

## **PENGEMBANGAN BUKU CERITA ELEKTRONIK DENGAN METODE STORY TELLING PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2016/2017 DI SD NEGERI 4 BANYUNING**

Made Apri Praditya<sup>1</sup>, Desak Putu Parmiti<sup>2</sup>, I Dewa Kade Tastra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Teknologi Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: apri.praditya19@gmail.com<sup>1</sup>, dp-parmiti@undiksha.ac.id<sup>2</sup>,  
dktastra@undiksha.ac.id<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Masalah yang ditemukan di SD Negeri 4 Banyuning adalah hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II belum memuaskan dikarenakan masih terdapat 10 dari 21 siswa yang belum bisa mengeja kalimat dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan buku cerita elektronik (2) mendeskripsikan kualitas hasil validasi pengembangan buku cerita elektronik yang dikembangkan menurut review para ahli dan uji coba produk, (3) mengetahui efektivitas buku cerita elektronik yang dikembangkan. Penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode pencatatan dokumen, kuesioner dan tes. Hasil penelitian adalah sebagai berikut. (1) Rancang bangun buku cerita elektronik mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan model ADDIE meliputi 5 tahapan. (2) buku cerita elektronik mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan valid dengan: (a) hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan buku cerita elektronik berpredikat sangat baik (83,33%), (b) hasil review ahli buku cerita elektronik menunjukkan produk berpredikat baik (92,5%), (c) hasil review ahli desain pembelajaran menunjukkan buku cerita elektronik berpredikat sangat baik (92,5%), (d) hasil uji coba perorangan (92,53%), uji coba kelompok kecil (92,73%) dan uji coba lapangan (91,96%). (3) Efektivitas pengembangan menunjukkan bahwa buku cerita elektronik yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia ( $t_{hitung} = 2,12 > t_{tabel} = 2,021$ , pada taraf signifikansi 5%).

**Kata kunci:** pengembangan, buku cerita elektronik, Bahasa Indonesia, model ADDIE

### **Abstract**

The problem which was found in SD Negeri 4 Banyuning is the result of learning Bahasa Indonesia of class II is still unsatisfactory because there are still 10 of 21 students who have not been able to spell the sentence well. This study aimed at (1) describing the design of the development of electronic story books (2) describing the quality of the validation result of the development of electronic story books which were developed by the experts and product testing, (3) to know the effectiveness of electronic story books which were developed. The research development used ADDIE model. The data which was collected in this research were quantitative and qualitative data. The method of data collection were document recording method, questionnaire and test. The results of the study showed (1) The design of the electronic story book of Bahasa Indonesia subject with ADDIE model includes 5 stages. (2) the electronic textbook of Bahasa Indonesia subject developed validly with: (a) the result of the expert review of the content of the subject showed the electronic predicate storybook was very good (83.33%); (b) the result of the electronic story book review showed the predicated product (92.5%), (c) the results of the design review showed excellent electronic storybook (92.5%), (d) individual trial results (92.53%), small

group trial (92,73%) and field trials (91.96%). (3) The effectiveness of development showed that the electronic storybook which was developed effectively improve the learning result of Indonesian ( $t_{ct} = 2.12 > t_{table} = 2.021$ , at 5% significance level).

**Keywords:** Development, Electronic Storybook, Indonesian Language, ADDIE Model

## PENDAHULUAN

Dalam hal membaca anak membutuhkan keterampilan tertentu. Hodgson (dalam Tarigan, 2008: 7) mendefinisikan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Membaca tidak semudah hanya melafalkan bentuk dan tanda tulisan tetapi juga perlu proses untuk memahami isi bacaan.. Keterampilan membaca pada anak perlu dipersiapkan, karena hal ini tidak dapat dimiliki oleh seorang anak melalui penurunan secara genetika. Mampu membaca harus diperoleh melalui pembelajaran dan pembiasaan sedini mungkin. Mengingat demikian kompleksnya, mampu membaca merupakan suatu proses yang rumit dan menuntut kesungguhan dari seorang guru dalam membina dan mengembangkannya. Pengajaran membaca hendaknya mampu menjadi alat transformasi dengan guru sebagai pengemudi mengantarkan peserta didik sampai tujuan yakni mampu membaca.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru pengajar Bahasa Indonesia bahwa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di SD Negeri 4 Banyuning, siswa kelas II yang berjumlah 21 anak, masih terdapat 10 siswa yang belum mampu mengeja kata dengan baik. Kondisi tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru bersifat monoton, yaitu dengan metode ceramah. Maka, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kurang memiliki motivasi belajar sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan karena beberapa siswa masih belum mencapai nilai KKM. Jika sistem pembelajaran seperti ini masih sering berlangsung, ada beberapa

kemungkinan buruk yang akan terjadi, antara lain siswa menjadi kurang tertarik pada pelajaran, kemudian timbulnya kejenuhan, rasa bosan, dan bersikap pasif terhadap pelajaran.

Dikaitkan dengan materi Bahasa Indonesia dan dengan adanya kemajuan teknologi diharapkan guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi terkini agar pembelajaran menjadi lebih bermakna untuk siswa baik itu pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah secara mandiri. Dengan melalui pengembangan buku cerita elektronik diharapkan dapat membantu guru sehingga siswa dapat belajar dengan optimal. Di dalam buku elektronik ini terdapat sebuah perpaduan antara teks, gambar, dan audio yang di desain menarik agar menumbuhkan minat siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menyimak, baik dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (analisis kebutuhan, desain/perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Pemilihan model pengembangan ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang kaitannya dengan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan karakteristik pembelajar. Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data untuk menjawab permasalahan mengenai rancang bangun pengembangan buku cerita elektronik,

kualitas hasil validasi buku cerita elektronik serta efektivitas buku cerita elektronik yaitu metode pencatatan dokumen, kuesioner/angket dan tes. Adapun penjabaran dari masing-masing metode adalah sebagai berikut. Metode pencatatan dokumen merupakan cara memperoleh data dengan cara mengumpulkan segala macam dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis. Metode ini digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data serta mendeskripsikan laporan rancang bangun pengembangan produk buku cerita elektronik. Pencatatan dokumen ini dimulai dari tahap analisis di SD Negeri 4 Banyuning. Dokumen yang dikumpulkan adalah berupa silabus dan RPP yang digunakan dalam proses pembelajaran serta catatan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan. Metode kuesioner/angket adalah metode yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk dengan menguji validitas produk pada pengembangan buku cerita elektronik. Instrumen yang digunakan untuk metode kuesioner dalam penelitian pengembangan ini adalah kuesioner.

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi bidang studi atau ahli mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media, siswa saat uji coba perorangan, kelompok kecil dan saat uji lapangan. Metode tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar yaitu tes kinerja dan tes objektif atau pilihan ganda. Tes kinerja dan tes objektif ini digunakan pada uji efektivitas produk hasil belajar siswa. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan teknik analisis statistik inferensial (uji-t).

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jumlah skor tiap pilihan})}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100\% \quad (1)$$

(Tegeh dan Kirna, 2010:101)

Keterangan:

$\sum$  = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
80-89	Baik	Sedikit direvisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
40-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-39	Sangat Kurang	Diulang membuat produk

(Agung, 2013:107)

Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas). Rumus untuk menghitung uji prasyarat dan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) adalah sebagai berikut. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan rumus Liliefors. Adapun rumusnya sebagai berikut.

Menurut Koyan (2012: 109) adapun cara yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas suatu data dengan teknik liliefors yaitu sebagai berikut. (a) Urutkan data sampel dari kecil ke besar dan tentukan frekuensi setiap data. (b) Tentukan nilai z dari setiap data. (c) Tentukan besar peluang untuk setiap nilai z berdasarkan tabel z dan diberi nama F(z). (d) Hitung frekuensi kumulatif relatif dari setiap nilai z yang disebut dengan (e) S(z) → Hitung proporsinya, kalau n = 20, maka setiap frekuensi kumulatif dibagi dengan n. Gunakan nilai L0 yang terbesar.

(f) Tentukan nilai L0 = |F(z) – S(z)|, hitung selisihnya, kemudian bandingkan dengan nilai Lt dari tabel Liliefors. Jika L0 < Lt, maka H0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok data terpisah dari satu sampel. Untuk menguji homogenitas varians data sampel digunakan uji Fisher (F) dengan rumus sebagai berikut.

$$F_{hit} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Koyan, 2012:40)

Kriteria pengujian tolak H<sub>0</sub> jika  $F_{hit} \geq F_{tabel(n_1-1, n_2-1)}$ , yang berarti sampel tidak homogen sedangkan tolak H<sub>1</sub> jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel(n_1-1, n_2-1)}$  yang berarti sampel homogen. Uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang n<sub>1</sub> – 1 dan derajat kebebasan untuk penyebut n<sub>2</sub> – 1

Teknik analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik analisis uji-t. Dasar penggunaan teknik uji-t ini adalah menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel. Pada penelitian ini akan menguji perbedaan hasil belajar Biologi sebelum dan sesudah menggunakan mobile learning terhadap satu kelompok. Rumus untuk uji-t berkorelasi adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

(Sumber: Koyan, 2012:34)

#### Keterangan:

$\bar{X}_1$  = rata-rata sampel 1 (sebelum menggunakan media)

$\bar{X}_2$  = rata-rata sampel 2 (sesudah menggunakan media)

S<sub>1</sub> = simpangan baku sampel 1 (sebelum menggunakan media)

S<sub>2</sub> = simpangan baku sampel 2 (sesudah menggunakan media)

S<sub>1</sub><sup>2</sup> = varians sampel 1

S<sub>2</sub><sup>2</sup> = varians sampel 2

R = korelasi antara dua sampel

Hasil uji coba dibandingkan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan mobile learning.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dibahas lima hal pokok, yaitu (1) Rancang bangun mobile learning, (2) Kualitas hasil validasi pengembangan buku cerita elektronik, (3) Revisi pengembangan produk, (4) Uji prasyarat analisis data dan (5) Uji hipotesis.

Tahap analisis dilakukan dengan salah satu cara yakni melakukan wawancara. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ni Wayan Darmini, S.Pd. selaku guru pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tanggal 1 Oktober 2016 bahwa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di SD Negeri 4 Banyuning, siswa kelas II yang berjumlah 21 anak, masih terdapat 10 siswa yang belum mampu mengeja kata dengan baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, kondisi ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru bersifat monoton, yaitu dengan metode ceramah. Maka, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kurang memiliki motivasi belajar sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan karena beberapa siswa masih belum mencapai nilai KKM. Berdasarkan hasil observasi pendidik dituntut untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi terkini untuk mengatasi hal tersebut. Dengan demikian, permasalahan yang dihadapi dapat teratasi melalui penggunaan buku cerita elektronik sebagai komplemen pembelajaran. Melalui media buku cerita elektronik dapat menambah sumber belajar dan motivasi belajar bagi siswa serta dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.

Pada tahap desain dilakukan pembuatan desain buku cerita elektronik dilakukan melalui dua tahapan, yaitu (1) memilih dan menetapkan perangkat lunak/software yang digunakan, dan (2) mengembangkan flow chart dan

storyboard untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir. Dalam pengembangan buku cerita elektronik ini menggunakan salah satu perangkat lunak yakni Kisov Flipbook Maker Pro. Dengan tampilan menyerupai buku, aplikasi ini juga dapat digabung dengan file audio, video dan file yang memiliki format SWF.

Setelah tahap desain maka dilanjutkan dengan tahap pengembangan, yaitu dengan membuat produk berupa buku cerita elektronik mulai dari pembuatan gambar yang sesuai dengan alur cerita, gambar latar dan beberapa konten lainnya yang akan digunakan untuk melengkapi. Pengisian konten disesuaikan dengan isi materi pelajaran pada RPP dan sumber belajar yang relevan. Pembuatan komponen-komponen pendukung disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran dan pengguna dalam hal ini siswa kelas II SD Negeri 4 Banyuning. Setelah media selesai dikembangkan selanjutnya buku cerita elektronik di burn kedalam CD.

Tahap implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan media yang sudah dikembangkan. Penerapan produk digunakan pada siswa kelas II di SD Negeri 4 Banyuning dengan tujuan agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengetahui apakah produk ini memberikan pengaruh yang signifikan atau tidak terhadap hasil belajar siswa, digunakan instrument tes objektif pilihan ganda untuk mengukurnya.

Tahap yang terakhir adalah melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

Kualitas hasil pengembangan produk. Dalam hal ini akan dipaparkan enam hal pokok, yaitu Uji Ahli Isi Mata Pelajaran, Uji Ahli Desain Pembelajaran, Uji Ahli Media, Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan uji coba Lapangan. Keenam data tersebut akan

disajikan secara berturut-turut sesuai dengan hasil yang diperoleh dari masing-masing tahapan uji coba.

Uji ahli isi mata pelajaran dilakukan oleh guru ahli bidang studi Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 4 Banyuning, Ibu Ni Wayan Darmi, S.Pd.. Uji ahli isi mata pelajaran terhadap buku cerita elektronik yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai isi dari buku cerita elektronik. Uji ahli isi mata pelajaran terhadap buku cerita elektronik ini menggunakan kuesioner. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 83,33% berada pada kualifikasi baik, dan dari segi isi/substansi materi yang disajikan dalam buku cerita elektronik dilakukan sedikit direvisi.

Uji ahli media dilakukan oleh dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Undiksha, Bapak I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. Uji ahli media terhadap buku cerita elektronik ini menggunakan kuesioner. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 92,5% berada pada kualifikasi sangat baik, dan dari segi produk ini masih perlu direvisi sedikit berdasarkan masukan dan saran ahli.

Uji ahli desain pembelajaran dilakukan oleh dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Undiksha, Bapak Dr. I Made Teguh, M.Pd. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi persentase tingkat pencapaiannya sebesar 92,5% berada pada kualifikasi sangat baik, dan dari segi desain pembelajaran perlu sedikit revisi berdasarkan masukan dari ahli.

Subjek dari uji coba perorangan ini adalah siswa kelas II SD Negeri 4 Banyuning sebanyak 3 (tiga) siswa. Siswa tersebut terdiri dari satu orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, satu orang siswa dengan prestasi belajar sedang dan satu orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Berdasarkan hasil penilaian rerata persentase =  $277,6 : 3 = 92,53\%$ . Rerata persentase 92,53 % ini berada pada

kualifikasi sangat baik, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh dua belas orang siswa. Dua belas orang siswa tersebut memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda yaitu, empat orang dengan tingkat pengetahuan rendah, empat orang dengan tingkat pengetahuan sedang dan empat orang dengan tingkat pengetahuan tinggi. Berdasarkan hasil penilaian rerata persentase =  $1112,8 : 12 = 92,73\%$ . Rerata persentase 89,34 % ini berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Uji coba lapangan dilakukan oleh dua puluh satu orang siswa. Dua puluh satu orang siswa tersebut memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda, mulai dari tingkat pengetahuan rendah, sedang dan tinggi. Berdasarkan hasil penilaian rerata persentase =  $1931,11 : 21 = 91,96\%$ . Rerata persentase 91,96 % ini berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Revisi pengembangan produk. Dalam pengembangan produk mobile learning ini melalui enam tahapan yaitu (1) ahli isi mata pelajaran, (2) ahli e-learning, (3) ahli desain pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, (6) uji coba lapangan. Dalam ke enam tahapan revisi tersebut, ada sedikit revisi dan ada beberapa masukan serta saran dari para ahli dan subjek uji coba.

Berdasarkan nilai pretest dan posttest 21 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi. Rata-rata nilai pretest adalah 57,87 dan rata-rata nilai posttest adalah 83,73. Peningkatan rata-rata nilai siswa ini juga dapat dilihat berdasarkan jawaban-jawaban siswa saat menjawab tes. Sebagian besar jawaban siswa yang salah saat pretest dalam menempuh posttest jawaban tersebut menjadi benar. Dilihat dari konversi hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri 4 Banyuning, nilai rata-rata posttest siswa yaitu 83,73 berada pada kualifikasi sangat baik. Oleh karena itu, dapat diinterpretasikan bahwa dengan menggunakan buku cerita elektronik dapat

meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut.

Pertama, Rancang bangun buku cerita elektronik dikembangkan pada semua tahapan dari model pengembangan ADDIE. Pengembangan dimulai dari tahap (a) analysis, (b) design, dan (c) development (d) implementation dan evaluation. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 4 Banyuning. Selanjutnya dilakukan tahap desain dengan langkah memilih dan menetapkan software/perangkat lunak yang digunakan yakni Flipbook Maker Pro, dan mengembangkan flow chart dan storyboard untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir. Kemudian mengembangkan buku cerita elektronik dengan menerapkan keterampilan yang dimiliki pengembang untuk mengembangkan produk mulai dari pembuatan gambar, mengatur tata letak, menyiapkan konten materi dan pembuatan beberapa komponen pendukung lainnya. Sebelum buku cerita elektronik dapat digunakan oleh pengguna, buku cerita elektronik harusnya diuji terlebih dahulu melalui tahap pengujian. Hasil pengujian produk buku cerita elektronik ini barulah digunakan oleh pengguna.

Kedua, kelayakan hasil pengembangan buku cerita elektronik pada (1) ahli desain pembelajaran berpredikat sangat baik (92,5%), (2) ahli isi mata pelajaran berpredikat sangat baik (83,33), (3) ahli media berpredikat sangat baik (92,5%), (4) uji coba perorangan berpredikat sangat baik (92,53%), (5) uji coba kelompok kecil (92,73%), dan uji coba lapangan berpredikat baik (91,96%).

Ketiga, hasil uji efektivitas yang dianalisis dengan teknik analisis statistik inferensial (uji-t) menemukan bahwa skor rata-rata posttest adalah 83,73 lebih besar dari skor rata-rata pretest yaitu 57,87.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa buku cerita elektronik terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II semester genap tahun pelajaran 2016/2017 di SD Negeri 4 Banyuning.

Saran-saran yang disampaikan dalam pengembangan buku cerita elektronik Bahasa Indonesia dikelompokkan menjadi empat yaitu,

Kepada siswa disarankan agar dapat memanfaatkan buku cerita elektronik secara optimal. Buku cerita elektronik tidak hanya dapat dimanfaatkan di guru saja, namun dapat dimanfaatkan di mana saja dan kapan saja pada saat siswa ingin belajar. Dengan pemanfaatan buku cerita elektronik secara maksimal, maka diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat lebih optimal.

Kepada guru disarankan agar menggunakan buku cerita elektronik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, mengingat dengan menggunakan buku cerita elektronik minat dan perhatian siswa dalam belajar lebih meningkat. Disarankan juga kepada guru agar dapat mengembangkan buku cerita elektronik sejenis secara sendiri, sebab dengan dikembangkannya buku elektronik sesuai dengan pelajaran yang guru inginkan, maka akan dapat mengatasi permasalahan keterbatasan media, ruang dan waktu dalam pengelolaan proses pembelajaran.

Kepada kepala sekolah disarankan agar mengambil kebijakan untuk mengadakan suatu pelatihan bagi guru-guru binaannya dalam mengembangkan maupun penggunaan buku cerita elektronik di SD Negeri 4 Banyuning. Kepala sekolah juga disarankan dapat melakukan pengadaan fasilitas pendukung penggunaan buku cerita elektronik di sekolah dengan mengajukan permohonan kepada pihak yang terkait.

Kepada Peneliti Lain disarankan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi melakukan penelitian sejenis yang bersifat pengembangan lebih lanjut dan lebih luas.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang tulus dan sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
2. Dr. I Made Tegeh, M.Pd., sebagai Pembantu Dekan I yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.
3. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
4. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
5. Drs Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
6. Ni Made Suyati, S.Pd.SD, selaku Kepala SD Negeri 4 Banyuning yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
7. Siswa-siswi Kelas II SD Negeri 4 Banyuning yang telah dengan tekun berpartisipasi dan mengikuti secara langsung penelitian ini.
8. Semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A.A. Gede. 2014. Metodologi Penelitian Pendidikan. Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan. Singaraja: Undiksha.
- Cameron, Lynne .2001. Teaching Languages to Young Learners. Cambridge: Cambridge.

Koyan, I Wayan. 2011. Asesmen dalam Pendidikan. Singaraja: Undiksha. Kvisoft. "Flip Book Maker" tersedia pada <http://www.kvisoft.com/flipbook-maker/> (diunduh tanggal 20 November 2016)

Mahadewi, Putrini dkk. 2013. Pemrograman Berbasis Teks. Singaraja: Undiksha.

Setyosari, Punaji. 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Tarigan, Henry Guntur. 2008, Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Angkasa Bandung.

Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Buku Ajar (tidak diterbitkan). Singaraja: Undiksha