digunakan memenuhi prinsip pembuatan <i>e-book</i>	4,00
17	Penggunaan media <i>e-book</i> dapat meminimalisir kesalahan persepsi yang terjadi pada peserta didik	3,79
18	Penggunaan media <i>e-book</i> digunakan secara maksimal (hyperlink, animasi) tanpa mengganggu proses pembelajaran	3,85
19	Penyajian materi menggunakan <i>e-book</i> dan narasi telah menarik	4,00
20	Penyajian materi menggunakan materi secara tidak berlebihan	3,19
	Jumlah	76,69
	Rata-rata	3,85

Hasil validasi dari guru wali kelas dan ahli media juga mendukung efektivitas *e-book* ini sebagai media pembelajaran. Hal ini didasarkan dari tabel diatas, dari beberapa pertanyaan sebagai validasi dari ahli media, *e-book* berbasis *flip book* ini mendapatkan validasi atau

penilaian dengan rata-rata 3,85 dengan kategori baik, pada validasi ini menilai terkait *e-book* berbasis *flip book* yang telah dibuat.

Dari observasi serta hasil dari pembelajaran ini, tentunya masih terdapat beberapa kendala. Maka dari itu, peneliti akan mengambil sampel dan observasi terhadap siswa. Dimana, sistem penelitian yang digunakan yaitu siswa sejumlah 32 orang, dibagi menjadi 7 kelompok, dengan masing-masing anggotanya ada yang berjumlah 4 orang dan juga 5 orang. Dengan hasil dari validasi, *e-book* yang telah dibuat oleh peneliti, sudah layak untuk diberikan atau diimplementasikan kepada siswa, kemudian melakukan sebuah tes dengan hasil tes, diantaranya yaitu:

Tabel 3. Skor Hasil Kemampuan Siswa dari Tes Kelompok

No	Nama Kelompok	Penilaian Hasil			
		Kesesuaian dari cerita	Penulisan EYD	Total	Skor
1	Kelompok Durian	87	90	177	88,5
2	Kelompok Anggur	80	79	159	79,5
3	Kelompok Apel Merah	90	88	178	89
4	Kelompok Mangga	77	81	158	79
5	Kelompok Apel Hijau	82	80	162	81
6	Kelompok Rambutan	89	90	179	89,5
7	Kelompok Jambu	90	87	177	88,5
Rata-rata				1.190	85

Implementasi *e-book* berbasis *Flip book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan hasil yang positif. Hal ini dapat dilihat dari data evaluasi yang dilakukan kepada siswa, setelah melakukan pelaksanaan pembelajaran *e-book* berbasis *Flip book*, dengan hasil tes yang menunjukkan peningkatan signifikan dari siswa dalam kemampuan menulis cerita dongeng, bahwa siswa semakin menguasai atau semakin kreativitas dalam menulis cerita dongeng, terutama dalam aspek kesesuaian alur cerita dengan gambar beruntun (pada soal) yang telah peneliti siapkan. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa hasil dari belajar bahasa Indonesia dengan *e-book* digital berbasis *flip book*, dapat menarik fokus siswa dalam belajar, serta dapat menambahkan kreativitas siswa dalam menulis cerita dongeng.

4. Kesimpulan

Dalam kesimpulan, penggunaan *e-book* digital berbasis *Flip book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, dan memberikan umpan balik instan.

Dalam era digital ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting. *E-book* berbasis *Flip book* adalah salah satu contoh bagaimana teknologi dapat memperkaya pengalaman pembelajaran siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam menulis cerita dongeng. Dengan demikian, pendidikan harus terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk memastikan siswa dapat memanfaatkannya secara maksimal.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-book* digital berbasis *Flip book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan menulis cerita dongeng, memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa. Hasil tes menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media ini cenderung lebih kreatif dalam menulis cerita dongeng dan memiliki nilai yang lebih tinggi dalam aspek kesesuaian isi cerita dengan gambar beruntun untuk memiliki kemampuan menulis yang lebih baik.

Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran dan perluasan penggunaan media yang menarik dan interaktif. Implikasi dari penelitian ini juga terbilang sangat penting. Pertama, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin relevan dan efektif. *E-book* berbasis *Flip book* telah terbukti dapat meningkatkan minat belajar dan hasil pembelajaran siswa. Oleh karena itu, pengajar dan lembaga pendidikan harus mempertimbangkan integrasi teknologi dalam metode pengajaran mereka.

Kedua, penelitian ini menunjukkan pentingnya penggunaan media yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran. *E-book* digital yang menggabungkan elemen-elemen seperti gambar beruntun, animasi, dan narasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Hal ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Ketiga, penelitian ini menyoroti pentingnya motivasi dalam pembelajaran. Siswa yang termotivasi cenderung lebih berprestasi. Oleh karena itu, pengajar harus berusaha untuk menjaga dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam menulis cerita dongeng.

5. Daftar Pustaka

- Ardianti, R., & Wanabuliandari, A. (2020). The Influence of Interactive Digital Comic Based on Andragogy Learning on Students' Learning Interest. In Proceedings of the 2nd International Conference on Education (ICED 2020).
- E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning. John Wiley & Sons.
- Erniati, S. N. (2020). Penggunaan Media *Flip book* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD Islam Al-Azhar 34 Makassar. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 364-365.
- Fitri, L., & Suryanto, B. (2019). "Pemanfaatan *E-book* Digital Berbasis *Flip book* dalam Pembelajaran Menulis Cerita Dongeng di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 10-22.
- Hartati, S., & Widiastuti, D. (2021). "Pemanfaatan *E-book* dalam Pembelajaran Menulis Cerita Dongeng di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 30-44.
- Hirwanto. (2016, November 1). *Digilib IKIP PGRI PONTIANAK*. Retrieved from Pengaruh Penggunaan Media Film Terhadap Kemampuan Menulis Dongeng Pada Siswa Kelas VII MTS Darunna'im Pontianak: <https://digilib.ikipgriptk.ac.id/id/eprint/468>
- Kamaludin, M. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia: Penilaian dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kozma, R. B. (1991). Learning with media. *Review of educational research*, 61(2), 179-211.
- Listiani, F. D. (2020). Faktor Penyebab Kesulitan Menulis Fabel Dan Model Pembelajaran Yang Diharapkan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 114.

- Marnina, M. (2018). Hubungan antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Insan Mandiri*, 3(1), 1-10.
- Mundziroh, A. (2013). Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas III SDN Babadan Boyolali Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Jurnal Pancaran Pendidikan*, 2(1).
- Nikmah, F., Pratama, A., & Hafiz, M. (2020). The Use of Mobile-Based Media for Effective Learning in the Era of the Industrial Revolution 4.0. In *Proceedings of the International Conference on Social, Economic, and Educational Technology (ICSEET 2020)*.
- Nugroho, A., & Utami, R. (2020). "Penggunaan *E-book* Berbasis *Flip book* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 98-111.
- Octamela, H., Suweken, G., & Ardana, K. (2019). Pengaruh Media Buku Elektronik (*E-book*) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 1 Karangpandan Kabupaten Karanganyar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 42-50.
- Periskila Lapenangga, Y. R. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Dongeng melalui Media Strip Story pada Siswa Kelas III SD. *Musamus Journal of Primary Education*, 75-76.
- Permatasari, D., & Setiawan, A. (2021). "Penggunaan *E-book* Berbasis *Flip book* dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 7(2), 87-99.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Rahayu, W., & Santoso, B. (2020). "Pengembangan *E-book* Interaktif sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerita Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 45-58.
- Sari, A. P., & Prasetyo, A. (2019). "Penggunaan *E-book* Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 101-115.
- Sauhenda, F. (2018). Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 1(2), 155-170.
- Sauhenda, T. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Menulis Esai Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(1), 379-390.
- Setiawan, B., & Wijaya, D. (2018). "Pemanfaatan *E-book* Interaktif Berbasis *Flip book* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 56-68.
- Suparno, E., & Susilo, A. (2019). "Pemanfaatan Teknologi *E-book* untuk Meningkatkan Minat Baca dan Kemampuan Menulis Cerita pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 118-131.
- Suryanto, S., Widjajanti, D. B., & Agustin, R. R. (2017). Pengembangan buku cerita bergambar interaktif berbasis android dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 10(2), 139-147.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

- Waryanto, H., Siahaan, P., & Napitupulu, D. (2017). The Influence of *E-book* Media towards Learning Interest. In Proceedings of the International Conference on Education (ICED 2017).
- Waryanto, N., et al. (2017). *E-book* on Online Learning Interaction Model based on Android. Journal of Physics: Conference Series, 812(1), 012065.
- Wulandari, N. (2021, Mei 19). *Repository UIN Raden Intan Lampung*. Retrieved from Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip book* Maker Pada Pelajaran Fiqh Peserta Didik Kelas IV: <http://repository.radenintan.ac.id/14304/>
- Yahya, I. (2018). Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(2), 345-359. Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016).
- Yuliana, S., & Suryadi, B. (2018). "Pemanfaatan *E-book* Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 89-101.