

Pengembangan Media *E-Book* Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Anis Eko Liyawindari, Wahyu Sukartiningsih, Suparti
Pascasarjana Universitas Terbuka
Email Coresponding*: nisliyawindari@gmail.com

Abstract

This development research aims to 1) describe the validity of the development of fictional story E-Book media, 2) describe the practicality of fictional story E-Book media in terms of material and presentation of the material, 3) and describe the effectiveness of fiction story E-Book media to improve students' fiction writing skills class VI SD. The method used in this study uses the ADDIE R&D model using 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The validity was obtained from the results of validation by media experts with media validity of 92% and 89%, material, and linguists who were analyzed using quantitative descriptive methods. The results of the analysis show that the fictional E-Book developed is feasible from the assessment carried out by media experts by 92% and 89%, material by 91% and 93% and language experts by showing results by 92%, 89% and 92% which are included in the category of "very valid" experts. Meanwhile, in testing the effectiveness of e-book media, fictional story E-book media using the t-test in small groups, it was found that a sig (2-tailed) value of 0.000 obtained the value less than 0.05, while in the large group test it was also found that a sig (2-tailed) value of 0.000 so that it can be concluded that this e-book media is feasible and effective in improving the fiction writing skills of grade VI elementary school students.

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan 1) mendeskripsikan validitas pengembangan media E-Book cerita fiksi, 2) mendeskripsikan kepraktisan media E-Book cerita fiksi ditinjau materi dan penyajian materi, 3) dan mendeskripsikan keefektifan media E-Book cerita fiksi untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas VI SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian R&D model ADDIE dengan menggunakan 5 tahap yaitu analysis, design, development, implementation, evaluation. Validitas diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dengan validitas media sebesar 92% dan 89%, materi, dan ahli bahasa yang dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa E-Book cerita fiksi yang dikembangkan telah layak dari penilaian yang dilakukan pada ahli media sebesar 92% dan 89%, materi 91% dan 93% dan ahli Bahasa dengan menunjukkan hasil sebesar 92%, 89%, dan 92% yang termasuk pada kategori "sangat valid" ahli. Sementara itu pada pengujian keefektifan media e-book media E-Book cerita fiksi dengan menggunakan uji-t pada kelompok kecil diperoleh bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 mendapatkan nilai tersebut kurang dari 0,05 sedangkan pada uji kelompok besar juga diperoleh bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa media e-book ini telah layak dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas VI sekolah dasar.

Article History

Received: 08-11-22
Reviewed: 20-04-23
Published: 20-04-23

Key Words

Media *E-Book*, Writing Skills, Fictional Stories

Sejarah Artikel

Diterima: 08-11-22
Direview: 20-04-23
Disetujui: 20-04-23

Kata Kunci

Media E-Book,
Keterampilan Menulis,
Cerita Fiksi

How to Cite: Liyawindari, A., Sukartiningsih, W., & Suparti, S. (2023). Pengembangan Media E-Book Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 500-510. doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.7714>

 <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.7714>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Pendidikan yang ada di Indonesia selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui proses perubahan dan pembaharuan untuk menuju ke arah perbaikan dan kemajuan. Salah satunya dilakukan dengan melaksanakan budaya gerakan literasi sekolah. Kata literasi tidak hanya sekedar merujuk pada kemampuan membaca dan memahami bacaan dengan tepat, tetapi literasi pada kenyataannya tidak terlepas dari komponen keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa meliputi empat jenis keterampilan yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Menulis merupakan keterampilan yang terakhir dalam jenis keterampilan berbahasa, hal ini dikarenakan menulis merupakan aktivitas yang kompleks dan rumit. Kompleksitas dalam keterampilan menulis terletak pada kemampuan menyajikan tema dalam kalimat-kalimat yang runtut dan mudah dipahami oleh pembaca.

Aktivitas yang kompleks dalam kegiatan menulis menjadi tugas guru untuk mampu menyiapkan media dan proses pembelajaran yang dapat mempersiapkan siswa untuk memiliki keterampilan menulis dengan membimbing peserta didik untuk mampu menuangkan ide ke dalam bentuk karya tulis yang ditulis secara runtut dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar, sehingga kegiatan menyampaikan pesan dalam bentuk bahasa tulis dapat diterima oleh pembaca dengan baik. Menulis merupakan bentuk komunikasi dalam menyampaikan pesan kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai mediana (Dalman, 2020). Menulis cerita merupakan pilihan yang tepat bagi penulis pemula karena cerita bisa tercipta dari peristiwa yang dialami penulis atau pun peristiwa yang dialami oleh orang-orang yang ada disekitar penulis (Siswanto & Ariani, 2016). Melalui kegiatan menulis cerita fiksi peserta didik dapat menuangkan ide, memiliki kemampuan berbahasa secara tertulis yang disusun secara runtut dengan menggunakan kaidah penulisan yang baik dan benar. Menulis narasi atau cerita fiksi merupakan perpaduan antara imajinasi dan pengetahuan yang disajikan dalam bentuk tulisan. Menulis cerita fiksi dapat dilakukan dengan menggali berbagai objek atau pun topik yang berasal dari peristiwa, latar, tokoh, konflik, yang digali dari peristiwa atau pun pengalaman peserta didik. Menulis narasi fiksi merupakan kegiatan perpaduan daya imajinasi dan pengetahuan peserta didik yang digali berdasarkan peristiwa yang dialami oleh peserta didik (Hidayat, 2021).

Pemerintah telah melakukan sebuah terobosan untuk melakukan sebuah inovasi dalam menghadapi abad 21 yaitu dengan memberlakukan kurikulum K-13. Kurikulum K-13 merupakan sebuah pintu gerbang dalam pendidikan untuk membantu peserta didik memperoleh keterampilan abad 21 melalui kegiatan pembelajaran saintifik (Agustin & Pratama, 2021). Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomer 67 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah dituliskan bahwa kurikulum K-13 mengembangkan penyempurnaan pola pikir diantaranya mengembangkan pola pikir pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, pola pikir pembelajaran satu arah menjadi pembelajaran yang interaktif, pembelajaran peserta didik pasif menjadi peserta didik aktif, belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar termasuk sumber belajar berbasis internet dan multimedia, dan menerapkan pola pembelajaran yang interaktif.

Dari hasil observasi, wawancara, dan angket dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi cerita fiksi masih belum efektif dan tidak menunjukkan kegiatan pembelajaran yang interaktif karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tidak menghadirkan media yang relevan dengan

perkembangan abad 21, belum menunjukkan pembelajaran yang melatih peserta didik memiliki keterampilan dalam menulis cerita fiksi. Oleh karena itu pembelajaran materi cerita fiksi perlu untuk menghadirkan media yang mampu mempermudah peserta didik dalam menulis cerita fiksi yang sesuai dengan perkembangan abad 21. Media memiliki peranan penting untuk mengkonkritkan materi yang abstrak menjadi lebih nyata, media digital berbasis multimedia mampu meningkatkan kognitif anak dalam membuat cerita (Rubegni & Landoni, 2018).

Saat ini kita berada pada zaman yang semakin maju yang ditandai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan perubahan yang terjadi begitu cepat dalam berbagai bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Abad 21 oleh Profesor Klaus Schwab disebut sebagai Revolusi Industri 4.0. Pada era revolusi industri literasi digital diperlukan untuk menghadapi abad 21. Peserta didik harus mampu berpikir cerdas dalam memanfaatkan teknologi untuk menunjang kehidupan yang lebih baik dimasa yang akan datang. Schmidt & Cohen (dalam Sihotang, 2018) hal positif adanya handphone dan internet adalah memperluas kesempatan belajar, mengefisienkan dunia nyata, terjadi perubahan dalam mengakses berbagai informasi yang dapat dilakukan secara meluas dan semakin cepat, mempermudah komunikasi, dan mendorong inovasi.

E-Book dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi flip pdf cooperation. Pada saat ini penggunaan E-Book untuk kegiatan pembelajaran di SD dengan materi cerita fiksi kelas VI di wilayah Kecamatan Mojoanyar masih belum digunakan. Untuk itu perlu mengembangkan media pembelajaran E-Book untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi. Jenis cerita fiksi yang akan disajikan dalam bentuk E-Book merupakan cerita fiksi realistik. Widiaworo (2019) menyatakan bahwa kehadiran E-Book dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran termasuk dalam memudahkan guru memberi materi maupun tugas.

Urgensi dari penelitian pengembangan media E-Book ini adalah pengembangan media E-Book untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi jenis realistik dengan menggali berbagai peristiwa yang dialami peserta didik atau pun peristiwa yang dialami oleh orang-orang yang berada disekitar peserta didik untuk dijadikan sebagai tema atau ide cerita agar peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam menulis cerita fiksi. Produk pengembangan media E-Book didesain dengan menggunakan aplikasi digital canva yang sudah bekerjasama dengan kementerian pendidikan dan kebudayaan yang dapat digunakan dengan memanfaatkan akun belajar id. Dengan menggunakan akun belajar id dapat memanfaatkan fitur-fitur dan animasi yang menarik yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran E-Book secara gratis. Selain menggunakan aplikasi digital canva, media *E-Book* ini disajikan dengan memanfaatkan aplikasi digital powtoon dan software filmora yang digunakan untuk membuat atau mengedit video pembelajaran. Media E-Book cerita fiksi berisi materi cerita fiksi, contoh cerita fiksi, panduan langkah-langkah menulis cerita fiksi, kaidah penulisan bahasa Indonesia, yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan video yang dapat digunakan untuk membangkitkan selera menulis peserta didik. Hidayat (2021) menuliskan bahwa belajar seperti menyajikan makanan yang dapat diartikan peserta didik harus memiliki selera untuk belajar agar tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar, jika peserta didik tidak selera maka dapat menghambat kegiatan berpikir. Salah satu cara untuk membangkitkan selera belajar dapat dilakukan dengan merancang dan mendesain media pembelajaran yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan peserta didik dengan menggunakan teori belajar konstruktif sebagai landasan dalam mendesain media E-Book.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dalam menggunakan 5 tahap yaitu analysis, design, development, implementation, evaluation (Ranuharja et al., 2021). Tahapan analisis meliputi analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis pemanfaatan teknologi. Analisis kurikulum, yang digunakan menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi 2018. Materi yang digunakan dalam media E-Book terdapat dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks cerita fiksi. Materi teks cerita fiksi terdapat dalam tema 9 “Menjelajah Luar Angkasa” sub tema 1 “Keteraturan yang Menakutkan”. Kegiatan analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang akan disesuaikan dengan pengembangan media E-Book cerita fiksi. Analisis peserta didik meliputi analisis karakter peserta didik dengan subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI sekolah dasar. Analisis materi pembelajaran bahasa Indonesia didasarkan pada kurikulum K-13 dengan kompetensi dasar yang berkaitan dengan cerita fiksi, yaitu pada kompetensi dasar 3.9, 3.10, 4.9, dan 4.10. kompetensi dasar merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik.

Pada tahap desain dilakukan dengan mendesain produk media E-Book cerita, menyusun lembar validasi media, validasi materi E-Book cerita fiksi, validasi bahasa, dan menyusun lembar kepraktisan media E-Book cerita fiksi melalui angket respon peserta didik, menyusun lembar validasi RPP, menyusun lembar validasi instrument tes, validasi lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran, dan validasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

Tahap pengembangan adalah mewujudkan pembuatan E-Book cerita fiksi sesuai dengan desain yang telah dibuat, mulai dari sampul E-Book, materi dan desain warna serta tulisan yang disajikan dalam desain E-Book cerita fiksi. Pembuatan E-Book cerita fiksi menggunakan aplikasi digital canva, powtoon, software filmora, dan software flip book corporation. Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba produk pada kelompok kecil dan kelompok besar. Tahap evaluasi dilakukan setelah tahap implementasi. Tahap ini mengevaluasi kelayakan media E-Book cerita fiksi, ditinjau dari kevalidan media, kepraktisan media dengan menggunakan angket, dan keefektifan media dengan menggunakan N-gain dan uji T. Instrumen penelitian menggunakan lembar kegiatan wawancara, lembar validasi media E-Book cerita fiksi yang meliputi validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa, observasi, angket respon peserta didik terhadap media E-Book cerita fiksi, uji t, dan N-Gain dengan menggunakan nilai pretest dan posttest.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum melakukan pengembangan media E-Book cerita fiksi, penulis melakukan kegiatan observasi pada 3 lembaga sekolah dasar yang terdapat pada wilayah gugus 2 kecamatan Mojoanayar Kab. Mojokerto. Dari hasil observasi diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran diperlukan media berbasis digital yang mampu untuk mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan skor persentase keseluruhan indikator diperoleh data bahwa V1 menunjukkan skor 92% dan V2 menunjukkan skor 89%. Dari persentase perolehan skor dikonversikan dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan karena berada dalam rentang

85,01% - 100%. Media E-Book yang telah divalidasi diperbaiki berdasarkan saran yang telah diberikan oleh validator.

Tabel 1. Hasil Validitas Media

| No | Indikator | Penilaian | |
|----|--------------------------|-----------|------|
| | | V1 | V2 |
| 1 | Kualitas Tampilan | | |
| | Tampilan E-book | 24 | 24 |
| | Kualitas Grafik | 11 | 10 |
| | Video | 16 | 15 |
| 2. | Kualitas Teknis | | |
| | Penggunaan Media | 8 | 8 |
| | Jumlah Skor | 59 | 57 |
| | Presentase Skor | 92 % | 89 % |

Analisis kevalidan materi, validasi media dilakukan oleh dua ahli materi pengawas TK/SD Ibu Yayuk Listyowati, S.Pd., M.MPd. dan Ibu Kepala SDN Kwedenkembar Ibu Siti Uswatun Khasana, S.Pd., MSi. Validasi materi meliputi validasi konten materi cerita fiksi, validasi RPP, validasi instrumen tes, validasi instrumen lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran dan validasi instrumen lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran. Berikut hasil validasi materi:

Tabel 2. Hasil Validitas Materi

| No | Indikator | Penilaian | |
|----|--------------------------|-----------|------|
| | | V1 | V2 |
| 1 | Kesesuaian Materi | 12 | 12 |
| 2. | Keakuratan Materi | 13 | 15 |
| 3 | Materi Pendukung | 16 | 15 |
| | Jumlah Skor | 41 | 42 |
| | Presentase Skor | 93 % | 95 % |

Berdasarkan hasil validasi materi pembelajaran skor persentase keseluruhan indikator diperoleh data bahwa V1 menunjukkan skor 93% dan V2 menunjukkan skor 95%. Dari persentase perolehan skor dikonversikan dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan dengan tanpa revisi atau revisi kurang dari 25% karena berada dalam rentang 85,01% - 100%. Materi yang disajikan dalam E-Book cerita fiksi yang telah divalidasi oleh validator perlu adanya perbaikan sesuai dengan saran dari validator. (3) validasi bahasa, validasi bahasa dilakukan dengan mengisi instrumen yang telah disusun dan dikembangkan oleh peneliti. Validasi bahasa dilakukan oleh 3 validator yaitu Bapak Drs. Supriadi, S.E., M.Pd., Ibu Dra. Soegiany, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Doni Uji Windiatmoko, S.Pd., M.Pd. Berikut hasil validasi Bahasa pada media E-Book cerita fiksi:

Tabel 3. Penilaian Ahli Bahasa

| No | Aspek Penilaian | Penilaian | | | Kategori | Reliabilitas (%) |
|----|---|-----------|----|----|----------|------------------|
| | | V1 | V2 | V3 | | |
| 1. | Kosakata yang digunakan sudah sesuai dengan materi. | 3 | 3 | 4 | V | 86 |
| 2. | Penulisan kosakata sesuai | 3 | 3 | 3 | V | 100 |

| | | | | | | |
|----|--|-----|-----|-----|----|-----|
| | dengan ejaan. | | | | | |
| 3. | Susunan kalimat yang digunakan representative. | 4 | 3 | 3 | SV | 86 |
| 4. | Kalimat yang digunakan mudah untuk dipahami | 4 | 4 | 4 | SV | 86 |
| 5. | Penggunaan huruf kapital sudah tepat | 3 | 4 | 4 | SV | 86 |
| 6. | Tanda baca yang digunakan sudah sesuai kaidah penulisan bahasa | 4 | 3 | 3 | V | 86 |
| 7. | Alur yang disajikan dalam cerita runtut dan jelas. | 4 | 4 | 4 | SV | 100 |
| 8. | Isi cerita mudah dipahami. | 4 | 4 | 4 | SV | 100 |
| 9. | Menggunakan bahasa komunikatif | 4 | 4 | 4 | SV | 100 |
| | Skor | 33 | 32 | 33 | | |
| | Persentase | 92% | 89% | 92% | | |

Berdasarkan persentase penskoran secara keseluruhan komponen indikator diperoleh data dari validator 1 sebesar 92%, validator 2 sebesar 89%, dan validator 3 sebesar 92%. Persentase skor yang sudah diperoleh dikonversi dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi dari ketiga validator, karena berada pada kriteria penilaian 85,01% - 100%. Penggunaan bahasa yang telah divalidasi ada perbaikan sesuai dengan saran yang ditulis validator pada kolom yang telah disediakan. Perbaikan bahasa yang telah divalidasi bertujuan untuk meningkatkan kualitas media, sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan belajar menulis cerita fiksi.

Analisis kepraktisan media E-Book cerita fiksi diperoleh dari analisis hasil respon peserta didik dalam menggunakan media E-Book cerita fiksi Berdasarkan hasil respon peserta didik dengan menggunakan angket respon peserta didik dalam menggunakan E-Book cerita fiksi berada pada persentase >75% -100% sehingga media E-Book masuk dalam kategori sangat praktis.

Analisis keefektifan media E-Book cerita fiksi dilakukan dengan menggunakan N-Gain dan uji t. hasil Uji N-Gain pada kelompok kecil dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest

| No | Nama Siswa | Pretest | | Posttest | | N-Gain | Kategori |
|----|------------|---------|--------------|----------|------------|--------|----------|
| | | Nilai | Ketuntasan | Nilai | Ketuntasan | | |
| 1. | A1 | 56 | Belum tuntas | 94 | Tuntas | 0,9 | Tinggi |
| 2. | A2 | 56 | Belum tuntas | 81 | Tuntas | 0,6 | Sedang |
| 3. | A3 | 31 | Belum tuntas | 84 | Tuntas | 0,8 | Tinggi |
| 4. | A4 | 44 | Belum tuntas | 84 | Tuntas | 0,7 | Tinggi |
| 5. | A5 | 50 | Belum tuntas | 88 | Tuntas | 0,8 | Tinggi |
| 6. | A6 | 59 | Belum tuntas | 94 | Tuntas | 0,9 | Tinggi |

| | tuntas | |
|-----------------|--------|------|
| Jumlah | 296 | 525 |
| Nilai rata-rata | 49 | 87,5 |

Berdasarkan data di atas nilai rata-rata pretest adalah 49 dan rata-rata nilai posttest adalah 87,5. Berdasarkan analisis N-Gain memperoleh kategori tinggi sebanyak 5 siswa dan satu siswa dalam kategori sedang.

Analisis keefektifan media E-Book cerita fiksi dilakukan dengan menggunakan N-gain dan uji t. Berdasarkan analisis N-Gain pada kelompok kecil diperoleh kategori tinggi sebanyak 5 siswa dan satu siswa dalam kategori sedang. Uji N-Gain pada kelompok besar diperoleh kategori tinggi sebesar 19 siswa dan 6 siswa berada dalam kategori sedang.

Analisis dengan menggunakan uji t dilakukan dengan perhitungan menggunakan SPSS dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. media E-Book cerita fiksi Output SPSS statistik deskriptif data pretest dan postes kelompok kecil dapat dilihat di bawah ini:

Paired Samples Statistics

| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|----------------|---------|---|----------------|-----------------|
| Pair 1 | Nilai Pretest | 49.3333 | 6 | 10.46263 | 4.27135 |
| | Nilai Posttest | 87.5000 | 6 | 5.50454 | 2.24722 |

Berdasarkan tabel Output SPSS statistik deskriptif data pretest dan posttest kelompok kecil dapat diperoleh informasi bahwa rata-rata nilai pretest adalah 49,33 sedangkan rata-rata nilai posttest 87,5. Berdasarkan standar deviasi menunjukkan keberagaman yang tinggi baik pada nilai pretest maupun nilai posttest yaitu pada pretest standar deviasiani 10,46 dan standar deviasiasi posttest 5,5. Berikut disajikan data tabel keterampilan menulis cerita fiksi output.

Tabel 6. keterampilan menulis cerita fiksi output

Paired Samples Test

| | | Paired Differences | | | | t | df | Sig. (2-tailed) | |
|--------|--------------------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|-----------|---------|-----------------|-------|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | | | | Upper |
| Pair 1 | Nilai Pretest - Nilai Posttest | -38.16667 | 9.02035 | 3.68254 | -47.63294 | -28.70039 | -10.364 | 5 | .000 |

SPSS Uji t data pretest dan posttest kelompok kecil:

Untuk pengambilan kesimpulan tentang keefektifan media E-Book cerita fiksi pada kelompok kecil, analisis dilakukan dengan tahapan berikut:

- Menyusun Hipotesis, dalam hal ini:
 H0: Media E-Book cerita fiksi tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi.
 H1: Media media E-Book efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi.
- Menentukan taraf signifikasi atau alfa sebesar 5%
- Membandingkan nilai sig (2-tailed) dengan nilai alfa, dengan ketentuan terima Ho jika sig (2tailed) lebih dari alfa. Dari tabel output SPSS Uji t data pretest dan posttest kelompok kecil diperoleh bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05, dengan demikian H0 ditolak.

4. Kesimpulan yang dapat diambil dari penolakan H0 tersebut adalah penerimaan H1, dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan nilai keterampilan menulis cerita fiksi pada data pretest dan posttest kelompok kecil, berdasarkan perbedaan rata-rata tersebut dimana rata-rata posttest lebih tinggi dari data pretest, sehingga dapat diartikan bahwa media E-Book cerita fiksi efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi.

Tabel 7. media E-Book cerita fiksi Output SPSS statistik deskriptif data pretest dan postes kelompok besar:

| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|---------------|---------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | Nilai Pretest | 46.4400 | 25 | 11.21041 | 2.24208 |
| | Nilai Postest | 86.2800 | 25 | 5.21632 | 1.04326 |

Berdasarkan tabel Output SPSS statistik deskriptif data pretest dan posttest kelompok kecil dapat diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata pretest 46,44 dan nilai rata-rata posttest sebesar 86,28. Dari tabel di atas juga dapat diketahui bahwa data tersebut memiliki keberagaman yang tinggi, yaitu satandar devisiasi pretest sebesar 11,21 dan standar devisiasi posttest sebesar 5,22. Berikut disajikan data tabel keterampilan menulis cerita fiksi output SPSS Uji t data pretest dan posttest kelompok besar:

Berdasarkan tabel di atas dapat digunakan dalam mengambil kesimpulan Keefektifan media E-Book cerita fiksi dengan berdasarkan analisis sebagai berikut:

1. Menyusun Hipotesis, dalam hal ini:
 - H0: tidak ada perbedaan rata-rata nilai keterampilan menulis cerita fiksi pretest dan posttest pada uji coba kelompok besar, atau media E-Book cerita fiksi tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi.
 - H1: ada perbedaan rata-rata nilai keterampilan menulis cerita fiksi pretest dan posttest pada uji coba kelompok besar, atau media media E-Book efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi.
2. Menentukan taraf signifikansi atau alfa sebesar 5%
3. Membandingkan nilai sig (2-tailed) dengan nilai alfa, dengan ketentuan tolak H0 jika nilai sig (2-tailed) kurang dari alfa atau terima Ho jika sig (2tailed) lebih dari alfa. Dari tabel output SPSS Uji t data pretest dan posttest kelompok besar diperoleh bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05 dengan demikian H0 ditolak.
4. Kesimpulan yang dapat diambil dari penolakan H0 tersebut adalah penerimaan H1, dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan nilai keterampilan menulis cerita fiksi pada data pretest dan posttest kelompok besar, berdasarkan perbedaan rata-rata tersebut dimana rata-rata posttest lebih tinggi dari data pretest, sehingga dapat diartikan bahwa media E-Book cerita fiksi efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dengan menggunakan uji t dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan menulis cerita fiksi dengan menggunakan media E-Book cerita fiksi atau dapat dikatakan media E-Book efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi.

Kesimpulan

Hasil analisis menunjukkan bahwa E-Book cerita fiksi yang dikembangkan telah layak dari penilaian yang dilakukan pada ahli media sebesar 92% dan 89%, materi 91% dan 93% dan ahli Bahasa dengan menunjukkan hasil sebesar 92%, 89%, dan 92% yang termasuk pada kategori “sangat valid” ahli. Sementara itu pada pengujian keefektifan media e-book media E-Book cerita fiksi dengan menggunakan uji-t pada kelompok kecil diperoleh bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 mendapatkan nilai tersebut kurang dari 0,05 sedangkan pada uji kelompok besar juga diperoleh bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa media e-book ini telah layak dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas VI sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Adnan, A., Muharram, M., & Jihadi, A. (2019). *Pengembangan E-Book biologi berbasis konstruktivistik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMA Kelas XI*. Indonesian Journal of Educational Studies, 22(2), 112-119.
- Agnafia, D. N. (2019). Analisis kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran biologi. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 6(1), 45-53.
- Alinssan, E. A., & Saring Marsudi, S. H. (2020). *Implementasi Ekstrakurikuler Jurnalistik Untuk Menumbuhkan Keterampilan Menulis Dan Berpikir Kritis Peserta didik Di SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta*.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Atmojo, E. R. D. (2020). *Pengembangan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Peserta didik Sekolah Dasar*. Jurnal Abdidas, 1(3), 172-182.
- Cerdas Berkarakter. Diambil 18 April 2022, dari situs World Wide Web: <https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/profil-pelajar-pancasila/>
- Destriani, R. (2019). *Pengembangan E-Book dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berbasis Pembelajaran Abad 21 di Kelas X SMA Negeri 11 Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Erma Ferra, S. (2021). *Pembuatan Ebook dan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Cara Menanam Tomat, Taoge, dan Bayam Untuk Anak SD*.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Batu: Literasi Nusantara.
- Handayati, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Dengan Memanfaatkan Fitur Rumah Belajar Pada Pada Mata Pelajaran IPA*. JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 1(4), 369-384.
- Hermansyah, H. (2020). Analisis Teori Behavioristik (Edward Thorndike) dan Implementasinya dalam Pembelajaran SD/MI. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(1), 15-25.
- Inggriyani, F., & Fazriyah, N. (2018). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Dalam Pembelajaran Menulis Narasi Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(2), 30-41.
- Fendi, S. (2011, 16 Februari). Kriteria Penilaian Menulis Cerpen. Diambil 3 April 2022, dari situs World wide web: <https://id.scribd.com/doc/48942978/KRITERIA-PENILAIAN-MENULIS-CERPEN>

- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064-1074.
- Juniyarti, J., & Mulyati, Y. (2018, November). *Integrasi Kearifan Lokal Sebagai Upaya Mengasah Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Membaca Intensif*. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 1051-1060).
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, R., & Cholifah, N. (2021). *Pemanfaatan E-Book untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar di Kudus*. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74-82.
- Laili, Y. R., Putriani, I., & Widiastuti, S. (2021). *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*.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Peserta didik Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublisher.
- Lidia Susanti, S. P. (2020). *Strategi pembelajaran berbasis motivasi*. Elex Media Komputindo.
- Mu'awwanah, U. *Kemampuan Menulis Cerita Di SD*. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 1(2), 26-39.
- Mundziroh, S., Sumarwati, S., & Saddhono, K. (2013). *Peningkatan kemampuan menulis cerita dengan menggunakan metode picture and picture pada peserta didik sekolah dasar*. *Basastra*, 2(1).
- Musaba, Z., & Siddik, M. (2018). *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Yogyakarta: CV. Ampera.
- Musdalifa, M. (2021). *Pengembangan E-Book Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Fisika Di Smp Satap Negeri 8 Sengkang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Putra, R. R., & Fitrihidajati, H. (2022). *Validitas E-Book Terintegrasi Hands On Minds On (Homo) Pada Materi Ekologi Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas X SMA*. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(1), 116-126.
- Rafidah, H. N., & Rachmadiarti, F. (2022). *Pengembangan E-Book Berbasis Collaborative Learning Pada Submateri Pencemaran Lingkungan Untuk Melatihkan Keterampilan Literasi Sains Kelas X Sma*. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(2), 418-433.
- Raharjo, S. Cara Menghitung N-Gain Kelas Ekperimen dan Kontrol dengan SPSS. Diambil 28 April 2022, dari situs World wide web:
<http://www.spssindonesia.com/2019/04/cara-menghitung-n-gain-score-spss.html>
- Restiyowati, I. (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).
- Akdon, dan Ridwan.(2013). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, A. (2015). *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

- Sardiman. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sholihah, S. I. (2021). *Pengembangan E-Book Interaktif Untuk Mendukung Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Teks Puisi Kelas X Man Kota Batu*. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 16(23).
- Suwadah, S., Azis, S. A., & Asnawati, A. (2021, December). *Sastra Digital Wujudkan Ruang kreatif bagi Generasi Milineal dalam Mengembangkan Keterampilan Menulis*. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia (SENASBASA)* (Vol. 5, No. 1).
- Sunari, R. S., Hartati, T., & Kurniasih, K. *Efektivitas Pembelajaran Cerita Fiksi Anak Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik SD*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 103-117.
- Suprihatin, S. (2015). *Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82.
- Tarigan, H. G. (2018). *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Yarmi, G. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Peserta didik Melalui Pendekatan Whole Language Dengan Teknik Menulis Jurnal*. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 28(1), 8-16.
- Yuono, H. (2019). *Hubungan Minat Baca Dan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 181-200.
- Wahyudi, A. B., Sabardila, A., Makhamah, Al-Ma'ruf, A. I., & Prabawa, A. H. (2018). *Keterampilan Menulis*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Wulandari, D. (2021). *Pengembangan E-Booklet sebagai Media Pembelajaran dalam Materi Teks Cerita Pendek Untuk Mendukung Keterampilan Berpikir Imajinatif Peserta didik Kelas XI MIPA SMAN 9 Malang*. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 16(21).
- Nurmina, N. (2014). *Menulis Kreatif Cerita Fiksi Anak*. *Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS)*, 1(2).
- Lailiyah, N., & Sukartiningsih, W. (2018). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flash untuk pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita peserta didik kelas IV SD*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(7).
- Laili, Y. R., Putriani, I., & Widiastuti, S. (2020). *Development of Interactive Ebook Taksi (Fiction Story) As a Media of Literary Appreciation Skills*. *Musamus Journal of Primary Education*, 3(2), 166-175.
- Syahbana, A., Rasyad, S., & Rosmaya, E. (2021). *Bahan Ajar Ebook Teks Cerpen Untuk Sma*. *Jurnal Tuturan*, 10(2), 82-91.