

Pengembangan Media Pembelajaran *E-Bookstory* Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Literasi Dasar Siswa Pada Materi Dongeng

Development of Powerpoint-Based *E-Bookstory* Learning Media to Improve Students' Basic Literacy on Fairy Tale Material

Nepri Handayani Siregar ^{*1}, Sapri²

^{1,2} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

^{1,2} Jl. William Iskandar Ps V, Medan Estate, Percut Sei Tuan, Deli Serdang

e-mail: neprihandayanisrg@uinsu.ac.id, sapri@uinsu.ac.id

Submitted: 02-01-2025

Revised : 22-03-2025

Accepted: 30-04-2025

ABSTRACT: *The low interest and reading ability of elementary school students, especially at the Addini Islamic Foundation, is a problem that needs to be addressed in this study. This study aims to develop PowerPoint-based e-bookstory learning media as an innovation to improve students' reading skills in fairy tale material. The subjects of this study were grade II students, with the Research and Development (R&D) method of the 4-D model, which was simplified into the define, design, development, and disseminate phases. The results of the study showed that the e-bookstory media was very feasible to use, with an average validation score of 89%, and its effectiveness was classified as high based on an increase in the N-Gain score of 76%. These findings show that the use of e-bookstory media can significantly increase students' interest and reading ability and receive very positive responses from teachers and students. The implications of this research indicate that the integration of digital and interactive media in the learning process such as e-bookstories can be an effective strategy to overcome reading difficulties at the elementary level. Furthermore, this approach can be adopted by educators as a complementary tool to conventional methods, especially in early grade literacy programs. The success of this media also opens opportunities for further innovation in the development of multimedia-based learning tailored to various themes and subjects, thereby supporting the broader goal of improving literacy culture in schools.*

Keywords: *Based on Powerpoint, E-Bookstory, Development, Fairy Tales*



<https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.850>

How to Cite Siregar, N. H., & Sapri, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Bookstory* Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Literasi Dasar Siswa Pada Materi Dongeng: *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 59–70.

INTRODUCTION

Di sekolah, belajar adalah kegiatan instruksional yang berfungsi untuk mendukung perkembangan anak. Sejak usia dini, setiap orang berhak mendapatkan pendidikan, yang merupakan sebuah proses pembelajaran.. (Elsa et al., 2024). Sederhananya, pendidikan adalah proses yang membantu pertumbuhan pribadi seseorang sehingga ia dapat menghadapi semua perubahan dan tantangan dengan cara yang terbuka dan imajinatif tanpa kehilangan kepribadiannya. Semua kehidupan manusia dipengaruhi oleh pendidikan, yang memiliki efek dinamis pada pertumbuhan moral, sosial, mental, dan fisik mereka. (Damanik et al., 2025). Fungsi utama otak manusia adalah membaca. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa membaca adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap orang saat menempuh pendidikan. (Arwita Putri et al., 2023). Tingkat ketiga kemahiran berbahasa, setelah berbicara dan mendengarkan, adalah

membaca. Selain itu, membaca membantu seseorang menjadi lebih pintar, memperoleh informasi, dan memperluas pengetahuan mereka. Pengetahuan Anda akan bertambah dengan semakin seringnya Anda membaca buku, dan sebaliknya. Oleh karena itu, membaca adalah salah satu aktivitas kehidupan yang paling penting, dan pemahaman membaca adalah dasar dari semua proses pembelajaran. (Sakdah & Anas, 2023).

Membaca adalah aktivitas kompleks yang melibatkan segala hal, mulai dari mengidentifikasi simbol hingga mengartikan bahasa tertulis. (Yusnaldi, 2018). Membaca adalah salah satu kegiatan paling penting yang dapat dilakukan seseorang dalam hidup. Membaca harus diajarkan sejak usia dini, namun beberapa orang Indonesia masih kesulitan dalam hal ini karena mereka lebih suka berbicara atau kegiatan lisan. (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Akibatnya, saat ini keinginan untuk membaca sangat sedikit. Kesulitan memahami bahan bacaan yang semakin rumit adalah salah satu masalah yang sering dihadapi siswa. Untuk memahami teks dengan lebih baik dan menggunakannya dalam berbagai situasi, kemampuan membaca harus lebih ditingkatkan. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran dan menawarkan kesempatan belajar yang lebih luas, tetapi kemampuan membaca siswa sekolah dasar sebagian besar dievaluasi melalui penggunaan buku teks dasar. Karena bahan bacaan yang membosankan, anak-anak kehilangan minat untuk membacanya. (Gogahu & Prasetyo, 2020).

Agar membaca menjadi hobi siswa, kegiatan yang mengenalkan siswa dengan buku bacaan dan membuat literasi membaca menjadi menyenangkan harus dilaksanakan. Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan nasional, para pengajar pada akhirnya bertanggung jawab untuk menentukan jumlah dan kualitas pembelajaran. Kemunculan media IT (informasi dan teknologi) menunjukkan bagaimana sumber daya manusia berkembang seiring dengan perkembangan zaman, merespons dengan cepat dan ekstensif terhadap kemajuan teknologi. sehingga para pendidik dapat menggunakan pertumbuhan cepat yang terjadi untuk mengajar murid-murid mereka dengan lebih baik. Penggunaan internet merupakan salah satu contoh media pembelajaran berbasis IT yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Setiap guru harus mahir dalam menggunakan teknologi agar dapat dengan cepat dan mudah mendapatkan informasi. (Sampuna et al., 2024). Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Akan tetapi, sebagian besar studi tersebut masih terfokus pada media berbasis teks sederhana atau penggunaan aplikasi tertentu, tanpa banyak mengintegrasikan elemen interaktivitas visual seperti animasi dan suara. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya inovasi media yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik.

Ide pembelajaran pada dasarnya terdiri dari media pembelajaran. (Risqi & Siregar, 2023). Tanpa media, komunikasi tidak dapat terjadi, dan pembelajaran yang melibatkan interaksi tidak dapat berlangsung dengan cara terbaik. Nilai dan fungsi penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar, terutama dalam hal menjelaskan bagaimana informasi dan pesan disajikan untuk membantu pengalaman dan hasil belajar siswa dalam proses tersebut. Menggunakan media di dalam kelas adalah salah satu cara untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. (Risqi & Siregar, 2023). Media yang digunakan harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Penggunaan media dalam pendidikan juga harus dipertimbangkan. (Wandini et al., 2020).

Berdasarkan analisis kebutuhan di Yayasan Islam Addini, meskipun memiliki layanan perpustakaan dan ruang kelas yang memadai tetapi masih terdapat tantangan dimana sebagian siswa masih kesulitan dalam membaca. Teknik pengajaran tradisional yang sekarang digunakan menjadi penyebab masalah ini. Pengajar kelas II di Yayasan Islam Addini yang berpartisipasi dalam wawancara mengatakan bahwa beberapa anak mereka kesulitan dalam pengenalan dan pembedaan huruf, dan mereka merasa bosan dengan sumber daya yang tersedia untuk mereka, seperti buku teks tanpa alat bantu visual. Huruf dan suku kata ditulis di papan tulis sebagai

bagian dari pendekatan pengajaran membaca, dan kemudian pengajar membaca kalimat untuk ditirukan oleh siswa. Sebagai seorang peneliti, penulis termotivasi untuk membuat materi pendidikan yang dapat membantu siswa menjadi pembaca yang lebih baik karena masalah ini. Penggunaan materi pembelajaran berbasis IT merupakan salah satu pendekatan tersebut (informasi dan teknologi). *E-bookstory* adalah salah satu jenis sumber belajar berbasis IT. Istilah "*e-bookstory*" mengacu pada buku cerita bergambar berbasis digital yang dibuat lebih interaktif dengan warna dan gambar yang menarik. Siswa lebih cenderung menikmati buku dengan animasi gerak dan warna karena mereka dapat lebih memahami alur cerita dan kosakata yang banyak. (Agustina & Kurniasih, 2015).

"Pengembangan Media Pembelajaran *E-Bookstory* Berbasis *Powerpoint* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Materi Dongeng" adalah judul penelitian yang dipilih peneliti berdasarkan uraian sebelumnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran *e-bookstory* berbasis *PowerPoint* yang dapat membantu siswa dalam mempelajari informasi dengan cara yang menyenangkan dan efisien dengan menggabungkan teks, visual, animasi, dan interaksi. Siswa di sekolah dasar, yang memiliki preferensi untuk aspek visual dan interaktif, memiliki kebutuhan dan sifat yang dipertimbangkan saat merancang media ini. Untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan membaca anak-anak, cerita *e-book* termasuk konten dongeng tersedia. (Dumayanti & Kusumawati, 2024). Oleh karena itu, diharapkan para pengajar dan siswa dapat menggunakan materi pembelajaran *e-bookstory* untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa materi pembelajaran *e-bookstory* sangat penting untuk mendorong keberhasilan proses pendidikan, terutama dalam hal belajar membaca. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi baru kepada pembaca, pendidik, dan peneliti lain tentang bagaimana materi pembelajaran *e-bookstory* dapat membantu siswa sekolah dasar menjadi pembaca yang lebih baik..

METHOD

Dengan menggunakan model 4-D (Four D) yang diciptakan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974), penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) (Rangkuti, 2016:237). Implementasi paradigma pengembangan 4-D dibagi menjadi empat tahap yaitu define, design, develop, dan disseminate. Menurut Salim & Haidir (2019), R&D juga mencakup perbaikan dan penyempurnaan produk. Untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, penelitian ini bermaksud untuk menciptakan produk baru berupa materi pembelajaran *e-bookstory* (Bellasonya & Zaini Dahlan). Siswa kelas dua Sekolah Dasar Yayasan Islam Addini, ahli media, dan ahli materi menjadi sampel dalam penelitian pengembangan ini.

Dalam penelitian ini, tes, lembar validasi, observasi, dan wawancara adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Tujuan dari wawancara langsung dengan pengajar kelas adalah untuk mengumpulkan data mengenai proses belajar mengajar di kelas, termasuk penggunaan media pembelajaran selama latihan pembelajaran. Pengamatan langsung dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk membuat desain terbaik dalam penggunaan media pembelajaran untuk mengatasi masalah di dalam kelas. Selain itu, observasi juga digunakan untuk mengukur motivasi dan tingkat ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran *e-bookstory* yang dihasilkan selama uji coba. Untuk memudahkan proses validator memberikan evaluasi dan rekomendasi terhadap alat yang dikembangkan oleh akademisi untuk mengevaluasi validitas, lembar validasi ditujukan kepada spesialis media dan materi.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Skor Nilai	Kriteria
1	Sangat Kurang Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Proporsi hasil penilaian dari setiap validasi oleh ahli media dan ahli materi harus dihitung dan dicari rata-ratanya untuk mengetahui kelayakan dan keabsahan media pembelajaran yang dibuat. Persentase kelayakan kemudian ditentukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$Ps = \frac{s}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Ps adalah presentase skor penilaian

s adalah jumlah skor yang diperoleh dari validasi ahli

N adalah jumlah skor maksimum yang dapat diperoleh

Setelah perhitungan persentase kelayakan, tabel 2 dikonsultasikan untuk menetapkan kriteria kelayakan produk. Jika skor kelayakan produk masuk ke dalam atau di atas kategori baik, maka produk tersebut dianggap sah dan dapat digunakan.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Skor	Kriteria
0-20%	Sangat Tidak Layak
21-40%	Tidak Layak
41-60%	Cukup Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

Jika media pembelajaran e-bookstory yang dihasilkan mencapai persentase skor 61% atau lebih, maka media pembelajaran tersebut memenuhi standar praktis atau layak sesuai dengan kriteria yang telah diberikan sebelumnya. *Pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui keefektifan *e-bookstory*. (Nirwana Anas, 2024). Rumus *N-Gain*, yang menggunakan skala 0 hingga 100%, menghitung perbedaan antara skor *posttest* dan *pretest* yang dinormalisasi untuk menilai seberapa baik media *e-bookstory* meningkatkan kemampuan membaca siswa. Rumus perhitungan *N-Gain* adalah sebagai berikut :

$$N-Gain (g) = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

Rumus ini menentukan seberapa besar penggunaan media *e-bookstory* dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Rumus ini menawarkan metode standar untuk mengukur seberapa banyak siswa telah belajar atau mengalami kemajuan dari pemahaman mereka sebelum menggunakan media. Menerapkan algoritma dan memeriksa angka *N-Gain (g)* yang dihasilkan memungkinkan para peneliti dan pendidik untuk mengevaluasi seberapa baik media *e-bookstory* meningkatkan keterampilan membaca siswa..

Media *e-bookstory* dapat dievaluasi keefektifannya dengan menggunakan tabel kategorisasi *N-gain (g)* di bawah ini:

Tabel 3. Klasifikasi *N-Gain* (*g*)

Besarnya <i>N-Gain</i> (<i>g</i>)	Klasifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,3$	Rendah

Jika nilai *N-Gain* yang dinormalisasi $> 0,7$, maka dapat diklasifikasikan sebagai nilai yang tinggi untuk mengembangkan kemampuan membaca anak-anak menurut tabel kategorisasi pembagian *N-Gain*..

RESULT AND DISCUSSION

Result

Tahap-tahap pengembangan dalam Model 4-D yang dimodifikasi oleh Thiagarajan disusun untuk mengarahkan produksi materi pembelajaran secara metodis. Langkah-langkah yang terlibat dalam pembuatan sumber belajar *e-bookstory* berbasis powerPoint untuk membantu kemampuan membaca anak kelas II SD dijelaskan secara lengkap di bawah ini.

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Define adalah tahap di mana kebutuhan pembelajaran ditetapkan dan didefinisikan. Tahap ini terdiri dari empat langkah utama berikut ini:

Analisis Awal Akhir. Tujuan dari analisis akhir pertama adalah untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang kesulitan yang muncul dalam lingkungan pendidikan dan menciptakan solusi yang dapat diterapkan untuk mereka. Saat ini penggunaan materi pembelajaran kurang ideal, menurut pengamatan dan wawancara yang dilakukan selama proses pembelajaran. Banyak murid yang kurang terlibat dengan pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Analisis Karakteristik Peserta Didik. Berdasarkan wawancara dengan siswa, teknik pembelajaran yang sebagian besar mengandalkan buku teks dan tidak memanfaatkan media pembelajaran kontemporer berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa.

Analisis Materi. Proses analisis materi secara metodis adalah memilih, mendeskripsikan, dan mengidentifikasi informasi yang berkaitan dengan kebutuhan siswa. Dua Kompetensi Dasar (KD) yang terkait diperiksa dalam konteks suara: Menjelaskan lambang-lambang huruf vokal dan konsonan dalam kata-kata dalam bahasa daerah atau bahasa Indonesia (KD 3.3). KD 4.6: Mampu memahami dan mengidentifikasi karakteristik warna.

Perumusan Tujuan Pembelajaran. Berikut ini adalah daftar tujuan pembelajaran khusus yang dapat dibuat untuk membuat materi pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran *e-bookstory* berdasarkan kompetensi dasar yang ditemukan melalui analisis materi: Tujuan Pembelajaran: 1) Meningkatkan pemahaman bacaan; 2) Meningkatkan antusiasme siswa dalam membaca melalui kegiatan membaca; 3) Meningkatkan kemampuan berbahasa lisan dan tulisan; 4) Meningkatkan pengetahuan dunia dan budaya; dan 5) Membangun lingkungan belajar yang menyenangkan.

Tahap Desain (*Design*): Tindakan peneliti selama fase desain perangkat pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Pemilihan media berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi. (2) Pengembangan bahan ajar yang diformat sesuai dengan materi pembelajaran. (3) Desain pertama: Peneliti akan membuat desain awal media pembelajaran pada tahap ini, dengan penekanan pada materi pembelajaran *e-bookstory* berbasis konten dongeng.

Tahap Pengembangan (*Development*): Ada dua kategori validator ahli yang terlibat dalam proses validasi pada tahap produksi media *e-bookstory*, yaitu ahli media dan ahli

materi. Ahli materi adalah pengajar yang fokus pada pengajaran bahasa Indonesia, sedangkan ahli media adalah pengajar yang memiliki spesialisasi di bidang media pengajaran. Dengan *persentase* skor 83%, produk tersebut mendapatkan total skor 62 dari kemungkinan skor 75, sesuai dengan hasil validasi media *e-bookstory*. Oleh karena itu, produk ini termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam lingkungan pembelajaran. Terlepas dari evaluasi yang baik, validator spesialis media menawarkan sejumlah rekomendasi perubahan yang dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas hasil akhir..

Tujuan dari modifikasi ini adalah untuk meningkatkan media *e-bookstory* agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan keefektifannya dalam mendukung pembelajaran siswa. Tingkat kegunaan dan kemampuan yang lebih besar dalam konteks pendidikan dapat dicapai dengan menerapkan rekomendasi dari para ahli media.

Temuan Penting



Gambar 1. Sebelum dan Sesudah Revisi

Setelah implementasi penyempurnaan materi pembelajaran *e-bookstory*, validator ahli materi melakukan validasi. Berdasarkan hasil validasi materi, media pembelajaran *e-bookstory* mendapatkan persentase 94% dan skor total 94 dari skor maksimal 100. Persentase tersebut masuk dalam kategori “sangat layak”, yang berarti konten yang ditawarkan dalam media pembelajaran *e-bookstory* telah memenuhi semua persyaratan untuk keberhasilan penggunaan pembelajaran. Oleh karena itu, uji validasi kedua tidak memerlukan revisi lagi..

Pencapaian ini menunjukkan bahwa media *e-bookstory* secara efektif telah memenuhi persyaratan yang diperlukan untuk memfasilitasi pembelajaran yang sukses di kelas II Yayasan Islam Addini, sesuai dengan tujuan dan sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, kategorinya sebagai “sangat layak” dikonfirmasi oleh skor rata-rata 89% dalam rangkuman data dari kedua validator. Dengan mengkonfirmasi bahwa media *e-bookstory* telah berhasil dibuat dan telah menerima validasi yang kuat dari para ahli media dan materi, prosedur validasi ini menjamin bahwa media tersebut siap digunakan dalam konteks pembelajaran yang tepat. Tabel berikut ini menampilkan temuan-temuan dari validasi ahli media dan materi:

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Validator

No	Nama	Ahli media	Ahli materi	Klasifikasi
1.	Aufa M.Pd	83%		Sangat Layak
2.	Ewin Sanjaya M.Pd		94%	Sangat Layak
	Jumlah	83%	94%	Sangat Layak

Rata-rata	89%	Sangat Layak
------------------	------------	---------------------

Langkah selanjutnya setelah validasi adalah menilai seberapa baik materi *pembelajaran e-bookstory* bekerja. Dengan menggunakan hasil pretest dan posttest yang berasal dari *e-bookstory* yang telah dibuat, para siswa diuji sebagai bagian dari evaluasi ini. Prosedur ini menyoroiti bagaimana guru bertanggung jawab untuk menyediakan sumber daya pendidikan bagi siswa. Rangkuman temuan *pretest* dan *posttest* disertakan dalam tabel di bawah ini setelah pengujian siswa:

Tabel 5. Rekapitulasi Nilai *Pretest* Dan *Posttest*

No	Subjek	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	28 Siswa Kelas 2	52	88
2.	Rata-rata <i>N-Gain</i> (g) persen	76%	

Berdasarkan Tabel 5, kategori interval di mana $g > 0,7$ diwakili oleh *N-Gain* (g) sebesar 0,76 yang berasal dari rata-rata skor *pretest* dan *posttest*. Dengan kategorisasi yang efektif, *N-Gain* (g) ini setara dengan 76% ketika dikonversi ke dalam persentase. Oleh karena itu, *e-bookstory*, atau media kartu kata bergambar, terbukti sangat tepat dan berhasil dalam mendukung proses pendidikan di Yayasan Islam Addini. Hasil dari kuesioner juga dapat digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media *e-bookstory*.

Tabel 6. Rekapitulasi Penilaian Respon Pendidik Dan Peserta didik

No	Penilai	Butir Pertanyaan	Skor	Presentasi	Kriteria
1.	1 Guru	10	100	100%	Sangat Praktis
2.	28 Siswa	10	92	88%	Sangat Praktis
3.	Total	20	192	188%	Sangat Praktis

Jawaban kuesioner dari guru dan siswa menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi, yaitu 94%, seperti yang terlihat pada Tabel 6. Kategorisasi yang sangat berguna ditunjukkan oleh fakta bahwa persentase ini berada di dalam kelompok interval skor rata-rata, yang membentang dari 81% hingga 100%. Hasilnya, *e-bookstory* dongeng yang dibuat untuk membantu anak-anak menjadi pembaca yang lebih baik terbukti bermanfaat dan sesuai untuk digunakan di kelas.

Diskusi atau Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas II di SD Yayasan Islam Addini dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka dengan menggunakan media *e-bookstory* berbasis *PowerPoint*. Validasi dari ahli media (83%) dan ahli materi (94%) dengan kategorisasi sangat layak menunjukkan hal ini. Hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,76 (kategori tinggi), menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 52 pada *pretest* menjadi 88% pada *posttest*. 94% guru dan siswa mengatakan bahwa media ini sangat praktis secara keseluruhan. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya, termasuk penelitian Gogahu (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan *e-bookstory* dapat meningkatkan literasi membaca anak-anak sekolah dasar karena media ini dapat membuat kegiatan membaca menjadi lebih menarik dan partisipatif. Agustina (2015) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa *e-bookstory* berbasis digital dan cerita bergambar membantu memperkaya kosakata dan meningkatkan pemahaman isi bacaan.

Adapun persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu semua penelitian sepakat bahwa penggunaan media berbasis IT (seperti *e-bookstory*, *flashcard*, *big book*) membantu meningkatkan motivasi, minat, dan kemampuan membaca siswa dibandingkan metode konvensional.

Pengembangan media selalu memperhatikan kebutuhan siswa dan karakteristik materi ajar. Sedangkan perbedaannya yaitu media yang dikembangkan di penelitian ini menggunakan format *powerPoint* yang diubah menjadi *e-bookstory* pendekatan ini lebih sederhana dan mudah digunakan dibandingkan media berbasis aplikasi *android* atau *website* yang dikembangkan di penelitian lain. Fokus pada materi dongeng, yang mengutamakan imajinasi dan narasi cerita, bukan hanya pada pengenalan kata atau fonetik seperti di beberapa riset sebelumnya. Sehingga riset ini menarik karena menggabungkan teknologi sederhana (*Powerpoint*) yang mudah diakses guru dan siswa dengan desain cerita interaktif, membuatnya sangat praktis dan aplikatif di banyak sekolah dasar yang mungkin belum punya akses luas ke teknologi canggih. Hasil peningkatan yang signifikan (N-Gain 76%) membuktikan bahwa inovasi sederhana juga bisa sangat efektif meningkatkan keterampilan dasar seperti membaca.

Pengembangan Bahan Ajar E-Bookstory Berbasis PowerPoint untuk Pembelajaran Membaca

Tahap pendefinisian merupakan fondasi krusial dalam pengembangan materi pembelajaran yang efektif, khususnya dalam konteks e-bookstory berbasis PowerPoint untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD (M.K & Puteri, 2023). Tahap ini menekankan identifikasi kebutuhan pembelajaran yang jelas dan terukur (Sari, 2020). Analisis awal-akhir menjadi langkah pertama, dengan tujuan utama memahami secara komprehensif tantangan yang ada dalam lingkungan pendidikan, terutama yang berkaitan dengan proses pembelajaran membaca (M.K & Puteri, 2023). Observasi dan wawancara yang dilakukan pada tahap ini mengungkapkan bahwa penggunaan materi pembelajaran yang konvensional kurang optimal dalam memicu keterlibatan siswa (Kamil et al., 2023). Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara metode pengajaran yang diterapkan dengan kebutuhan dan preferensi belajar siswa, sehingga diperlukan inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran agar lebih menarik dan relevan (Kamil et al., 2023). Analisis karakteristik peserta didik memperdalam pemahaman mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa (Hardanti et al., 2022). Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa teknik pembelajaran yang dominan menggunakan buku teks dan kurang memanfaatkan media pembelajaran modern berdampak negatif pada motivasi belajar (Sari, 2020). Penggunaan media yang monoton dan kurang interaktif dapat menimbulkan kebosanan dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran, yang pada akhirnya mempengaruhi pemahaman dan kemampuan membaca mereka (Marwah, 2020).

Analisis materi merupakan tahapan sistematis untuk memilih, mendeskripsikan, dan mengidentifikasi informasi yang relevan dengan kebutuhan siswa (Al-Ghozali et al., 2025). Kompetensi Dasar yang berkaitan dengan kemampuan membaca, seperti menjelaskan lambang huruf vokal dan konsonan serta memahami karakteristik warna, menjadi fokus utama dalam analisis ini. Kompetensi dasar ini menjadi acuan dalam mengembangkan materi e-bookstory yang tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga memperluas wawasan siswa mengenai lingkungan sekitar (Ekawati et al., 2022) (Fauzi & Masrupah, 2024; Uthman, 2023; Zaini et al., 2023). Perumusan tujuan pembelajaran merupakan langkah krusial untuk menjabarkan kompetensi dasar menjadi tujuan yang lebih spesifik dan terukur (Zuhaerani, 2021) (Heryadi & Anriani, 2023). Tujuan pembelajaran yang dirumuskan mencakup peningkatan pemahaman bacaan, peningkatan antusiasme siswa dalam membaca, dan peningkatan kemampuan berbahasa. Tujuan-tujuan ini menjadi panduan dalam merancang konten dan fitur e-bookstory agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas II SD (PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN TENTANG PETUNJUK TEKNIS PENGELOLAAN DANA BANTUAN OPERASIONAL SEKOLAH REGULER, 2021) (Zuhaerani, 2021). Penerapan bimbingan kelompok dapat memotivasi belajar (Zuhaerani, 2021). Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat dibutuhkan anak dalam mentransfer ilmu yang mereka dapatkan (Indrawati, 2020).

Pengembangan bahan ajar e-bookstory berbasis PowerPoint ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran membaca di kelas II SD (Malau et al., 2022). Penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI Sekolah Dasar Muhammadiyah Gantiwarno, khususnya dalam keterampilan membaca (Nurhayati, 2020). Dengan mengintegrasikan elemen visual yang menarik, animasi yang interaktif, dan narasi yang mudah dipahami, e-bookstory ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperluas wawasan mereka, dan pada akhirnya meningkatkan kemampuan membaca secara signifikan (Wardani et al., 2021) (Nurhayati, 2020). Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil yang positif, media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman peserta didik (Fanani et al., 2021). Penggunaan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Budianti et al., 2023). Oleh karena itu, penggunaan metode kuis interaktif dalam edukasi, khususnya dalam meningkatkan pengetahuan, sangat bermanfaat dan efektif (Nanda, 2025).

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi menjadi semakin penting untuk menunjang operasional layanan perpustakaan dan kegiatan pembelajaran (Azkiya et al., 2024; Rahnang et al., 2023). Model ADDIE diadopsi sebagai kerangka kerja dalam pengembangan e-bookstory ini, memastikan setiap tahapan dilakukan secara sistematis dan terstruktur (Adnyanawati & Abadi, 2021). Penggunaan teknologi dan informasi telah memunculkan era teknologi dan media dalam pendidikan di abad ke-21 (Trisna et al., 2023). Pemanfaatan game sebagai media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Dewi & Listiowarni, 2019). Implementasi model pembelajaran Quiz Team dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Nanda, 2025). Kuis interaktif membantu memperkuat pemahaman dan retensi informasi karena peserta diuji secara langsung, yang memungkinkan mereka mengingat materi lebih baik dibandingkan hanya mendengarkan ceramah atau presentasi (Nanda, 2025) (Adimsyah et al., 2023; Efendi & Sholeh, 2023; Fikriyati et al., 2023). Dengan demikian, pemahaman materi yang lebih baik dapat dicapai dengan membuat kuis interaktif yang menarik dan relevan dalam proses pembelajaran.

E-bookstory ini dirancang untuk menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Permainan kata kreatif dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, merangsang kreativitas mereka, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Saodah, 2019). E-book interaktif memiliki potensi untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan literasi ilmiah mereka dan memulai proses pembelajaran mandiri. Dengan demikian, pengembangan e-bookstory ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membaca di sekolah dasar, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan belajar di era digital (Dewi & Listiowarni, 2019).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran e-bookstory berbasis PowerPoint terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD Yayasan Islam Addini. Media ini divalidasi dengan skor rata-rata 89% dan menunjukkan keefektifan tinggi dengan peningkatan skor N-Gain sebesar 76%. Selain itu, hasil penilaian kepraktisan dari siswa dan guru mencapai 94%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat layak dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya tentang efektivitas media berbasis teknologi, sekaligus menantang asumsi lama bahwa buku teks cetak cukup untuk meningkatkan keterampilan membaca. Integrasi animasi PowerPoint dalam e-bookstory menjadikan materi lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih responsif terhadap pembelajaran. Inovasi ini membuka peluang pengembangan media pembelajaran digital lainnya untuk meningkatkan minat dan kemampuan literasi di tingkat dasar.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan di satu sekolah dengan sampel yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan cakupan yang lebih luas dan melibatkan siswa dari berbagai jenjang, usia, dan latar belakang. Hal ini penting untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh dan mendukung pengembangan kebijakan pendidikan berbasis bukti.

References

-
- Adimsyah, F. A., Fauzi, A., & Rofiq, M. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dakon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Chalim Journal of Teaching and Learning (CJoTL)*, 3(1), Article 1.
- Adnyanawati, N. W., & Abadi, I. B. G. S. (2021). Plant Parts and Their Functions Visualized Through E-Storybook Learning Media: Is It Feasible? *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 158. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i1.32992>
- Agustina, N., & Kurniasih, O. (2015). E-Storybook Berbasis Aktivitas Bercerita dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Eduscience*, 1(1), 1–13. <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/EDU/article/download/1178/1073>
- Al-Ghozali, D. A., S.H.I.,M.S.I, A., & Putri, S.E.,Mba, N. S. (2025). Pengaruh Modal Dan Pendapatan Terhadap Perkembangan Ukm Di Kabupaten Muaro Jambi, Dengan Pengelolaan Keuangan Sebagai Variabel Moderating.
- Arwita Putri, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Lilis Lilis, Pinta Rojulani Lubis, & Rahmi Wirdayani. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984>
- Azkiya, H., Ws, H., & Hayati, Y. (2024). E-Module Based on Multicultural Values: Development Strategy for Islamic Primary Education. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(4), Article 4. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v5i4.1511>
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Dahlan, Z., & Bellasonya, R., (2024). Pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar (flash card) untuk meningkatkan ketrampilan membaca permulaan kelas 1 min 4 kota medan. *Jurnal pendidikan guru madrasah ibtidaiyah Al-Muktazan*, 10(1), 209-221.
- Damanik, M. H., Hairani, A., & Antika, D. (2025). Peran Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Agen Pembelajaran Literasi Humanis The Role of Elementary Madrasah Teachers as Agents of Humanist Literacy Learning. 5(1), 121–129.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Dumayanti, A. P., & Kusumawati, T. I. (2024). Penerapan Media Berbasis Virtual Reality Untuk Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 628. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.23369>
- Efendi, N., & Sholeh, M. I. (2023). Manajemen Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.59373/academicus.v2i2.25>
- Ekawati, D., Gloriani, Y., & Mascita, D. E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Teks Deskripsi Digital Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Siswa Kelas Vii Di Smp. *Jurnal Tuturan*, 11(1), 46. <https://doi.org/10.33603/jt.v11i1.6507>
- Elsa, F., Simamora, M., & Rambe, A. H. (2024). Pengembangan media gambar berbasis metode global untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. 10(2), 189–199.

- Fanani, R. R., Patoni, A., & Wijayanto, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *TADARUS*, 10(1). <https://doi.org/10.30651/td.v10i1.9117>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Fikriyati, M., Katoningsih, S., & Hasan, S. (2023). Use of Loose Part Media With Cardboard and Sand Materials in Islamic Children's Schools. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2858>
- 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>
- Hardanti, A. D. T., Rahmawati, F., & Widodo, W. (2022). Peningkatan Minat Membaca Menggunakan Media Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD Negeri Bringin. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 261. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.235>
- Heryadi, Y., & Anriani, N. (2023). Budaya Literasi melalui Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dalam Menumbuhkembangkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3717. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6506>
- Indrawati, R. S. (2020). Efforts to Improve Alley Reading Skills Using Image Media in Class 1 Students. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, 3(3), 1171. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.46309>
- Kamil, M. N. A., Izzaty, R. E., & Patmawati, N. (2023). Digital Picture Storybooks, Can Increase Students' Self-Efficacy and Interest in Learning? *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 35. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.54457>
- M.K, Q. R., & Puteri, S. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 B Sdn 01 Halim. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 169. <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i1.9582>
- Malau, J., Sigiro, M., Pardede, H., Munthe, B., & Sinurat, B. (2022). Peningkatan Literasi Bahasa Inggris (Story Telling) Di Sdn Pamah Melalui Kampus Mengajar Angkatan 3. *Buguh Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 100. <https://doi.org/10.23960/buguh.v2n4.1218>
- Marwah, S. (2020). Improving Amounting Ability Through Media Power Points in Grade II of Basic School. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, 3(3), 314. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.45855>
- Nanda, V. A. (2025). Pengaruh Edukasi Penatalaksanaan Diabetes Mellitus Dengan Metode Kuis Interaktif Terhadap Pengetahuan Dan Kadar Glukosa Darah Pada Penderita Diabetes Mellitus Tipe 2.
- Nirwana Anas. (2024). *Bahasa Indonesia. Pendidikan*, 13, 4–5.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurhayati, N. (2020). Improving Reading Skills Class VI Muhammadiyah Gantiwarno Elementary School through Learning Video Media. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, 3(3), 712. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.46055>
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Tentang Petunjuk Teknis Pengelolaan Dana Bantuan Operasional Sekolah Reguler. (2021).
- Rahnang, R., Aditya, F., Merna, M., & Lidya, L. (2023). Traditional Game Module Development: An Alternative To Stimulate Early Childhood Language Development. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2977>

- Risqi, W., & Siregar, N. (2023). Media Papan Pintar Materi Perkalian dalam Pembelajaran Matematika Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jppg.v6i2.63497>
- Sakdah, M. S., & Anas, N. (2023). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas V SDN 104231 Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang T.A 2018/2019. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.30821/eunoi.v3i2.3027>
- Salim, Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan Jenis*. Jakarta : Kencana
- Sampuna, A., Hidayat, T. A., Rambe, S., Fatimah, S., Hasibuan, Aisyah, & Furqon, N. (2024). Implikasi Media Sosial Sebagai Manajemen Sarana Pengembangan Kreativitas Mahasiswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4808–4814.
- Saodah, S. (2019). Meningkatkan Keterampilan Membaca Dengan Penerapan Metode Permainan Kata Kreatif Pada Siswa Kelas I Sdn Bangka Tahun Pelajaran 2016/2017. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 3(3). <https://doi.org/10.36312/jisip.v3i3.790>
- Sari, R. A. (2020). Using Interactive Power Point Media to Improve The Learning Outcomes of Class V Students. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, 3(3), 132. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.45816>
- Trisna, A. N., Jismulatif, J., Delfi, S., Dita, D., Dahnilsyah, D., & Suhardi, S. (2023). Empowering State High School 3 Mandau Duri Teachers: Training on E-Book Creation with Flipbook Application. *Dinamisia Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 694. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i3.14415>
- Uthman, Y. O. O.-O. (2023). Effective Repentance: Its Concept, Islamic Standpoint, And Way Of Its Application. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v2i1.14>
- Wandini, R. R., Anas, N., Dara Damanik, E. S., Albar, M., & Sinaga, M. R. (2020). Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita Siswa Sekolah Dasar. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 108–124. <https://doi.org/10.37216/badaa.v2i1.287>
- Wandini, R. R., Anas, N., Dara Damanik, E. S., Albar, M., & Sinaga, M. R. (2020). Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita Siswa Sekolah Dasar. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 108–124. <https://doi.org/10.37216/badaa.v2i1.287>
- Wardani, M. K., Raharjo, R. L., & Raida, S. A. (2021). Analisis Pembelajaran Biologi Melalui Film Animasi Hataraku Saibou. *Diklabio Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 5(2), 250. <https://doi.org/10.33369/diklabio.5.2.250-265>
- Yusnaldi, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Minat Membaca Terhadap Kemampuan Menyimak Di Pgmi Uin Sumatera Utara. *Nizhamiyah*, VIII(2). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/nizhamiyah/article/view/398>
- Zaini, M., Barnoto, B., & Ashari, A. (2023). Improving Teacher Performance and Education Quality through Madrasah Principal Leadership. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v2i2.23>
- Zuhaerani, S. (2021). Penerapan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bimbingan Konseling Peserta Didik SMP Negeri 4 Mataram. *Jurnal Teknologi Pendidikan Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(1), 60. <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i1.3604>