

Musamus Journal of Primary Education

2021 Vol 3 (No 2): hal 166-175

<http://ejournal.unmus.ac.id/index.php/primary>

doi: 10.35724/musjpe.v3i2.3499

e-ISSN: 2622-7819 dan p-ISSN: 2622-7800

Pengembangan Ebook Interaktif Taksi (Cerita Fiksi) sebagai Media Keterampilan Apresiasi Sastra

Development of Interactive Ebook Taksi (Fiction Story) As a Media of Literary Appreciation Skills

Yulia Rohmatul Laili, Ida Putriani, & Sripit Widiastuti

Universitas Islam Balitar, Blitar, Indonesia

E-mail: yulialaili03@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima 18 Maret 2021
Disetujui 21 April 2021
Dipublikasikan 29 April 2021

Keywords:
Interactive ebooks;
fiction; literary appreciation.

Abstrak

Apresiasi sastra merupakan keterampilan memahami, menghayati, dan memberi pendapat pada suatu karya sastra. Hasil observasi pembelajaran apresiasi sastra di 3 SD menunjukkan pembelajaran apresiasi sastra dengan metode ceramah, dan 66% anak mengalami kesulitan mengapresiasi cerita. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media ebook interaktif Taksi (Cerita Fiksi) yang layak digunakan dalam pembelajaran apresiasi sastra. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang telah diadaptasi menggunakan 7 langkah (potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji keterbacaan, revisi produk). Data analisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil persentase kelayakan ebook interaktif Taksi (1) ahli materi dan bahasa sebesar 86% (2) ahli multimedia dan media pembelajaran sebesar 85%. Hasil uji keterbacaan guru sebesar 88%. Hasil uji keterbacaan siswa sebesar 99%. Sehingga, media ebook interaktif Taksi layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Abstract

Literary appreciation is the skill of understanding, living, and giving opinions on a literary work. Observations of literary appreciation learning in 3 elementary schools showed literary appreciation learning by lecture method, and 66% of children had difficulty appreciating stories. The purpose of this research is to develop an media interactive ebook Taksi (Fiction Story) that deserves to be used in the study of literary appreciation. This type of research is Research and Development (RnD) uses Borg and Gall development models that have been adapted using 7 steps (potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, readability test, product revision). Data analysis using descriptive quantitative. The percentage feasibility of interactive ebook Taksi (1) material and language experts is 86% (2) multimedia and learning media experts by 85%. Teacher readability test results by 88%. Student readability test results by 99%. Thus, media interactive ebook Taksi deserves to be used as a learning medium.

PENDAHULUAN

Apresiasi merupakan suatu kegiatan untuk memberi pendapat pada sebuah karya seni. Apresiasi sastra ialah kegiatan menggali karya sastra dengan sungguh-sungguh sehingga timbul pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran kritis, dan kepekaan perasaan yang baik terhadap karya sastra Effendi (dalam Sayuti, 2000). Berdasarkan pemaparan ahli tersebut, apresiasi sastra merupakan usaha untuk memahami sebuah karya sastra. Kemampuan dalam mengapresiasi sastra ini tidak akan muncul dengan mudah, tetapi harus sering dilatih dengan banyak membaca

ataupun melihat karya sastra. Membaca cerita pendek merupakan salah satu cara untuk melatih keterampilan apresiasi sastra. Waluyo (2002) berpendapat bahwa apresiasi teks cerita pendek selalu ada sangkutpautnya dengan sebuah cerita pendek, yaitu membaca teks cerita pendek, mempelajari strukturnya, mempelajari kaidahnya, belajar menganalisis, dan memproduksi teks cerita pendek sendiri.

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, media pembelajaran harus selalu berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Salah satu yang dapat dilakukan di dunia pendidikan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis elektronik yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2011), ada dua macam fungsi dari komputer, yaitu pembelajaran yang dibantu oleh komputer atau CIA (*Computer Assisted Instruction*) dan pembelajaran yang ditata atau dikelola oleh komputer atau CMI (*Computer Managed Instruction*). Heinich,dkk (dalam Musfiqon, 2012) mendefinisikan media merupakan saluran informasi yang dapat menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Sedangkan multimedia interaktif merupakan multimedia yang terdapat alat pengontrol yang bisa dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna bisa memilih apa yang dikehendaki untuk proses berikutnya. Contoh multimedia interaktif diantaranya pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain lain, (Daryanto, 2013).

Pengamatan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran sastra dilakukan di 3 Sekolah Dasar kelas atas yaitu kelas 4,5, dan 6. Pada Sekolah Dasar tersebut teramati bahwa guru hanya menyampaikan materi tanpa menggunakan media pembelajaran, padahal fasilitas yang ada di sekolah cukup memadai untuk pengembangan media pembelajaran elektronik. Fasilitas yang memadai tersebut salah satunya ialah tersedianya LCD proyektor. Tetapi dengan adanya fasilitas tersebut, tidak membuat guru berinovasi untuk memanfaatkan dalam proses pembelajaran. Guru masih tetap menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan metode ceramah dan belum ada media pembelajaran ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran apresiasi sastra. Dari 3 Sekolah Dasar tersebut ada 66% dari 180 anak yakni sebanyak 118 anak mengalami kesulitan dalam mengapresiasi sebuah cerita. Padahal dalam proses pembelajaran 93% guru telah membantu siswa untuk mengapresiasi cerita. Selain itu dari hasil wawancara guru, diperoleh bahwa guru telah membantu siswa untuk memahami cerita yang dibaca, tetapi faktor dari siswa yakni masih banyak siswa yang malas dalam memahami cerita, sehingga pembelajaran apresiasi cerita tidak maksimal. Siswa malas karena membaca sebuah cerita itu membosankan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dikembangkan media pembelajaran *ebook* interaktif yang diharapkan dapat membantu guru dan siswa untuk mempelajari keterampilan apresiasi sastra di Sekolah Dasar. Hal ini juga dikemukakan oleh Sanjaya (2012) yang menyatakan bahwa penggunaan *e-book* dapat meningkatkan interaksi pendidik dan mahasiswa dalam pembelajaran jarak jauh serta mahasiswa lebih tertarik menggunakan *e- book* dalam pembelajaran. Media *ebook* interaktif taksi ini akan dibuat menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Aplikasi *kvisoft flipbook maker* merupakan salah satu aplikasi yang dapat membantu dalam membuat media pembelajaran menarik. Karena selain tulisan, aplikasi ini bisa ditambahkan animasi bergerak, video, dan audio yang bisa dijadikan media interaktif sehingga membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu *ebook* dapat diakses tanpa jaringan internet (*offline*) (Farida, 2015).

Pengembangan media berbasis elektronik ini pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya diantaranya Haidar (2016), dengan judul *Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran pada Siswa SD Kelas 4 Tema Indahny Kebersamaan Kurikulum 2013*. Penelitian lain dilakukan oleh Sunardo (2015), dengan judul *Pengembangan Buku Pintar Elektronik (BPE) Sebagai Media*

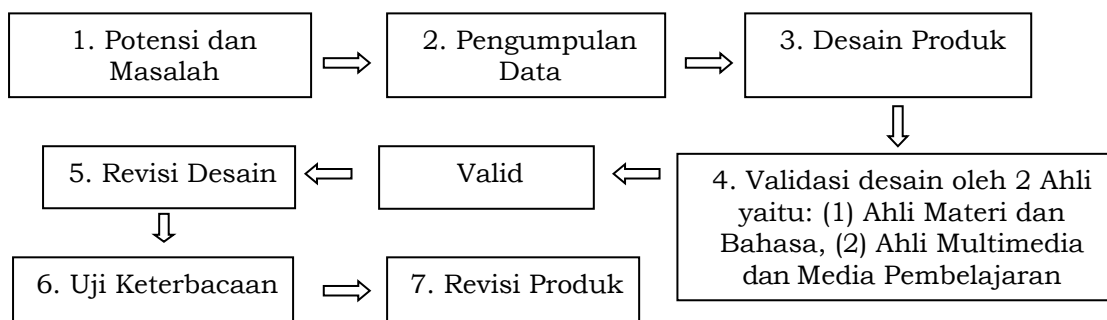
Pembelajaran pada Siswa SD Kelas 4 Tema Selalu Berhemat Energi Kurikulum 2013. Persamaan kedua penelitian terdahulu dan penelitian yang dikembangkan peneliti ini terletak pada media yang dihasilkan yaitu berupa *e-book*. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada materi yang digunakan, jika kedua penelitian sebelumnya fokus mengembangkan pada materi tema untuk anak SD, maka penelitian ini mengembangkan *ebook* interaktif untuk materi sastra di Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *ebook* interaktif taksi menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* untuk keterampilan apresiasi sastra cerita fiksi realistik pada siswa SD.

Dari 2 ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *ebook* yaitu suatu buku elektronik yang dapat membantu siswa membaca secara *online* maupun *offline*. Sedangkan interaktif artinya dalam *ebook* tersebut dapat meningkatkan cara berpikir siswa menjadi lebih kritis. Media *ebook* interaktif taksi ini terdiri dari lima cerita fiksi. Jenis cerita fiksi yang akan disajikan yaitu cerita fiksi realistik, yaitu cerita fiksi yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran apresiasi sastra ini diharapkan siswa dapat memproses informasi yang telah disampaikan dan menyampaikan kembali apa yang telah mereka pahami (Retnaningtyas, 2020)

Pada *ebook* ini terdapat teks, gambar, audio dan video yang dapat dibuka melalui komputer, tablet dan lain sebagainya. Adanya kemajuan teknologi ini membuat terjadinya perubahan atau pengembangan dalam bentuk *e-book* yang bersifat interaktif dengan memanfaatkan multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini dapat digunakan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yaitu dengan pemanfaatan komputer. Menurut Kwartolo (2010), komputer mempunyai manfaat yang sangat luar biasa untuk mendukung proses pembelajaran yaitu: (a) siswa terlihat aktif karena ada proses belajar yang menarik dan mempunyai makna yang dalam; (b) siswa dapat menggabungkan ide kreatif baru ke dalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna atau keingintahuan dan keraguan yang selama ini ada mereka pikirkan; (c) memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam berkelompok; (d) memungkinkan siswa dapat secara aktif dan antusias berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan; (e) proses belajar mengajar lebih bermakna, dan (f) memungkinkan siswa dapat mengerti apa yang telah disampaikan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* yakni mengembangkan media pembelajaran berupa *ebook* interaktif untuk keterampilan apresiasi sastra siswa Sekolah Dasar. Tahapan pengembangan penelitian mengacu pada model pengembangan oleh Borg and Gall (2007). Adapun tahapan model penelitian dan pengembangan ini terdiri atas 10 tahap yaitu: Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, produksi masal. Tetapi peneliti hanya membatasi sampai tahap 7 yaitu revisi produk. Hal ini dikarenakan keterbatasan pelaksanaan penelitian. Rincian mengenai ketujuh tahapan tersebut diuraikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Pengembangan

Subjek pada penelitian ini adalah 5 anak dan 5 guru. Teknik pengambilan subjek ini yaitu menggunakan teknik sampel jenuh. Pengukuran kelayakan *ebook* interaktif ini dengan melakukan uji validasi, dan uji keterbacaan. Uji validasi dilakukan kepada validator materi dan bahasa, serta validator multimedia dan media pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan uji keterbacaan kepada 5 guru dan 5 siswa. Masing-masing diberikan angket keterbacaan dan lembar wawancara untuk mengetahui kelayakan media *ebook* interaktif taksu ini.

Kriteria perhitungan uji validasi menggunakan *Skala Likert* yaitu dengan menetapkan skor 5 sebagai tingkat ketercapaian maksimal atau aspek yang dinilai dan skor 1 sebagai tingkat ketercapaian minimum. Sedangkan untuk perhitungan uji keterbacaan menggunakan *Skala Guttman* yaitu dengan pilihan ya dan tidak. Skor 1 berarti ya dan skor 0 berarti tidak. Adapun analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini ada dua, yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Setelah menganalisis data dan menentukan rata-rata disetiap data yang didapat, maka data akan dijadikan persentase. Persentase yang didapat akan disesuaikan dengan kriteria kelayakan media pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 1. Persentase Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Tingkat Pencapaian	Tingkat kelayakan
90 – 100%	Sangat layak
75 – 89%	Layak
65 – 74%	Cukup layak
55 – 64%	Kurang layak
0 – 54%	Tidak layak

(Sumber: Suhendrianto,2017)

Berdasarkan tabel persentase kriteria kelayakan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli serta uji keterbacaan terhadap guru dan siswa harus mencapai nilai minimal 75%. Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran apresiasi sastra siswa Sekolah Dasar. Sedangkan kriteria uji keterbacaan pada penelitian ini dapat dilihat dari indikator-indikator sebagai berikut.

Tabel 2. Indikator Uji Keterbacaan

No	Kriteria
1	Siswa dapat menentukan unsur intrinsik dan ekstrinsik sebuah cerita
2	Siswa dapat menceritakan kembali isi cerita
3	Siswa dapat memberikan pendapat tentang isi cerita

Berdasarkan kriteria pada Tabel 2, peneliti dapat mengukur kemampuan siswa dalam mengapresiasi sebuah cerita fiksi. Dengan demikian peneliti dapat mengkategorikan media *ebook* interaktif ini layak atau tidak digunakan dalam proses pembelajaran apresiasi sastra di Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *ebook* interaktif taksi untuk meningkatkan keterampilan apresiasi sastra siswa SD. Dalam pembuatan *ebook* interaktif ini peneliti menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* dan dapat diunduh melalui *google drive*. Dalam *ebook* interaktif taksi ini terdapat 5 cerita fiksi realistik yang ditulis peneliti berdasarkan keadaan sehari-hari anak. Cerita tersebut di antaranya: Aku dan *game* ku, Teman Pendiamku, Menjaga Kebersihan itu Penting, Ayo Lawan Perundungan, dan Arti Sebuah Kasih Sayang. Selain kelima cerita tersebut, *ebook* interaktif taksi ini juga menampilkan gambar yang menarik. Berikut merupakan bagian-bagian dari media *ebook* interaktif Taksi.



Gambar 1. Sampul



Gambar 2. Pengantar

Pada Gambar 1 sampul terdapat gambar anak-anak sedang bermain alat musik yang menandakan keceriaan. Sedangkan pada Gambar 2 pengantar berisi tentang ucapan terima kasih untuk para dosen, validator, guru dan siswa yang terlibat dalam penelitian ini. Selain itu, dalam pengantar juga terdapat tujuan dari media *ebook* interaktif Taksi ini.



Gambar 3. Daftar Isi



Gambar 4. Aku dan Gameku (Cerita 1)

Pada Gambar 3 daftar isi terdapat urutan halaman isi dari media *ebook* interaktif Taksi. Sedangkan Gambar 4 merupakan salah satu cerita fiksi yang ditulis oleh peneliti dalam *ebook* interaktif Taksi ini.

Uji Validasi

Produk yang sudah jadi selanjutnya divalidasi oleh 6 validator yang terbagi atas 3 validator ahli materi dan bahasa, dan 3 validator ahli multimedia dan media pembelajaran.

Tabel 3. Penilaian Ahli Materi dan Bahasa

	Validator 1	Validator 2	Validator 3
Total Skor	53	44	45
Persentase	96%	80%	82%
Rata-Rata	86%		

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel, hasil penilaian dari 3 validator ahli materi dan bahasa diperoleh persentase 86%. Berdasarkan kriteria kelayakan nilai yang diperoleh dari validator ahli materi dan bahasa termasuk dalam kategori valid dan layak serta dapat digunakan. Berikut adalah Kisi-kisi lembar validasi Materi dan Bahasa.

Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi dan Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Isi Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Pesan dalam cerita sesuai dengan perkembangan siswa • Kejelasan bahasa yang digunakan dalam cerita • Kejelasan tanda baca dalam cerita • Keefektifan kalimat yang digunakan dalam cerita • Kemudahan dalam memahami cerita • Kemenarikan isi cerita • Ketepatan konsep yang disajikan • Gambar sesuai cerita • Tingkat kesulitan cerita sesuai dengan perkembangan siswa • Cerita yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan anak
2	Susunan Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian dengan tingkat apresiasi yang diteliti, yaitu: menemukan unsur intrinsik dan ekstrinsik, menceritakan kembali isi cerita, memberikan pendapat tentang isi cerita

Tabel lembar kisi-kisi validasi materi dan bahasa ini mempermudah peneliti dalam melakukan validasi dengan ahli. Hal ini dapat menentukan apakah isi media *ebook* interaktif Taksi telah sesuai dengan indikator-indikator yang diinginkan peneliti.

Tabel 5. Penilaian Ahli Multimedia dan Media Pembelajaran

	Validator 1	Validator 2	Validator 3
Total Skor	48	41	39
Persentase	96%	82%	78%
Rata-Rata	85%		

Berdasarkan data yang diperoleh pada Tabel 5, hasil penilaian dari 3 validator ahli multimedia dan media pembelajaran diperoleh presentase 85%. Berdasarkan kriteria kelayakan, nilai dari validator ahli multimedia dan media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori valid dan layak serta dapat digunakan. Berikut ini adalah Kisi-kisi Lembar Validasi Multimedia dan Media Pembelajaran.

Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Validasi Multimedia dan Media Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Indikator
1	Tampilan Media	<ul style="list-style-type: none"> • Tata Letak Gambar • Ukuran Huruf • Pemilihan Warna Background • Jenis Huruf • Komposisi Gambar • Kejelasan Instruksi • Pemilihan Sampul
2	Keefektifan Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> • Kesiapan Penyajian Tombol pada Menu • Kemudahan Menggunakan Tombol untuk Mengganti Halaman • Kemudahan Mengakses

Tabel di atas merupakan tabel lembar kisi-kisi validasi multimedia dan media pembelajaran ini mempermudah peneliti dalam melakukan validasi dengan ahli. Hal ini dapat menentukan apakah tampilan dan kegunaan media *ebook* interaktif Taksi telah sesuai dengan indikator-indikator yang diinginkan peneliti.

Uji Keterbacaan

Media yang telah dinyatakan layak selanjutnya dilakukan uji keterbacaan. Subyek uji keterbacaan pada penelitian ini adalah 5 siswa dan 5 guru kelas atas yaitu kelas 4, 5, 6 yang berasal dari SD berbeda. Uji Keterbacaan dilakukan pada 5 siswa dan 5 guru kelas atas yaitu kelas 4, 5, 6 Sekolah Dasar. Uji keterbacaan ini dilakukan untuk mengetahui keterbacaan *ebook* interaktif yang telah dikembangkan. Setelah dilakukan uji keterbacaan, guru dan siswa mengisi angket keterbacaan yang isinya membahas mengenai pemahaman media oleh guru dan siswa, pemahaman bahasa, pemahaman materi yang disampaikan, ketertarikan siswa dengan media, bentuk fisik media menurut guru dan siswa. Hasil dari angket tersebut disajikan pada tabel angket keterbacaan.

Tabel 7. Hasil Angket Keterbacaan Guru

	Guru 1	Guru 2	Guru 3	Guru 4	Guru 5
Total Skor	66	75	71	76	64
Persentase	83%	94%	89%	95%	80%
Rata-Rata	88%				

Tabel 8. Hasil Angket Keterbacaan Siswa

	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5
Total Skor	8	10	9	9	10
Persentase	80%	100%	90%	90%	100%
Rata-Rata	92%				

Berdasarkan Tabel 7, perolehan angket keterbacaan guru, didapatkan rata-rata persentase 88%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori layak dan sesuai untuk siswa. Sedangkan perolehan angket keterbacaan siswa dari Tabel 8 yaitu mendapatkan rata-rata persentase 92%. Nilai tersebut masuk dalam rentang 90%-100% dan dinilai sangat layak untuk siswa. Sehingga media *ebook* interaktif ditinjau dari segi keterbacaannya dikatakan layak.

Berdasarkan kedua tabel di atas dapat disimpulkan bahwa saat melakukan uji keterbacaan guru dan siswa didapatkan indikator yang paling menonjol. Dari uji keterbacaan guru indikator paling menonjol yaitu indikator pertama. Kelima guru menyatakan bahwa indikator tersebut sangat bisa dicapai oleh siswa. Indikator tersebut yaitu : pesan dalam cerita mudah dipahami. Sedangkan untuk angket keterbacaan siswa ada indikator yang kurang dipahami oleh 2 siswa. Indikator tersebut yaitu : saya dapat menggunakan media pembelajaran *ebook* interaktif ini tanpa bantuan orang lain.

Pembahasan

Heinich,dkk dalam Musfiqon (2012) mendefinisikan media merupakan saluran informasi yang dapat menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Dengan adanya media guru dapat menyampaikan materi lebih mudah kepada siswa. Maka dari itu peneliti mengembangkan suatu media yang sesuai dengan permasalahan di lapangan. Maka media *ebook* interaktif yang telah dikembangkan ini sesuai dengan pengertian media yang baik untuk proses belajar mengajar. Hal ini ditandai dengan hasil wawancara dengan guru dan siswa, guru menyatakan bahwa media ini dapat membantu menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih mudah. Dilain sisi, siswa juga lebih tertarik dan mengerti jika guru menggunakan *ebook* ini dalam proses pembelajaran apresiasi sastra. Media *ebook* ini juga memiliki fungsi sebagaimana fungsi media menurut Daryanto, (2013) yaitu dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) dan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran pada apresiasi sastra dalam penelitian ini yaitu siswa dapat menentukan unsur intrinsik dan ekstrinsik, siswa dapat menceritakan kembali cerita, dan siswa dapat memberikan pendapat terhadap cerita. Dengan adanya *ebook* interaktif taksis ini mempermudah guru untuk mencapai tujuan pembelajaran kepada siswa. Karena dalam *ebook* ini telah disediakan cerita yang diambil dari kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa akan lebih mudah mengerti dengan isi cerita. Zulela (2013) juga berpendapat bahwa cerita yang ditunjukkan untuk siswa hendaknya cerita yang memiliki akhir yang jelas, bahagia, dan memberikan pelajaran bermakna. Dari uji keterbacaan yang telah dilakukan peneliti dengan guru dan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa media *ebook* interaktif taksis layak digunakan dalam proses pembelajaran apresiasi sastra siswa Sekolah Dasar. Hal ini didukung dengan hasil uji keterbacaan guru dan siswa yang rata-rata memperoleh kategori layak. Hasil wawancara dengan guru dan siswa juga menunjukkan bahwa media *ebook* interaktif taksis ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Karena guru menjadi lebih mudah dalam penyampaian materi apresiasi sastra kepada siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media *ebook* interaktif taksi ini, maka layak digunakan untuk pembelajaran di Sekolah Dasar. Ditunjukkan dengan kelayakan dari segi materi, media, dan bahasa. Begitu juga hasil uji keterbacaan menunjukkan presentase sebesar 88% dari guru dan 92% dari keterbacaan yang membuktikan bahwa media *ebook* interaktif Taksi dapat digunakan di dalam pembelajaran apresiasi sastra.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Ibu Ida Putriani, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Sripit Widiastuti, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing dalam menyusun jurnal penelitian ini. Kepada guru dan siswa di Sekolah Dasar yang telah bersedia membantu proses penelitian pengembangan ini sehingga terciptalah media *ebook* interaktif taksi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asmaningsrum, Henie Poerwandar, Betaubun, M., & Nasrawati, N. (2020). Analisis Kebutuhan *E-book* Interaktif Bilingual Etnokimia dengan Pendekatan Konstruksivisme. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. 7 (1): 10-22.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Farida, Susanti. (2015). Pengembangan *E-Modul* dengan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* pada Pokok Bahasan Fluida Statis untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas X. *Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*.
- Gall, M.R., Joyce P. Gall, & Walter R. Borg. (2007). *Educational Research*. New York: Pearson.
- Haidar, Ali. (2016). *Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa SD Kelas 4 Tema Indah nya Kebersamaan Kurikulum 2013*. Universitas Negeri Semarang.
- Kwartolo, Y. (2010). Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan penabur* No 14, tahun ke-9.
- Lestari, Rina Tiya, dkk. (2018). *Ebook Interaktif. Kajian Teknologi Pendidikan*. 1(1): 71-76.
- Musfiqon, HM. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Putriani, Ida. (2019). Analisis Unsur Intrinsik dan Nilai-Nilai Kehidupan pada Cerita Fiksi Kontemporer Mahasiswa. *Konstruktivisme*. 11(1): 66-77.
- Restiyowati, Illa, & Sanjaya, I Gusti Made. (2012). Pengembangan *E-Book* Interaktif Pada Materi Kimia Semester Genap Kelas XI SMA (*Ebook the Matter of Interactive Even Semester Chemical Class XI High School*). *Unesa Journal of Chemical Education*, 1(1).
- Retnaningtyas, Hanova Rani Eka, & Andika Yunilis. (2020). Perbandingan Kemampuan Bercerita Siswa Laki-Laki dan Perempuan di Sekolah Dasar. *Musamus Journal of Primary Education*. 3(1): 45-56.
- Sadiman, Arif S., dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sayuti, Suminto. (2000). *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendrianto. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalsari Kec. Wlingi Kab. Blitar. *Repository Universitas Islam Negeri Maulana Ibrahim Malang*.

- Sunardo, Tri Adityo. (2015). *Pengembangan Buku Pintar Elektronik (BPE) Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa SD Kelas 4 Tema Selalu Berhemat Energi Kurikulum 2013*. Universitas Negeri Semarang.
- Sundayana. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Waluyo, Herman J. (2002). *Apresiasi Puisi untuk Pelajar dan Mahasiswa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Zulela. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia: Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.