

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK* CERITA RAKYAT
TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS IV
SDN 255 PARANGLOHE KECAMATAN HERLANG
KABUPATEN BULUKUMBA**



SKRIPSI

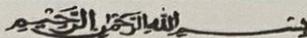
*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

**Fajar Syamsi
105401108320**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2024



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Fajar Syamsi NIM 105401108320**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 057 Tahun 1445 H/2024 M, tanggal 14 Sya'ban 1445 H/24 Februari 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Selasa 27 Februari 2024.

Makassar, 17 Sya'ban 1445 H
27 Februari 2024 M

Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Pd.

Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

Sekretaris : Dr. Baharudin, S.Pd.

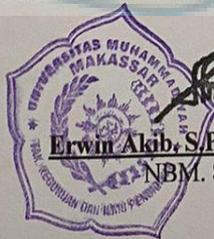
Dosen Penguji : 1. Prof. Dr. Munirah, M.Pd.

2. Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

3. Dr. Anni Paida, S.Pd., M.Pd.

4. Akbar Avicena, S.Pd., M.Pd.

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

NBM. 860 934



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran E-Book Cerita Rakyat terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Fajar Syamsi
 NIM : 105401109320
 Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka Skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 1 Sya'ban 1445 H
 27 Februari 2024 M

Pembimbing I

Pembimbing II

Chorau

Maria Ulviani

Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd

Maria Ulviani, S.Pd., M.Pd.

Diketahui,

Dekan FKIP
 Unismuh Makassar

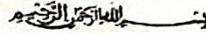
Ketua Prodi PGSD



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
 NIDN. 0901107602



Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
 NBM. 1148913



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

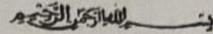
Nama : Fajar Syamsi
NIM : 105401108320
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran E-Book Cerita Rakyat Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Februari 2024
Yang Membuat Pernyataan

Fajar Syamsi



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fajar Syamsi
NIM : 105401108320
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran E-Book Cerita Rakyat Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi ini, saya akan melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian pada butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Februari 2024

Yang Membuat Pernyataan

Fajar Syamsi

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Kunci dari segala kebahagiaan adalah bersyukur.”

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.” (Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Sesungguhnya jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan menambah (nikmat) kepadamu, tetapi jika kamu mengingkari (nikmat-Ku) maka pasti azab-Ku sangat berat.” (Q.S Ibrahim: 7)



**Karya ini diperuntukkan Kepada Ayah, Ibu, dan Kakak
sebagai bukti cinta kasih
dan terima kasih penulis yang dengan sabar telah mendidik,
Memotivasi dan yang terus berjuang untuk memberikan masa depan yang
terbaik serta nasehat yang tiada henti.**

ABSTRAK

Fajar Syamsi. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran *E-Book* Cerita Rakyat Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Sitti Aida Azis dan pembimbing II Maria Ulviani.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh media pembelajaran *E-book* cerita rakyat terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan penelitian eksperimen (*pre eksperimental design*) dengan desain *one-grup pretest-postest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba dengan jumlah sampel sebanyak 22 siswa. Instrument penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah tes uraian (*pretest-postest*) dan lembar observasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan uji t. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba.

Kata kunci: media pembelajaran E-Book cerita rakyat, kemampuan membaca

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam, sumber segala kebenaran, sang kekasih tercinta yang tidak terbatas pencahayaan cinta-Nya bagi hamba-Nya, Allah Subhana Wata'ala sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *E-book* Cerita Rakyat Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba.” Tak lupa pula shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan Kita Nabi Besar Muhammad Salallahu Alaihi Wasallam yang telah membawa umat dari zaman biadab menuju zaman yang beradab.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan sesuatu yang sempurna, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya dalam membuat tulisan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik dan upaya bermanfaat untuk orang banyak utamanya dalam dunia pendidikan.

Skripsi ini merupakan suatu karya ilmiah sederhana yang penulis ajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menempuh ujian Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa sebelum dan selama mengadakan penyusunan skripsi ini, tidaklah dapat terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih

kepada kedua orangtua tercinta Ayahanda Syamsuddin dan Ibunda Rampe., dan Kakak Suriani Syamsuddin dan Reski Alam telah memberikan dukungan baik moral, spiritual maupun material dalam menyelesaikan skripsi ini. Demikian pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd., Dosen pembimbing I dan Maria Ulviani, S.Pd., M.Pd. Dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan secara langsung dengan baik dan penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ernawati, S.Pd.,M.Pd, Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dr. Ashar, S.Or., S.Pd., M.Pd, Penasehat Akademik serta seluruh Dosen dan Staf Pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf SDN 255 Paranglohe, dan Bapak Muhammad Darwis, S.Pd., selaku wali kelas IV di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian, segudang ilmu, dan pengalaman yang sangat berharga yang tak terlupakan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat- sahabat terkasih Nur hikmah, Andi Nurfadillah, Dewi Fajriani, dan Milia Sugiarti, yang selalu menemani, memberi motivasi, saran dan membantu penulis

sampai sekarang ini. Terima kasih kepada teman seperjuangan Andi Arbani Fariza, Muh Iqram Marlis, Muh Niamur Ridho, Nurfadillah Y.A Dewa, Wahidin Syarif, dan Nur Ainun, serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2020 utamanya teman dari kelas PGSD 20 E, seluruh teman-teman posko P2K SDN 145 Inpres Pampangan Kabupaten Maros yang telah melalui suka duka tinggal secepat bersama selama kurang lebih dua bulan. Taklupa pula bapak Amri Amal, S.Pd., M.Pd., dan rekan-rekan asistensi laboratorium Angkatan 04, 05, dan 06 serta semua pihak yang telah membantu penelitian dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis, Amin.

Makassar, Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II.....	9
KAJIAN TEORI,KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Alasan Penggunaan Media Pembelajaran.....	24
3. Fungsi Media Pembelajaran	14
4. Penggunaan Media Pembelajaran	16
5. Macam- macam Media Pembelajaran	17
6. Media Electronik Book (E-Book)	19
7. Cerita Rakyat	23
8. Kemampuan Membaca	24
B. Kerangka Pikir.....	33

C. Hasil Penelitian Relevan.....	34
D. Hipotesis Penelitian	37
BAB III.....	38
METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Populasi dan Sampel	39
C. Desain Penelitian	40
D. Variabel Penelitian	40
E. Definisi Operasional Variabel	41
F. Prosedur Penelitian	42
G. Instrumen Penelitian	43
H. Teknik Pengumpulan Data	45
I. Teknik Analisis Data	45
BAB IV.....	50
HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil	50
1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif	50
2. Hasil Analisis Statistik Inferensial.....	60
B. Pembahasan	63
BAB V	69
SIMPULAN DAN SARAN.....	69
A. Simpulan	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN-LAMPIRAN	74
RIWAYAT HIDUP	122

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Penelitian One Group Pretest-Postest.....	38
3.2 Populasi Siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe	39
3.3 Sampel Penelitian Pada Siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe.....	40
3.4 Pengamatan Kemampuan Membaca.....	43
3.5 Standar Pencapaian Hasil Belajar Kemampuan Membaca	46
3.6 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	47
4.1 Data Hasil Nilai Pretest Siswa Kelas IV.....	51
4.2 Perhitungan Mencari Nilai Rata-rata (Mean).....	52
4.3 Perhitungan Standar Pencapaian Hasil Belajar Siswa.....	53
4.4 Perhitungan Kriteria Ketuntasan Kemampuan Membaca.....	54
4.5 Data Hasil Nilai Postest Siswa Kelas IV.....	54
4.6 Perhitungan Mencari Nilai Rata-rata (Mean).....	55
4.7 Perhitungan Standar Pencapaian Hasil Belajar Siswa.....	56
4.8 Perhitungan Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar.....	57
4.9 Data Hasil Nilai Observasi Membaca Siswa kelas IV.....	58
4.10 Perhitungan Standar Pencapaian Hasil Belajar.....	59
4.11 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian.....	60
4.12 Analisis Nilai Pretest dan Postest.....	61

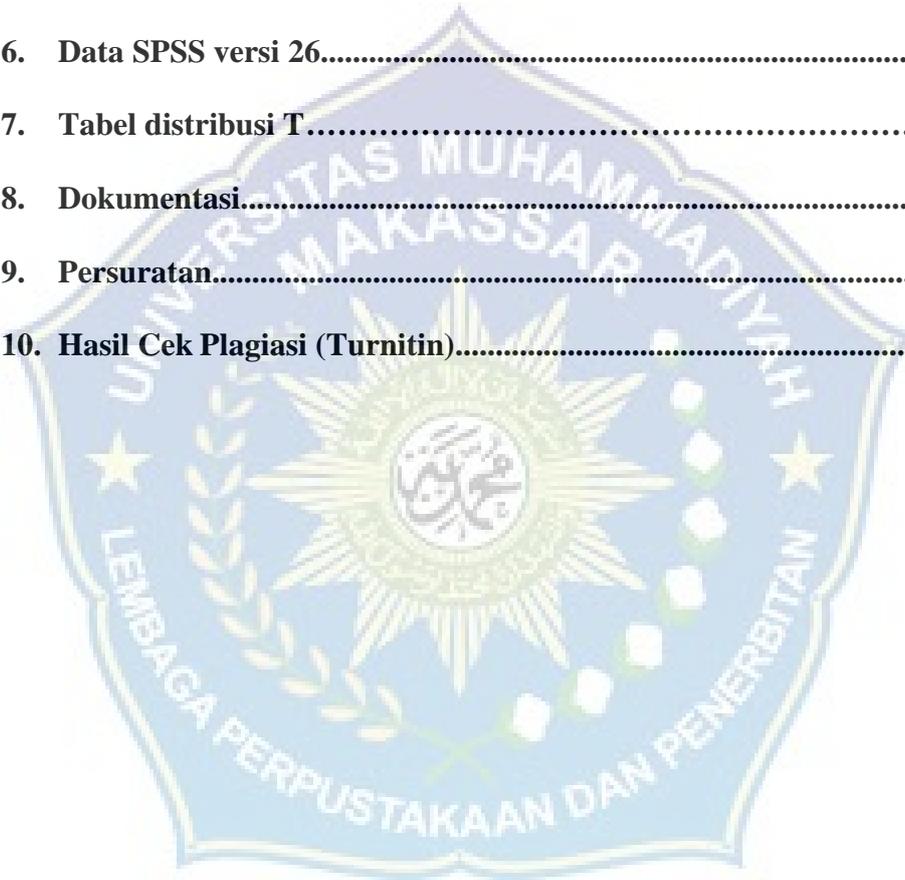
DAFTAR GAMBAR

Bagan	Halaman
2.1 Kerangka Pikir.....	34
3.1 Desain Penelitian.....	40



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	75
2. Media Pembelajaran.....	81
3. Instrumen Penelitian.....	83
4. Hasil Nilai <i>pretest</i> , <i>posttest</i> , observasi.....	96
5. Daftar Hadir.....	99
6. Data SPSS versi 26.....	100
7. Tabel distribusi T.....	103
8. Dokumentasi.....	104
9. Persuratan.....	106
10. Hasil Cek Plagiasi (Turnitin).....	116



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kenyataan di masyarakat, anak-anak gemar main game online, menyebabkan ada beberapa dampak yang bisa muncul akibat game tersebut. Termasuk kesehatan fisik dan mental, kecanduan, tidak peduli dengan sekelilingnya, merasa gelisah dan mudah marah apabila dilarang bermain, hingga muncul gejala penyakit, seperti migraine atau mata lelah.

Di sisi lain, apabila anak tidak dibarengi dengan aktivitas lain, akan berdampak lebih buruk seperti: gangguan penglihatan karena terlalu lama menatap gadget dan kesehatan mata anak mulai menurun. Mulai dari mata lelah, minus bertambah, sampai kerusakan saraf mata. Juga akan berdampak pada motoric karena kurang bergerak yang menyebabkan pertumbuhan badannya jadi tidak maksimal dan anak berisiko mengalami obesitas.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah usaha untuk mengembangkan media yang menyenangkan dan bersifat edukatif. Satu di antaranya adalah media e-book yang diharapkan dapat membantu siswa memperoleh informasi serta lebih semangat dalam belajar mandiri (Firda Rahmawati dkk, 2020: 81).

Kemajuan teknologi sekarang ini mendorong banyak perubahan dalam kehidupan manusia dari era informasi ke era digital di segala bidang (Fitriyah, 2019). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan salah satu langkah inovatif untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan di

Indonesia sehingga dapat bersaing di tingkat global. Salah satu bentuk media pembelajaran siswa yang mengimplementasikan perkembangan teknologi dan komunikasi dengan interaksi pengguna yang sedang dikembangkan saat ini adalah buku digital atau biasa dikenal dengan e-book (Firda dkk, 2020: 84).

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai Objek yang dapat dimanipulasi, dibaca, dilihat, didengar dan dibicarakan sebagai alat yang dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran pengajaran dan akan mempengaruhi efektivitas program pengajaran. Arsyad (2020: 4) mendefinisikan media sebagai alat komunikasi yang menggunakan menyampaikan pesan atau informasi dari suatu sumber dirancang untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian penerima dari pesan.

Media anak adalah alat yang bermanfaat bagi guru atau pendidik yang mengkomunikasikan materi. Media ini sangat bersifat kreatif, menarik, dan menyenangkan, serta dapat merangsang minat belajar anak. Media yang digunakan untuk pembelajaran dapat membantu meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak dengan meliputi berbagai aspek fisik, kognitif, sosial emosional, moralitas dan bahasa. Salah satu aspek yang dapat berkembang dalam bentuk media adalah bahasa. Melalui bahasa anak dapat menciptakan berbagai interaksi simbolik dalam hal mengungkapkan perasaan, pengalaman, dan pengetahuannya (Rohana S, 2022: 143).

Ada empat macam keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Menyimak adalah proses aktif mendengarkan dengan penuh perhatian simbol-simbol bahasa, Menghargai,

memahami dan menginterpretasikan untuk memperoleh informasi. Membaca adalah kegiatan menyerap, menafsirkan, dan menganalisis informasi yang ada di dalam buku. Berbicara merupakan suara atau kata-kata yang mengungkapkan gagasan, perasaan dan pikiran orang lain. Menulis adalah suatu kegiatan buat pesan atau rekam dalam bentuk karakter. Salah satu aspek penting yang harus dikembangkan keterampilan bahasa anak adalah membaca (Laila dan Yanti, 2019: 176).

Aini (2021: 198) mengatakan bahwa membaca ialah sebuah aktivitas auditif dan visual dalam memperoleh makna dari simbol berupa huruf atau kata yang terdiri dari proses decoding atau membaca teknik dan proses pemahaman. Membaca teknik ialah proses untuk lebih memahami terhadap hubungan antara huruf dengan bunyi. Membaca merupakan salah satu faktor penunjang untuk meningkatkan kualitas pengetahuan siswa karena dengan membaca siswa dapat memperoleh berbagai ilmu pengetahuan. Saat anak melakukan proses membaca, anak dikatakan memahami bahasa berdasarkan konsep pengetahuan dan pengalaman yang pernah didapatkan sebelumnya sehingga membaca termasuk salah satu proses pemahaman (*comprehending process*) yang terdapat dalam tugas perkembangan bahasa yang harus dilalui anak. Pemahaman yang dimaksud adalah memahami makna ucapan orang lain. Melalui membaca anak akan mendapatkan pengetahuan baru dan memperoleh informasi yang luas. Membaca dapat membuka jendela dunia dan mampu merangsang otak anak. Membaca mampu memberikan stimulus berupa keahlian komunikasi yang bagus, serta dapat membentuk pembendaharaan kata yang dimiliki oleh anak sehingga anak diharapkan dapat

berkomunikasi dengan baik, semakin sering siswa membaca maka semakin tinggi pula tingkat kemampuan membacanya.

Adapun hasil Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI)/Indonesia National Assesment Programme (INAP) yang mengukur kemampuan membaca bagi anak sekolah dasar juga menunjukkan hasil serupa. Secara nasional, untuk kategori kurang dalam kemampuan membaca sebanyak 46,38%. Hasil survei tersebut mengisyaratkan bahwa minat baca dan literasi bangsa Indonesia merupakan persoalan yang harus ditangani dengan serius. Guru harus mencari alternatif lain yang bisa menarik perhatian siswa agar ingin membaca, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran.

Keberadaan media pembelajaran pada suatu proses pembelajaran dapat menjadi unsur terpenting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam prosesnya. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari satu sumber terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Arsyad, 2020: 4).

Salah satu media yang bisa digunakan dan dikembangkan pada proses pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa adalah e-book (elektronik book). E-book merupakan buku dalam versi digital yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang bisa diakses online melalui internet, elektronik book menjadikan pembelajaran lebih efisien karena penggunaannya pun bisa dilakukan secara terbuka (Firda, 2020: 89).

Elektronik book ini banyak memuat cerita-cerita rakyat Indonesia dari berbagai daerah di seluruh Indonesia yang bisa digunakan guru untuk media pembelajaran bahasa Indonesia agar menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan media e-book cerita rakyat Malin Kundang dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi alat bantu pengembangan literasi untuk membantu siswa dalam kemampuan membaca dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Legenda dan cerita rakyat adalah cerita tradisional dalam jenis yang berbeda. Tidak seperti legenda, cerita rakyat dapat berlatar kapan pun dan dimana pun, dan tidak harus dianggap nyata atau suci oleh masyarakat yang melestarikannya. Sama seperti mitos, legenda adalah kisah yang secara tradisional dianggap benar-benar terjadi namun berlatar belakang pada masa-masa yang terkini, saat dunia sudah terbentuk seperti sekarang ini. Legenda biasanya menceritakan manusia biasa sebagai pelaku utamanya (Wahyuni, 2019: 96).

Berdasarkan hasil observasi penulis pada siswa kelas IV di SDN 255 Paranglohe kecamatan Herlang kabupaten Bulukumba terlihat jelas bahwa cara guru mengajar di dalam kelas yang monoton dengan menggunakan metode ceramah sehingga membuat kebanyakan siswa jenuh serta merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar membaca khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dibuktikan dengan aspek penilaian wali kelas, terdapat 2 orang siswa yang kemampuan membacanya masih terbata-bata dan beberapa siswa yang kemampuan membacanya sudah sangat lancar. Selanjutnya terdapat banyak siswa yang asyik mengobrol bersama teman sebangkunya saat

guru memerintahkan siswa untuk membaca, hal ini diakibatkan siswa kurang tertarik dengan kegiatan membaca tersebut.

Pada saat guru menugaskan siswa membaca mereka cuma membaca semata-mata memandang simbol-simbol maupun deretan kata yang terdapat dalam teks tanpa mengaitkan proses berpikir, sehingga sangat sedikit uraian dan data maupun pengetahuan yang didapatnya pada saat penulis bertanya kembali tentang teks yang dibacanya. Untuk menarik minat serta motivasi siswa agar semangat dalam membaca dan dapat meningkatkan kemampuan membaca tersebut diperlukan suatu media yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya untuk merangsang siswa agar membaca lebih menarik, terarah dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang, maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian di SDN 255 Paranglohe dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran E-Book Cerita Rakyat Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti merumuskan rumusan masalah yaitu : Apakah pengaruh pada media pembelajaran E-book cerita rakyat terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun , Adapun tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran E-book cerita rakyat terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan serta menjadi kontribusi pengembangan keilmuan yang dapat digunakan sebagai referensi pengembangan ilmu pengetahuan untuk masa depan terkait dengan penggunaan media pembelajaran E-book cerita rakyat terhadap kemampuan membaca siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bagi sekolah agar dapat memberikan masukan untuk memperbaiki praktik-praktik mengajar guru didalam proses pembelajaran agar berupaya meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai penunjang proses belajar mengajar di sekolah.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bagi guru sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan kembali media pembelajaran e-book berisi cerita rakyat

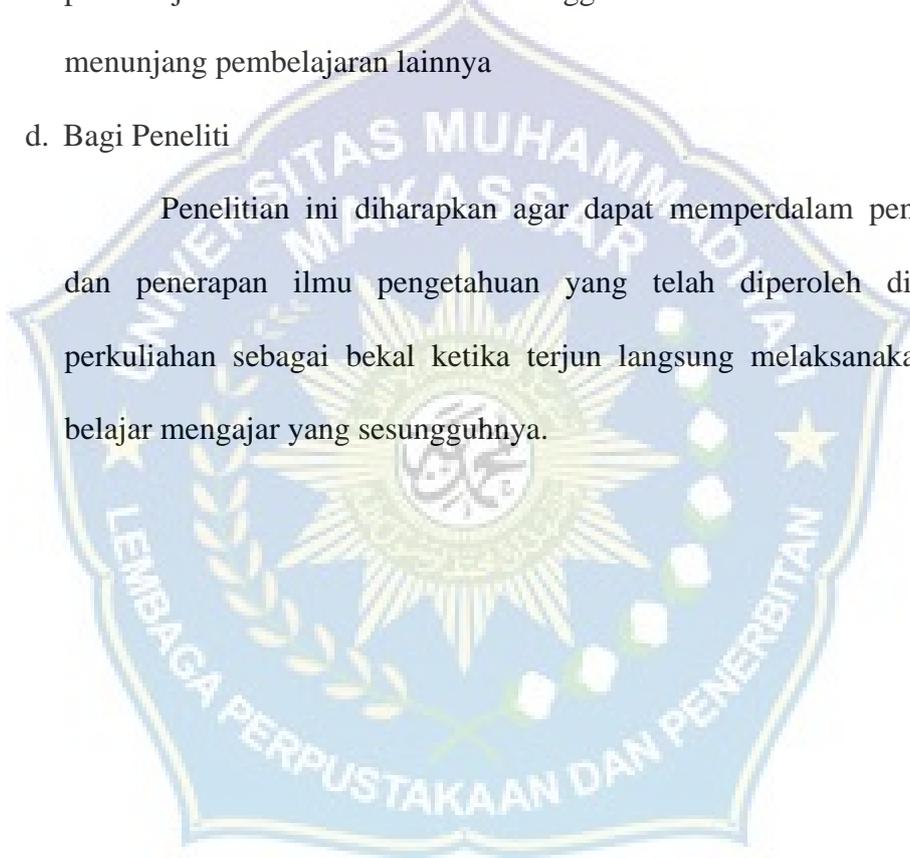
Indonesia yang menarik agar menciptakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di ruangan kelas lebih bervariasi.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bagi siswa agar terdapat peningkatan dalam kemampuan membaca sesudah diberikan perlakuan pada pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media e-book dan bisa menunjang pembelajaran lainnya

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan agar dapat memperdalam pengetahuan dan penerapan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh di bangku perkuliahan sebagai bekal ketika terjun langsung melaksanakan proses belajar mengajar yang sesungguhnya.



BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Nurfadhillah, 2021:7-8).

Menurut Heinich (Suciati, dkk. 2022:1) media adalah alat saluran komunikasi. Media atau pengantar berarti perantara antara sumber pesan berasal dengan penerima pesan. Contoh media sebagai perantara yaitu film, televisi dan komputer. Telah banyak pakar maupun organisasi yang memberikan batasan terhadap pengertian media. Association of Education Communication Technology (AECT) memberikan pengertian bahwa media merupakan bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk penyampaian pesan.

Menurut Briggs (Suciati, dkk. 2022:2) berpendapat bahwa media pembelajaran ialah alat untuk memberikan stimulus bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar. Selain itu, Miarso (Suciati, dkk. 2022:2) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Menurut Andi Adam (2021:55) bahwa media pembelajaran bisa diartikan sebagai wahana yang dimuati pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. Sedangkan pengertian media belajar memiliki pengertian yang ekuivalen (overlapping) dengan sumber belajar, segala hal yang bisa menstimuli seseorang belajar. Segala hal ini bisa berupa orang, alat, proses, aturan, dan sebagainya.

Menurut Susanto (Triana, dkk. 2023:1) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara untuk menyampaikan pesan secara tepat serta terencana yang berasal dari suatu sumber ke penerima sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efektif, dan efisien. Selain itu, Yaumi (Triana, dkk. 2023:1) menyatakan bahwa media dapat diartikan sebagai suatu alat yang dirancang secara terencana yang memiliki fungsi untuk menyampaikan suatu informasi. Suatu alat yang dimaksud mencakup benda asli, visual, audiovisual, multimedia, benda cetak.

Dengan demikian media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan. Media merupakan pihak yang bertanggung jawab dalam proses mentransmisi

informasi dari pendidik ke siswa karena merupakan unsur pokok dalam interaksi di dalam kelas yang mendukung suatu komunikasi dan pencapaian materi. Media pembelajaran adalah sarana yang mempermudah guru dalam menyampaikan informasi maupun materi kepada siswa, sehingga siswa mampu secara aktif menyerap materi dan tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan perantara yang dikembangkan oleh guru sesuai materi dan tujuan pembelajaran, dimana media pembelajaran akan membuat siswa lebih mudah memahami materi dan konsep yang diajarkan guru. Banyak media pembelajaran yang dapat dikembangkan guru yaitu media konkret, visual, audio, audiovisual, multimedia, dan benda cetak. Sehingga guru dapat memilih jenis media yang tepat untuk diterapkan dalam kegiatan mengajar.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dipaparkan maka disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu untuk menyalurkan dan menyampaikan informasi-informasi agar tujuan pembelajaran dapat terpenuhi.

2. Alasan Penggunaan Media Pembelajaran

Alasan penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar

karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (nyata).

Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guna dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran guru seharusnya memahami materi pembelajaran yang akan digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut. Selain itu, guru juga dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu sendiri. Beberapa cara efektif untuk merancang media pembelajaran yang baik, antara lain:

- a. Media harus dirancang sesederhana mungkin sehingga jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
- b. Media hendaknya dirancang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan.
- c. Media hendaknya dirancang tidak terlalu rumit dan tidak membuat anak-anak menjadi bingung.
- d. Media hendaknya dirancang dengan bahan-bahan yang sederhana dan mudah didapat, tetapi tidak mengurangi makna dan fungsi media itu sendiri.
- e. Media dapat dirancang dalam bentuk model, gambar, bagan berstruktur dan lain-lain, tetapi dengan bahan yang murah dan mudah didapat sehingga tidak menyulitkan guru dalam merancang media yang dimaksud.

Menurut Kusumaningtyas, dkk. (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga penggunaannya harus memiliki alasan-alasan yang kuat. Berikut ini alasan-alasan yang dimaksud:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga motivasi belajar meningkat.
- 2) Bahan pengajaran lebih jelas maknanya, sehingga dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- 3) Metode pengajaran menjadi lebih bervariasi
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan aktivitas belajar, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
- 5) Sesuai dengan tingkat berpikir siswa dimulai dari taraf berpikir konkret menuju abstrak. Proses ini dimulai dari hal yang sederhana menuju berpikir yang kompleks. Dengan adanya media pengajaran maka hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Menurut Ismail (2020:73-74) media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan dengan beberapa alasan diantaranya:

- a. Alasan yang pertama yaitu berkenaan dengan manfaat media pengajaran itu sendiri, antara lain:
 - 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pengajaran lebih jelas maknanya, sehingga dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
 - 3) Metode pengajaran akan bervariasi.
 - 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan aktivitas belajar, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
- b. Alasan kedua yaitu sesuai dengan taraf berpikir siswa. Dimulai dari taraf berfikir konkret menuju abstrak, dimulai dari yang sederhana menuju berfikir yang kompleks. Sebab dengan adanya media pengajaran hal-hal yang abstrak, dimulai dari yang sederhana menuju berfikir yang kompleks. Sebab dengan adanya media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Itulah beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam dunia Pendidikan. Media pembelajaran telah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum fungsi media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Menurut Sadiman (2020: 16) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.
- e. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- f. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
- g. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- h. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Sedangkan menurut Gerlach & Ely (Daryanto, 2019: 8) tiga fungsi atau kelebihan kemampuan media yaitu :

- 1) Kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

- 2) Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- 3) Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

4. Penggunaan Media Pembelajaran

Secara umum tujuan penggunaan media pada pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam pengiriman informasi berupa bahan ajar/materi pembelajaran kepada siswa sehingga materi pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, dan mudah di mengerti bagi siswa. Penggunaan media pada proses pembelajaran tidak bermaksud mengganti cara mengajar guru, tetapi untuk melengkapi dan membantu guru didalam menyampaikan materi atau informasi (Aini,2021: 201).

Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan memudahkan proses belajar mengajar peserta didik dan pengajar, dimana dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dikarenakan bahan ajar dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. bahan ajar akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan dari bahan ajar.

Menurut Hasan (2021: 12) adapun beberapa kegunaan dari penggunaan media pada proses pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran menjadikan pengiriman materi ajar dalam pembelajaran lebih jelas dan lebih tersampaikan oleh guru sehingga penerimaan sangat mudah diperoleh oleh siswa yang mengarah kepada meningkatnya hasil belajar siswa.
- b. Media pembelajaran sangat menarik fokus perhatian siswa pada materi ajar yang menyebabkan tumbuhnya motivasi belajar dalam diri siswa.
- c. Media pembelajaran mampu menumbuhkan aktivitas belajar mandiri didalam diri siswa. Karenakan dijamin sekarang ini banyak sekali media pembelajaran yang dapat diakses secara percuma dimana saja dan kapan saja, akhirnya siswa bisa menyisihkan waktunya untuk belajar sekaligus menunggu sesuatu atau belajar sejenak sebelum melakukan aktivitas lainnya.
- d. Media pembelajaran menjadikan waktu mengajar efisien sehingga tidak memerlukan banyak waktu untuk seorang guru menjelaskan isi materi pembelajaran kepada siswa.

5. Macam-Macam Media Pembelajaran

Klasifikasi Media Pembelajaran menurut Sanjaya (2019: 211) adalah sebagai berikut:

a. Dilihat dari Sifatnya

- 1) Media audio, media untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran.

Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan bahan yang dicetak seperti media grafis.
- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

b. Dilihat dari Kemampuan Jangkauannya

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.

c. Dilihat dari Cara atau Teknik Pemakaiannya

- 1) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus, seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, Over Head Projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi.

Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.

- 2) Media yang diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Kemp & Dayton (Arsyad, 2020:39) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu:

1. Media cetakan
2. Media pajang
3. Overhead transparencies
4. Rekaman audiotape
5. Seri slide dan filmstrips
6. Penyajian multi-image
7. Rekaman video dan film hidup
8. Komputer

6. Media Electronic Book (*E-book*)

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran salah satu langkah inovatif untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia.

Dahulu buku yang sering dijumpai hanya berbentuk lembaran kertas yang disusun sedemikian rupa menggunakan sampul cetak sehingga dapat dibaca oleh para pelajar hingga kalangan masyarakat. Tetapi seiring berkembangnya zaman di era digital seperti saat ini, buku yang sebelumnya hanya berbentuk lembaran kertas kini berevolusi menjadi berbentuk digital yang hadir didalam handphone, komputer, laptop, maupun elektronik lainnya (Firda, 2020: 87).

Menurut Makdis (2020: 77) mengemukakan *E-book* sebagai buku digital yang sangat memudahkan masyarakat terutama pada pelajar yang dapat membaca ratusan halaman bukunya dalam satu file dan menghemat biaya membeli buku. Sedangkan menurut Ruddamayanti dalam bukunya (2019 : 109) *E-book* tersedia dalam dua jenis, pertama yaitu *E-book* yang bersifat tertutup hanya dapat dibaca dengan alat versi digital komputer dari buku cetak untuk di baca dan program khusus (*ebook reader*) serta yang kedua *e-book* yang dapat dibaca oleh berbagai peralatan digital, *ebook* jenis ini yang tersedia di internet mulai dari smartphone.

Menurut Mentari, dkk., (2019:131) *e-book* atau buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti android, smartphone, tablet, atau *e-book* merupakan versi digital dari buku cetak. Sedangkan menurut Rohana, (2022: 145) Jika buku cetak terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar, sedangkan *e-book* berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar.

Buku digital atau yang sering disebut dengan elektronik book (*E-book*) merupakan salah satu bentuk kecanggihan teknologi yang sangat dimanfaatkan semua kalangan yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar, video, audio, hingga multimedia lainnya secara ringkas dan efisien (Firda, 2020: 89).

E-book sangat digemari karena mempunyai banyak fitur untuk mencari dan menemukan berbagai macam ilmu pengetahuan dengan cepat dan mudah. Selain itu *e-book* tidak membutuhkan ruangan penyimpanan besar ketika hendak dibawa bepergian karena semua tersimpan secara digital didalam perangkat elektronik dan juga bersifat ramah lingkungan. Fungsi dan tujuan *E-book* merupakan sebagai alternatif media pembelajaran yang memuat konten multimedia dengan penyajian informasi lebih interaktif dan menarik. Menurut Firda (2020: 90) manfaat *e-book* bagi dunia pendidikan sangat terasa, berkat kehadiran *e-book* guru dapat mengefektifkan dan mengefisienkan pembelajaran. Guru tidak lagi repot membawa buku pembelajaran yang jumlahnya banyak untuk mengajar, buku pembelajaran kini bisa tersimpan dalam bentuk file saja di handphone maupun laptop.

a. Kelebihan dan Kekurangan *E-book*

Ada banyak sekali kelebihan pada media *electronic book* yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah, guru, dan siswa. Tidak hanya dalam dunia pendidikan, bahkan masyarakat umum juga sangat bisa menggunakan *e-book* tanpa batasan apapun untuk meningkatkan pengetahuannya. Menurut Ruddamayanti (2019:1198-1120) beberapa kelebihan dalam penggunaan *e-book* sebagai berikut:

- 1) Harga lebih murah dari pada buku konvensional
- 2) Ramah lingkungan
- 3) Anti rusak secara fisik
- 4) Mudah dibawa dan memiliki ukuran yang relatif kecil

- 5) Menghemat waktu dan tempat
- 6) Sistem pengiriman sangat cepat

b. Kekurangan *E-book*

Meskipun *e-book* terdapat banyak kelebihan tetapi pastilah terdapat kekurangan juga. Berikut ini beberapa kekurangan *e-book* yaitu:

- 1) *E-book* sangat bergantung pada perangkat

E-book adalah buku digital yang memerlukan perangkat elektronik seperti hp, laptop, komputer, dan lainnya agar bisa diakses. *E-book* tidak seperti dengan buku biasa yang bisa dibuka dan ditutup sesuka hati. Maka dari itu *e-book* sangat membutuhkan perangkat elektronik.

- 2) Kenyamanan

Membaca buku digital sepertinya kurang nyaman apabila digunakan karena harus menatap layar monitor atau layar hp dalam jangka waktu yang lama dan menyebabkan mata lebih mudah lelah. Ada kalanya buku digital hanya bisa digunakan apabila pemakaiannya tidak setiap hari, akan lebih baik jika dibuatkan jadwal khusus.

- 3) Beberapa *e-book* membutuhkan software khusus untuk membuka

Seperti yang diketahui bahwa ketika membuka file tertentu harus membutuhkan software khusus untuk membukanya. Misalnya ketika membuka dokumen yang berformat PDF biasanya dibuka dengan menggunakan aplikasi Acrobat dari Adobe.

- 4) Buku digital bisa saja dimanipulasi oleh hacker

Apalagi jika buku digital tersebut formatnya teks. Format yang satu ini sangat rentan dengan serangan virus yang berakibat perangkat elektronik mudah rusak dan berakibat fatal.

7. Cerita Rakyat

Bangsa Indonesia ialah bangsa yang sangat kaya akan kebudayaan yang hampir setiap daerah mempunyainya, kebudayaan daerah menjadi penyumbang keberagaman budaya Indonesia sekaligus menjadi corak budaya Indonesia. Menurut Kristianto (2019: 59) cerita rakyat adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, di antaranya kolektif macam apa saja secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat.

Menurut Aini, dkk., (2021: 117) cerita rakyat adalah salah satu karya sastra yaitu berupa cerita yang lahir, hidup, dan berkembang pada beberapa generasi dalam masyarakat tradisional, baik masyarakat itu telah mengenal huruf atau belum, disebarkan secara lisan, mengandung survival, bersifat anonim, serta disebarkan secara kolektif dalam kurun waktu yang cukup lama.

Cerita rakyat merupakan prosa lama berupa tradisi lisan. Selain itu, cerita rakyat dapat diartikan sebagai cerita lisan yang meliputi legenda, music, sejarah lisan, pepatah, lelucon, takhayul, dongeng, kebiasaan menjadi tradisi dalam suatu budaya, subkultur, atau kelompok. Seperti yang diketahui didalam bahasa sehari-hari cerita rakyat lebih identik dengan masyarakat sebagai dongeng.

Didalam dongeng inilah hidup dan berkembang pada masyarakat tertentu tetapi pengarang dari dongeng tersebut tidak pernah diketahui. Sebagai genre sastra lisan, cerita rakyat mempunyai manfaat bagi siswa ataupun masyarakat pendukungnya. Di dalam cerita rakyat itu sendiri terkandung nilai-nilai pendidikan maupun nilai-nilai pesan moral yang bermanfaat. Cerita rakyat yang mempunyai nilai pesan moral bisa menjadi salah satu alternatif yang mengajarkan pendidikan moral pada siswa Sekolah Dasar, melalui pengenalan cerita-cerita rakyat siswa tidak hanya dijejali nasihat dan aturan verbalisme dari guru tetapi dapat mengambil contoh dari nilai-nilai pesan moral cerita rakyat tersebut. Selain itu, siswa juga mengenal kebudayaan daerahnya dengan begitu guru dan siswa bisa mengembangkan nilai-nilai budaya secara kreatif dan inovatif. Jadi, alternatif pembelajaran bahasa Indonesia bisa melalui kearifan lokal yaitu cerita rakyat (Wahyuni, 2019: 1195).

8. Kemampuan Membaca

a. Definisi Membaca

Membaca merupakan pengembangan keterampilan yang berawal dari keterampilan memahami kata, kalimat, paragraf pada bacaan hingga memahami secara kritis dan evaluatif seluruh isi bacaan. Kegiatan membaca berarti kegiatan mengamati dan memahami kata yang tertulis, memberi makna pada kata tersebut berdasarkan pengetahuan dan pemahaman yang dipunyai.

Menurut Tarigan (Aini, 2021: 120) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang

hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas, dan agar makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Senada dengan pengertian di atas seperti yang dikutip oleh Farida Rahim bahwa membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit dengan melibatkan banyak hal.

Menurut Hodgson (Fitriyah, 2019: 7) mendefinisikan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Jika hal ini tidak terpenuhi, pesan tidak akan dipahami dan proses membaca tidak terlaksana dengan baik.

Menurut Lado (Laila, 2019: 178) mendefinisikan “membaca ialah memahami pola-pola bahasa dari gambaran tertulisnya”. Kemudian menurut Farr (Harianto, 2020: 5) mengemukakan, “reading is the heart of education” yang artinya membaca merupakan jantung pendidikan. Maksudnya orang yang sering membaca akan memiliki wawasan yang luas dan memiliki pemikiran yang tinggi.

Membaca merupakan salah satu aspek dari empat keterampilan berbahasa dan berhubungan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Membaca tidak bisa dilepaskan dari menyimak, berbicara, dan menulis, pada saat membaca, seorang pembaca yang baik akan memahami bahan yang dibacanya. Pembaca diperlukan menguasai ide pokok bacaan, agar memahami bacaannya dengan baik dan tepat.

b. Tujuan Membaca

Tujuan membaca ialah memperoleh informasi dari media cetak maupun media electronic, dengan menangkap isi dan memahami makna bacaan yang diperoleh dengan melewati proses pemahaman. Menurut Anderson (Fitriyah, 2019: 179-181) beberapa tujuan dari membaca yaitu:

- 1) Membaca untuk menemukan atau mengetahui apa yang terjadi pada setiap bagian cerita, apa yang terjadi mula-mula pertama, kedua, dan ketiga atau seterusnya, setiap tahap dibuat untuk memecahkan suatu masalah, adegan-adegan dan kejadian, kejadian buat dramatisasi. Ini disebut membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita (reading for sequence or organization).
- 2) Mampu menemukan ide pokok dan kata kunci, membaca merupakan proses untuk menemukan sebuah ide pokok jadi diharapkan anak mampu mengerti dan memahami kata-kata yang menjadi inti bahasan ataupun makna dalam sebuah kata atau kalimat.
- 3) Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan oleh tokoh, apa-apa yang telah dibuat oleh tokoh, apa yang

telah terjadi oleh tokoh khusus, atau untuk memecahkan masalah-masalah yang dibuat oleh tokoh. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh perincian perincian atau fakta-fakta (reading for details or facts).

- 4) Membaca untuk mengetahui mengapa hal itu merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, apa-apa yang dipelajari atau yang dialami oleh tokoh, dan merangkumkan hal-hal yang dilakukan oleh tokoh untuk mencapai tujuannya. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh ide-ide utama (reading for main ideas)
- 5) Membaca untuk menemukan serta untuk mengetahui apa-apa yang tidak bisa, tidak wajar mengenai seseorang tokoh, apa yang lucu dalam cerita, atau apakah cerita itu benar atau tidak benar. Ini disebut membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan (reading to classify).
- 6) Membaca untuk menemukan apakah tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, apakah kita ingin berbuat seperti yang diperbuat oleh tokoh, atau bekerja seperti cara tokoh bekerja dalam cerita itu. Ini disebut membaca menilai, membaca mengevaluasi (reading to evaluate).
- 7) Membaca untuk menemukan bagaimana cara tokoh berubah, bagaimana hidupnya berbeda dari kehidupan yang kita kenal, bagaimana dua cerita mempunyai persamaan, dan bagaimana tokoh menyerupai pembaca. Ini disebut membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan (reading to compare or contrast).

c. Jenis-jenis Membaca

Harianto (2020: 6) membedakan jenis-jenis membaca menjadi dua macam yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati (senyap). Pada jenis membaca dalam hati terdiri lagi menjadi membaca ekstensif dan membaca intensif. Adapun deskripsi jenis-jenis membaca sebagai berikut:

1) Membaca Nyaring

Membaca nyaring adalah suatu aktivitas yang merupakan alat bagi guru, murid, atau pun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, dan perasaan pengarang (Laila, 2019: 182). Sejalan dengan pendapat tersebut, membaca nyaring adalah kegiatan membaca dengan mengeluarkan suara atau kegiatan melafalkan lambang-lambang bunyi bahasa dengan suara yang cukup keras (Fitriyah, 2019: 48). Dari pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa membaca nyaring adalah kegiatan membaca dengan menyuarakan tulisan yang dibacanya dengan ucapan dan intonasi yang tepat agar pendengar dan pembaca dapat menangkap informasi yang disampaikan oleh penulis, baik yang berupa pikiran, perasaan, sikap, ataupun pengalaman menulis (Fitriyah, 2019: 64).

Tujuan utama membaca nyaring ialah pembaca dapat mengucapkan kata ataupun kalimat dengan tepat dan jelas. Membaca nyaring diharapkan mencermati bahan bacaan dan menggunakan intonasi secara tepat dan jelas juga. Aini (2021: 128) Pada saat membaca nyaring seorang pembaca memerlukan beberapa keterampilan, sebagai berikut:

- a) Penggunaan kata yang tepat
- b) Pemenggalan frasa yang tepat
- c) Penggunaan intonasi, nada, dan tekanan yang tepat
- d) Penguasaan tanda baca yang tepat
- e) Penggunaan suara yang jelas
- f) Penggunaan ekspresi yang tepat
- g) Pengaturan kecepatan membaca
- h) Pengaturan ketepatan pernafasan
- i) Pemahaman bacaan, dan
- j) Memiliki rasa percaya diri

2) Membaca Senyap

Membaca senyap atau dalam hati adalah membaca tidak bersuara, tanpa gerakan bibir, tanpa gerakan kepala, tanpa berbisik, memahami bahan bacaan yang dibaca secara diam atau dalam hati, kecepatan mata dalam membaca tiga kata per detik, menikmati bahan bacaan yang dibaca dalam hati, dan dapat menyesuaikan kecepatan membaca dengan tingkat kesukaran yang terdapat dalam bahan bacaan itu. Dalam membaca senyap pembaca hanya mempergunakan ingatan visual yang melibatkan pengaktifan mata dan ingatan. Latihan-latihan pada membaca senyap haruslah dimulai sejak dini sehingga anak-anak sudah dapat membaca sendiri, dan pada tahap ini anak hendaknya dilengkapi bahan bacaan tambahan yang penekanannya diarahkan pada keterampilan menguasai isi bacaan dan memperoleh serta memahami ide-ide dengan usahanya sendiri (Harianto, 2020: 8).

Fatmasari (Fitriyah, 2019: 67) Keterampilan yang harus dimiliki dalam membaca dalam hati atau membaca senyap antara lain sebagai berikut:

- a) Membaca tanpa bersuara, tanpa bibir bergerak, tanpa ada desis apapun
- b) Membaca tanpa ada gerakan-gerakan kepala
- c) Membaca lebih cepat dibandingkan dengan membaca nyaring
- d) Tanpa menggunakan jari atau alat lain sebagai penunjuk
- e) Mengerti dan memahami bahan bacaan
- f) Dituntut kecepatan mata dalam membaca
- g) Dapat menyesuaikan kecepatan dengan tingkat kesulitan.

d. Membentuk Kebiasaan Membaca

Pada usaha membentuk keterampilan membaca aspek yang perlu diperhatikan ialah minat, keinginan, kemauan, motivasi dan keterampilan membaca. Yang dimaksud keterampilan membaca ini adalah penguasaan teknik-teknik membaca secara tepat. Apabila siswa tidak memiliki niat maka kebiasaan membaca tentunya tidak akan berkembang didalam dirinya. Bisa juga terjadi misalnya minat membaca siswa telah berkembang tetapi memiliki hal-hal yang menghambat kecepatan membaca seperti gerakan bibir, gerakan tangan, membaca kata demi kata, maka kemampuan membacanya tidak dapat maksimal (Laila, 2019: 180).

Pembentukan kebiasaan membaca yang efektif membutuhkan waktu yang relatif lama. Oleh karena itu, perlu mengeluarkan usaha-usaha pembentukan yang dilakukan sedini mungkin dalam kehidupan siswa, yaitu

sejak masa sekolah dasar. Pada masa sekolah dasar, siswa sudah dikenalkan dengan buku dan gambar .

Mempelajari bahasa khususnya membaca memerlukan faktor-faktor yang harus terkait dan mempengaruhi satu sama lainnya. Beberapa faktor tersebut misalnya ketekunan dan kesabaran, selain itu tentu saja kesempatan agar terus menerus menggunakan bahasa yang sedang dipelajari merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan dalam mempelajari bahasa. Akan tetapi faktor-faktor yang lain juga misalnya ketersediaan materi yang dikuasai, pendidik yang tepat dan mampu, serta motivasi yang sangat tinggi (Harianto, 2020 : 2).

e. Penilaian Membaca

Kemampuan membaca seseorang dapat diukur melalui tes, baik tes yang bersifat subjektif maupun objektif. Tujuan pokok penyelenggaraan tes membaca adalah mengetahui dan mengukur tingkat keterampilan memahami makna tersurat, tersirat maupun implikasi dari isi suatu bacaan, oleh karenanya dapat dipilih tes bentuk subjektif maupun objektif. Tes bentuk Subjektif dapat dibuat dalam bentuk pertanyaan yang dijawab melalui jawaban panjang dan lengkap ataupun sekedar jawaban pendek. Sedangkan tes objektif dapat disusun dalam bentuk tes melengkapi, menjodohkan, pilihan ganda atau bentuk-bentuk gabungan (Marwati, 2020: 9).

Sebagaimana halnya tes untuk keterampilan berbahasa, tes untuk mengetahui tingkat keterampilan memahami isi bacaan dapat diselenggarakan dengan menggunakan berbagai format tes yang tersedia. Untuk melaksanakan

tes membaca pemahaman, diperlukan indikator keterampilan membaca pemahaman. Laila (2019: 182) kompetensi membaca adalah kemampuan memberi respons yang tepat dan akurat terhadap tuturan tertulis yang dibaca. Termasuk didalamnya adalah:

- 1) Keterampilan memberi respons komunikatif terhadap kata-kata urutan kalimat yang diamati pada permukaan bacaan atau yang sering disebut kemampuan membaca yang tersurat
- 2) Keterampilan memberikan interpretatif terhadap hal-hal yang tersimpan di sela-sela atau dibalik permukaan bacaan atau yang sering disebut dengan kemampuan membaca tersurat.
- 3) Keterampilan memberikan respons evaluatif-imajinatif terhadap keseluruhan bacaan.

Beberapa aspek penilaian yang harus diperhatikan dalam pembelajaran membaca penilaian dititikberatkan pada kemampuan siswa dalam beberapa kompetensi. Kompetensi-kompetensi dirumuskan dalam bentuk aspek-aspek penilaian. Setiap pembelajaran membaca usai dilakukan, maka siswa dituntut menguasai seluruh kompetensi yang ada dalam aspek-aspek penilaian.

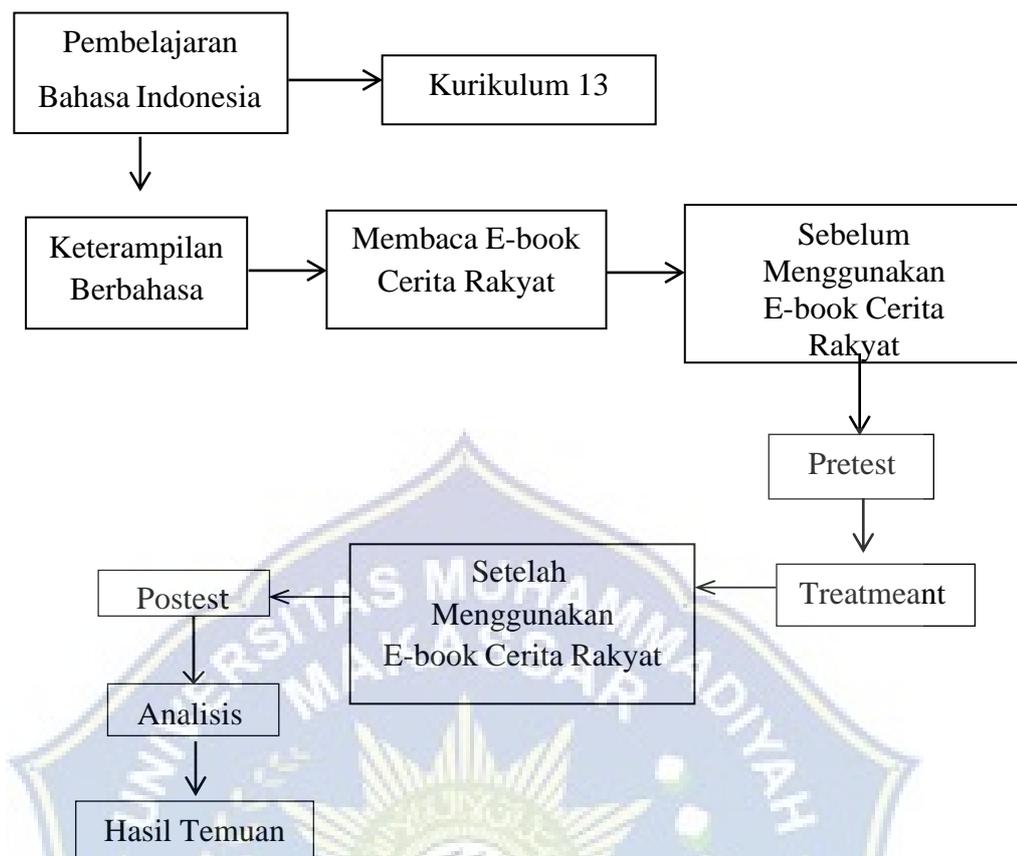
Adapun penilaian dalam pengajaran membaca adalah memahami isi cerita, menyimpulkan isi cerita dalam beberapa kalimat. Aspek memahami isi cerita yaitu penilaian memahami isi bacaan yang telah dibaca dan dipahami. Tes isian pendek dapat digunakan sebagai alat tes yang representatif bagi guru. Tes tersebut menghasilkan penilaian yang dapat mengukur tingkat

pemahaman siswa terhadap isi bacaan, penilaiannya dengan melihat jawaban siswa salah atau benar (Rohana, 2022: 150).

B. Kerangka Pikir

Pembelajaran di SDN 255 Paranglohe menggunakan kurikulum 2013. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia mempunyai beberapa aspek keterampilan berbahasa salah satunya yaitu keterampilan membaca. Apabila keterampilan membaca siswa berkualitas maka kemampuan membaca akan berkualitas juga. Kemampuan membaca merupakan salah satu faktor penunjang untuk meningkatkan kualitas pengetahuan siswa karena dengan membaca siswa dapat memperoleh berbagai ilmu pengetahuan. Untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa harus didukung dengan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan salah satunya penggunaan media electronic book cerita rakyat.

Sebelum menerapkan treatment (perlakuan) siswa diberikan tes awal (pretest) terlebih dahulu agar mendapatkan hasil data untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran e-book cerita rakyat. Setelah di berikan pretest selanjutnya diberikan treatment (perlakuan) menggunakan e-book cerita rakyat dan siswa membaca sesuai kemampuan masing-masing. Langkah terakhir diberikan kembali tes akhir (posttest) untuk mendapatkan data hasil kemampuan membaca setelah di berikan perlakuan media pembelajaran E-Book cerita rakyat. Hasil data temuan tersebut akan dianalisis lebih lanjut lagi.



Bagan 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian relevan dengan membahas permasalahan dalam penelitian yang hampir sama dengan penelitian ini, yaitu:

1. Marwati dan M. Basri (Volume 3. Nomor 1 Januari 2018) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Inpres Tala’borong Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa”. Hasil analisis dari penelitian bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan menggunakan media buku cerita lebih tinggi dibandingkan yang diajar tanpa menggunakan media buku cerita. Dengan

demikian penggunaan media buku cerita merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat berperan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres Tala'borong Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa. Dari hasil pengujian hipotesis $F_b > F_t$ ($101,4 > 4,45$) sehingga H_0 ditolak dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan penggunaan media buku cerita terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV SD Inpres Tala'borong kab.Gowa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah menggunakan mata pelajaran yang sama yaitu bahasa Indonesia sedangkan perbedaannya adalah jenis media pembelajaran yang digunakan dan sampel penelitian yang berbeda kelas. Dengan adanya penelitian terdahulu peneliti akan gampang memilih sumbangan apa yang akan dilakukan atau diciptakan dengan penelitiannya, dan juga peneliti bisa mengetahui tentang plagiasi dan memacu peneliti untuk meneliti dan memperoleh solusi yang baru dan original.

2. Noor Alfu Lila dan Yati (2014) dengan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah di Banjarmasin". Hasil penelitian bahwa hasil belajar di kelas eksperimen dengan Penggunaan Media Buku Cerita pada kelas IV MI AlIstiqamah Banjarmasin rata-rata kelasnya adalah 76,00 dan berada pada kualifikasi baik. Sedangkan hasil belajar di kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV 2 rata-rata kelasnya adalah 74,33 dan berada pada kualifikasi baik. Pada

akhirnya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media buku cerita dengan hasil belajar siswa kelas kontrol yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah ingin meneliti pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan membaca siswa sedangkan perbedaannya adalah metode penelitian dan jenis media pembelajaran

3. Fatmawati Wulandari (2018) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Pajjaiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar”. Hasil penelitian bahwa penggunaan media buku cerita dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV SD Negeri Pajjaiang. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kemampuan membaca siswa sebelum dan setelah penerapan penggunaan media buku cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu aktifitas belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya penggunaan media buku cerita yang ditandai dengan adanya peningkatan kemampuan membaca yang dimiliki siswa pada saat proses pembelajaran, siswa juga semakin aktif dalam memperhatikan penjelasan guru yang ditandai dengan adanya umpan balik antara guru dan siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah ingin meneliti pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan membaca siswa sedangkan perbedaannya adalah jenis media pembelajaran yang digunakan dan lokasi penelitian.

4. Andi Eka Purnamasari (2019) dengan judul “Pengaruh penggunaan Media Big Book Terhadap Kemampuan Membaca Pada Murid Kelas IV SD Negeri 1 Lammappoloware Kabupaten Soppeng”. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa melalui penggunaan media big book dapat berpengaruh terhadap kemampuan membaca pada murid kelas I SD Negeri Kabupaten Soppeng. Hasil tes keterampilan membaca murid pre-test adalah 10 murid mencapai nilai rata-rata yaitu 75 dan 18 murid belum mencapai nilai rata-rata. Nilai rata-rata kelas rendah 67,57 dan persentase ketuntasan 36%. Pada posttest, terjadi peningkatan yang cukup baik yaitu ada 24 murid yang mencapai nilai rata-rata dan 4 murid yang belum mencapai nilai rata-rata. Nilai rata-rata kelas yaitu 87%.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang, kajian pustaka, dan kerangka pikir, maka hipotesis dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh media pembelajaran E-Book rakyat kundang terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan ini termaksud dalam penelitian kuantitatif dan jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen (*experimental research*), penelitian eksperimen mempunyai tujuan untuk menentukan antara sebab akibat antara dua fenomena (Sugiyono, 2019: 68).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* atau biasa disebut pre-experimen. Desain yang digunakan dalam metode pre-experimen adalah *one group pretest-posttest design*, pada desain *one group pretest-posttest design* ini didalamnya terdapat *pretest* (sebelum diberi perlakuan), *treatment* (perlakuan diberikan) dan *posttest* (hasil diberi perlakuan). Adapun bentuk desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

Tabel 3.1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Sugiyono (2019: 74)

Keterangan :

O₁ : Pretest (sebelum perlakuan diberikan)

X : Treatment (perlakuan diberikan menggunakan *E-Book* cerita rakyat)

O₂ : Posttest (setelah perlakuan diberikan)

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2019: 120) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari serta menarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe. Berikut tabel data populasi yang digunakan :

Tabel 3.2 Populasi Siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe

No	Kelas	Jumlah
1.	IV	22
Total Keseluruhan		22

(Sumber data : absensi siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe)

2. Sampel

Sugiyono (2019: 120) mengemukakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengambilan sampel non probability sampling dengan teknik sampel jenuh (sampling jenuh) untuk menentukan sampel penelitian. Artinya, penelitian ini menjadikan seluruh siswa kelas IV yang ada di SDN 255 Paranglohe menjadi sampel penelitian. Berikut ini tabel data populasi yang digunakan:

Tabel 3.3 Sampel Penelitian Pada Kelas IV SDN 255 Paranglohe

No	Kelas	Jumlah Siswa	
		Laki-Laki	Perempuan
1.	IV	12	10
Total Keseluruhan		22	

(Sumber data : absensi siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe)

C. Desain Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran E-book cerita rakyat terhadap kemampuan membaca siswa maka dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diteliti dan diamati, yaitu variabel independent (variabel bebas) yang menjadi sebab pengaruh atau yang mempengaruhi dan variabel dependen (variable terikat) yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat. Berikut desain penelitian digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Desain Penelitian

Keterangan:

X : Media pembelajaran E-Book cerita rakyat

Y : Kemampuan membaca siswa

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan seorang peneliti yang dipelajari untuk memperoleh informasi tentang suatu hal tersebut dan kemudian menarik kesimpulannya (Sugiyono,

2019: 17). Terdapat 2 variabel yang ada didalam penelitian ini, variabel bebas dan variabel terikat. Berikut ini variabel yang dimaksud yaitu :

1. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran E-Book cerita malin kundang ,variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan serta timbulnya variabel terikat.

2. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

E. Definisi Operasional Variabel

1. Media Pembelajaran *E-Book* cerita rakyat

Media pembelajaran adalah berbagai macam alat yang digunakan guru untuk menghantarkan sebuah bahan ajar atau isi pembelajaran kepada siswa yang bisa digunakan secara online ataupun offline.

E-Book cerita rakyat adalah buku dalam versi digital yang memuat cerita rakyat Indonesia yang bisa diakses secara online melalui internet, *e-book* menjadikan pembelajaran lebih efisien karena penggunaannya bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

2. Kemampuan Membaca Siswa

Membaca adalah salah satu aspek dari empat keterampilan berbahasa dan berhubungan dengan keterampilan berbahasa yan lain. Keterampilan membaca tidak bisa dipisahkan dan saling berhubungan dengan keterampilan

lainnya. Pada saat membaca, seorang pembaca yang baik akan memahami bahan yang dibacanya. Pembaca diperlukan menguasai ide pokok bacaan, agar memahami bacaannya dengan baik dan tepat.

F. Prosedur Penelitian

1. Pretest

Pretest dilakukan sebelum mendapatkan treatment (perlakuan) menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat. Lembaran soal pretest diberikan kepada seluruh sampel penelitian secara berurut sesuai nomor absen dan dikerjakan dengan batas waktu yang telah ditentukan.

2. Treatment

Setelah diadakan pretest, peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat yang ditampilkan dalam blog khusus yang dibuat dan diakses melalui laptop yang memiliki jaringan internet. Sampel diajar mulai dari membuka blog *E-Book* sampai selesai membaca. Sampel dibagi ke dalam beberapa kelompok treatment agar lebih efektif dan efisien dalam penggunaan waktu untuk mendapatkan hasil.

3. Posttest

Setelah sampel penelitian mendapat treatment (perlakuan), maka dilaksanakan posttest atau tes akhir. Lembaran soal posttest diberikan kepada seluruh sampel penelitian secara berurut sesuai nomor absen dan dikerjakan dengan batas waktu yang telah ditentukan. Selanjutnya dilakukan pengolahan nilai dari hasil jawaban yang telah dikerjakan.

G. Instrumen Penelitian

1. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis, soal tes tertulis ini menggunakan soal uraian (essay). Jumlah soal tes tertulis yang akan diujikan kepada siswa kelas IV sebanyak 5 nomor.

2. Observasi

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengamati atau melihat secara langsung aktifitas siswa kelas IV dalam kegiatan membaca menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat dan memberikan nilai perolehan pada lembar observasi yang telah disediakan.

Tabel 3.4 Pengamatan Kemampuan Membaca

No	Indikator	Aspek yang Dicapai	Kriteria
1	Kelancaran Membaca	Siswa dapat membaca dengan lancar cerita dalam bacaan e-book cerita rakyat.	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa membaca e-book cerita rakyat dengan sangat lancar. b. Siswa membaca e-book Cerita rakyat dengan lancar. c. Siswa membaca e-book dengan terbata-bata. d. Siswa membaca e-book dengan mengeja.
2	Intonasi	Siswa dapat membaca cerita dengan intonasi nada suara yang jelas dan lantang.	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa membaca dengan intonasi nada suara dengan jelas dan lantang. b. Siswa membaca dengan intonasi nada suara dengan jelas. c. Siswa membaca dengan intonasi nada suara dengan ambigu. d. Siswa membaca dengan intonasi nada suara tidak jelas dan acak-acakan.

3	Memahami isi	Siswa dapat memahami isi cerita rakyat dari e-book yang dibaca.	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa memahami seluruh isi cerita dari e-book yang dibacanya. b. Siswa hanya memahami ½ isi cerita dari e-book yang dibacanya. c. Siswa hanya memahami ¼ isi cerita dari e-book yang dibacanya. d. Siswa tidak memahami seluruh isi cerita dari ebook yang dibacanya.
4	Ekspresi	Siswa dapat membaca e-book cerita rakyat dengan sangat ekspresi.	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa membaca e-book cerita rakyat dengan sangat berekspresi. b. Siswa membaca e-book cerita rakyat dengan berekspresi c. Siswa membaca e-book cerita rakyat dengan kurang berekspresi d. Siswa membaca e-book cerita rakyat tidak berekspresi sama sekali.
5	Percaya diri	Siswa dapat percaya diri dalam membaca e-book cerita rakyat.	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa membaca e-book cerita rakyat dengan sangat percaya diri. b. Siswa membaca e-book cerita rakyat dengan sedikit percaya diri. c. Siswa membaca e-book cerita rakyat kurang percaya diri. d. Siswa membaca e-book cerita rakyat tidak percaya diri.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes tertulis berisi pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan data kemampuan membaca siswa kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Observasi

Observasi dilakukan secara mandiri dengan mengamati setiap siswa yang melakukan proses kegiatan membaca dengan menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat. Observasi dilengkapi dengan lembar penilaian observasi membaca sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.

I. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis suatu data dengan menggunakan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah didapat atau telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum serta generalisasi. Sugiyono (2019: 207)

Setelah melakukan penelitian dan menganalisis tes kemampuan membaca siswa menggunakan e-book cerita rakyat di kelas IV SDN 255 Paranglohe. Maka dilakukan perhitungan nilai rata-rata (mean), presentase dan frekuensi. Langkah-langkah analisis deskriptif adalah sebagai berikut:

a. Rata-rata (mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum fX}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata (mean)

ΣfX = Total keseluruhan jawaban

n = total sampel

b. Persentase nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{n}100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

f = Frekuensi presentase

N = Total sampel

Nilai yang telah diperoleh dapat dikategorikan dengan penggunaan skala lima yaitu:

Tabel 3.5 Standar Pencapaian Hasil Belajar Kemampuan membaca

No	Interval	Kategori
1	< 60	Sangat Rendah
2	60 – 69	Rendah
3	70 – 79	Sedang
4	80 – 89	Tinggi
5	90 – 100	Sangat Tinggi

(Sumber data: SDN 255 Paranglohe)

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) siswa kelas IV SDN 255

Paranglohe kabupaten bulukumba untuk pembelajaran bahasa indonesia adalah 70 dan skor idealnya 100, sehingga seorang siswa dianggap tuntas jika memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Ketuntasan klasikal tercapai minimal 70% siswa dikelas memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Tabel 3.6 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

No	Skor	Kriteria
1	$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas
2	$70 \leq x \leq 100$	Tuntas

(sumber data : SDN 255 paranglohe)

Persentase ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ ketuntasan klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa dengan nilai} \leq 70}{\text{jumlah murid}} \times 100$$

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Sebelum menguji hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas agar mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Data bisa dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikan lebih besar dari > 0,05.

b. Uji Hipotesis

Pada penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t) dengan menggunakan rumus t-test, adapun langkah-langkah menguji hipotesis yaitu:

a) Mencari harga Md menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Perbedaan mean pretest dan mean posttest

$\sum d$ = Jumlah dari gain (posttest – pretest)

N = Subjek pada sampel

- b) Mencari harga $\sum X^2 d$ menggunakan rumus :

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d^2$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel

- c. Menentukan harga t Hitung dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = perbedaan *mean pretest* dan *mean posttest*

X_1 = Hasil pretest

X_2 = Hasil posttest

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

- d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan,
kaidah pengujian signifikan:

1. Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ H_0 ditolak dan H_1 diterima, ini berarti penggunaan media pembelajaran e-book cerita malin kundang memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe.
 2. Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima, ini berarti penggunaan media pembelajaran e-book cerita malin kundang tidak berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe.
- e. Menentukan t_{Tabel} dengan mencari t_{Tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1$



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan dengan proses *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan) menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat, hasil yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan terkait media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat dengan kemampuan membaca siswa. Untuk lebih detail pada hasil penelitian ini dijabarkan melalui analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial .

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a. Deskripsi Hasil Data Pretest Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran E-Book Cerita Rakyat

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat pada siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrument tes tertulis berbentuk uraian dengan beberapa pertanyaan-pernyataan yang diberikan kepada siswa dan dijawab sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Data hasil nilai *pretest* tersebut akan diuraikan sesuai nomor urut absen siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Hasil Nilai Pretest Siswa Kelas IV

NO	Nomor Kode	JK	Skor Setiap Nomor Soal					Nilai
			1	2	3	4	5	
1	001	P	4	2	4	2	4	70
2	002	L	2	2	2	2	4	60
3	003	L	2	2	4	3	4	75
4	004	P	4	4	3	2	3	70
5	005	P	4	4	2	3	2	75
6	006	P	4	3	4	2	3	70
7	007	L	2	2	2	2	4	65
8	008	P	2	4	3	2	2	65
9	009	P	4	4	3	2	4	60
10	0010	P	2	4	3	3	4	80
11	0011	L	4	4	4	2	2	75
12	0012	L	2	3	3	2	4	70
13	0013	L	2	4	2	2	2	60
14	0014	L	4	4	2	2	4	80
15	0015	P	4	4	3	2	2	75
16	0016	P	4	4	3	2	4	85
17	0017	L	3	4	2	2	2	65
18	0018	L	2	4	3	2	4	75
19	0019	L	2	2	2	2	2	50
20	0020	P	2	4	2	2	2	60
21	0021	L	2	4	3	2	2	65
22	0022	P	2	4	2	2	2	60

(Sumber data: hasil *pretest* siswa kelas IVSDN 255 Paranglohe)

Berdasarkan tabel 4.1 data hasil nilai *pretest* siswa yang telah diketahui, maka untuk mendapatkan nilai rata-rata (*mean*) nilai *pretest* siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe dapat dilihat pada tabel perhitungan berikut ini:

Tabel 4.2 Perhitungan Mencari Nilai Rata-Rata (*Mean*)

X	F	f.x
50	1	50
60	5	300
65	4	260
70	4	280
75	5	375
80	2	160
85	1	85
Jumlah	22	1.510

(Sumber data: nilai *pretest* siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe)

Keterangan:

X = Nilai *Pretest*

F = Frekuensi

X.F = Total Keseluruhan

Dari tabel diatas, didapatkan nilai $fx = 1.510$ dan nilai $N = 22$, maka diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum fX}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{1510}{22}$$

$$= 68,64$$

Hasil perolehan nilai rata-rata (*mean*) sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat untuk mengetahui kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe maka nilai yang diperoleh adalah 68,64. Adapun perhitungan kategori pencapaian hasil belajar kemampuan membaca siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Perhitungan Standar Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
< 60	1	4,54 %	Sangat Rendah
60 – 69	9	40,91%	Rendah
70 – 79	9	40,91%	Sedang
80 – 89	3	13,64 %	Tinggi
90 – 100	-	-	Sangat Tinggi
Jumlah	22	100%	

(Sumber data : nilai *pretest* siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe)

Diketahui hasil persentase perhitungan standar pencapaian hasil belajar yang telah didapatkan dari nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan) menggunakan media pembelajaran E-Book cerita rakyat yaitu 1 orang siswa yang berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 4,54%, sebanyak 9 orang siswa kategori rendah dengan persentase 40,91%, 9 orang siswa kategori sedang dengan persentase 40,91%, 3 orang siswa kategori tinggi dengan persentase 13,64%, dan tidak ada siswa pada kemampuan membaca yang berada pada kategori sangat tinggi. Demikian hasil *pretest* siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe yang tergolong rendah.

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) siswa SDN 255 Paranglohe Kabupaten Bulukumba untuk pembelajaran bahasa indonesia adalah 70 dan skor ideal adalah 100, sehingga seorang siswa dianggap tuntas jika memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Ketuntasan klasikal tercapai minimal 70% siswa dikelas memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Apabila hasil *pretest* siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe yang tergolong rendah dikaitkan dengan KKM maka diperoleh hasil akhir sebagai berikut:

Tabel 4.4 Perhitungan Kriteria Ketuntasan Kemampuan Membaca

Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase
$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	10	45,45%
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	12	54,55%
Jumlah		22	100%

(Sumber data: nilai *pretest* siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe)

Berdasarkan perhitungan kriteria ketuntasan minimum (KKM) diatas, maka sebanyak 10 orang siswa memperoleh skor < 70 dengan persentase sebesar 45,45% dan 12 orang siswa memperoleh skor > 70 dengan persentase 54,55%. Dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* siswa kelas IV tidak tuntas.

b. Deskripsi Hasil data *Posttest* Setelah Menggunakan Media Pembelajaran E-Book Cerita Rakyat

Setelah siswa kelas IV diberikan *pretest* maka proses penelitian selanjutnya adalah *treatment* (perlakuan diberikan) menggunakan media pembelajaran E-Book cerita rakyat kepada siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe sebanyak 22 siswa mengakses E-Book cerita rakyat di internet. Setelah perlakuan diberikan maka diberikan *posttest* (hasil diberi perlakuan) kepada siswa kelas IV dengan instrument tes tertulis berbentuk uraian. Data hasil nilai *posttest* tersebut akan diuraikan sesuai nomor urut absen siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe sebagai berikut:

Tabel 4.5 Data Hasil Nilai *Posttest* Siswa Kelas IV

NO	Nomor Kode	JK	Skor Setiap Nomor Soal					Nilai
			1	2	3	4	5	
1	001	P	4	2	2	2	2	90

2	002	L	4	3	4	3	3	85
3	003	L	4	3	4	3	4	90
4	004	P	3	3	4	3	4	85
5	005	P	4	2	2	2	2	89
6	006	P	4	4	3	3	4	90
7	007	L	4	3	4	2	3	80
8	008	P	4	2	2	3	2	95
9	009	P	4	2	4	3	2	90
10	0010	P	4	4	4	3	4	95
11	0011	L	4	4	2	2	2	80
12	0012	L	4	4	4	3	2	85
13	0013	L	3	4	3	4	4	90
14	0014	L	2	3	4	3	4	80
15	0015	P	4	4	2	2	3	80
16	0016	P	4	4	4	3	2	85
17	0017	L	3	4	2	3	4	80
18	0018	L	4	4	4	3	2	85
19	0019	L	4	4	4	3	2	85
20	0020	P	4	4	3	2	4	85
21	0021	L	4	4	4	3	4	95
22	0022	P	3	2	4	3	4	80

(Sumber data: nilai *posttest* siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe)

Berdasarkan tabel 4.5 data hasil nilai *posttest* siswa yang telah diketahui, maka untuk mendapatkan nilai rata-rata (*mean*) nilai *posttest* siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe dapat dilihat pada tabel perhitungan berikut ini:

Tabel 4.6 Perhitungan Mencari Nilai Rata-Rata (*Mean*)

X	F	f.x
80	6	480

85	7	595
89	1	89
90	5	450
95	3	285
Jumlah	22	1899

(Sumber data: hasil *posttest* siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe)

Keterangan:

X = Nilai *Posttest*

F = Frekuensi

X.F = Total Keseluruhan

Dari tabel diatas, didapatkan nilai $\sum fx = 1899$ dan nilai $N = 22$, maka diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum fX}{n}$$

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{1899}{22} \\ &= 86,32\end{aligned}$$

Hasil perolehan nilai rata-rata (*mean*) sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat untuk mengetahui kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe maka nilai yang diperoleh adalah 86,32. Adapun perhitungan kategori pencapaian hasil belajar kemampuan membaca siswa diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.7 Perhitungan Standar Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
< 60	-	-	Sangat Rendah
60 – 69	-	-	Rendah
70 – 79	-	-	Sedang

80 – 89	14	63,64%	Tinggi
90 – 100	8	36,36%	Sangat Tinggi
Jumlah	22	100%	

(Sumber data: hasil postest siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe)

Diketahui hasil persentase perhitungan standar pencapaian hasil belajar yang telah didapatkan dari nilai *postest* (setelah diberi perlakuan) menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat yaitu 0 (tidak ada) siswa pada kategori sangat rendah, rendah, dan sedang, 14 orang siswa kategori tinggi dengan persentase 63,64%, dan 8 orang siswa kategori sangat tinggi dengan persentase 36,36%. Demikian hasil *postest* siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe yang tergolong tinggi.

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) siswa SDN 255 Pranglohe Kabupaten Bulukumba untuk pembelajaran bahasa indonesia adalah 70 dan skor ideal adalah 100, sehingga seorang siswa dianggap tuntas jika memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Ketuntasan klasikal tercapai minimal 70% siswa dikelas memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Apabila hasil postest siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe yang tergolong tinggi dikaitkan dengan KKM maka diperoleh hasil akhir sebagai berikut:

Tabel 4.8 Perhitungan Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	-	-
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	22	100 %
Jumlah		22	100%

(Sumber data: nilai *Postest* siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe)

Berdasarkan perhitungan kriteria ketuntasan minimum (KKM) diatas, maka tidak ada siswa yang memperoleh skor <70 dan 22 orang siswa memperoleh skor

>70 dengan persentase sebanyak 100%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan nilai yang sangat signifikan antara *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (hasil diberi perlakuan) siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe tuntas.

c. Deskripsi Kemampuan Membaca Siswa Menggunakan Media Pembelajaran E-Book Cerita Rakyat Bahasa Indonesia

kegiatan observasi aktifitas membaca siswa kelas IV yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat untuk mengetahui kemampuan membaca siswa. Setiap siswa dinilai menggunakan instrument lembar observasi berdasarkan kelancaran dalam membaca, memahami isi bacaan, intonasi suara, ekspresi wajah, dan kepercayaan diri siswa. Adapun nilai yang telah didapatkan pada aktifitas membaca siswa kelas IV diuraikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.9 Data Hasil Nilai Observasi Membaca Siswa Kelas IV

NO	Nomor Kode	JK	Skor Setiap Nomor Soal					Nilai
			1	2	3	4	5	
1	001	P	4	3	3	4	4	90
2	002	L	2	2	2	2	4	60
3	003	L	4	3	4	4	4	90
4	004	P	4	4	3	4	4	90
5	005	P	4	3	4	4	4	90
6	006	P	4	4	3	4	4	90
7	007	L	3	3	3	3	3	75
8	008	P	2	4	3	2	2	65
9	009	P	4	4	3	2	4	85
10	0010	P	4	3	3	3	4	85
11	0011	L	3	3	3	3	3	75

12	0012	L	3	3	3	3	4	80
13	0013	L	4	3	3	3	4	85
14	0014	L	3	3	3	3	3	75
15	0015	P	4	3	3	4	4	90
16	0016	P	3	3	3	3	4	80
17	0017	L	3	3	4	3	4	85
18	0018	L	3	3	3	3	4	80
19	0019	L	4	3	4	4	4	95
20	0020	P	4	3	3	3	4	85
21	0021	L	4	4	3	3	4	90
22	0022	P	4	3	4	3	4	90

(Sumber data: hasil observasi membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe)

Berdasarkan tabel 4.9 hasil nilai observasi siswa kelas IV diketahui sebanyak 22 siswa mengikuti obeservasi membaca pada penelitian ini, agar mengetahui rendah atau tingginya persentase kemampuan membaca siswa maka dilakukan perhitungan standar pencapaian hasil sebagai berikut:

Tabel 4.10 Perhitungan Standar Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
< 60	0	0	Sangat Rendah
60 – 69	2	9,09%	Rendah
70 – 79	3	13,64%	Sedang
80 – 89	8	36,36%	Tinggi
90 – 100	9	40,91%	Sangat Tinggi
Jumlah	22	100%	

(Sumber data : nilai observasi membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe)

Setelah diketahui hasil persentase perhitungan standar pencapaian hasil membaca yang telah didapatkan dari lembar observasi menggunakan media

pembelajaran *E-Book* cerita rakyat yaitu 0 (tidak ada) siswa kategori sangat rendah, 2 orang siswa kategori rendah dengan persentase 9,09%, 3 orang siswa kategori sedang dengan persentase 13,64%, dan 8 orang siswa kategori tinggi dengan persentase 36,36%, serta 9 orang siswa kategori sangat tinggi dengan persentase 40,91%.

Secara keseluruhan persentase observasi membaca siswa kelas IV telah mencapai persentase 100%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat tergolong tinggi.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan agar mengetahui apakah data yang diolah peneliti berdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji normalitasnya adalah data dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat pada siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 26 shapiro-wilk, aturan pengujian adalah:

- 1) Apabila nilai signifikan $> 0,05$ data berdistribusi normal
- 2) Apabila nilai signifikan $< 0,05$ data tidak berdistribusi normal

Adapun hasil uji normalitas menggunakan program SPSS sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.137	22	.200*	.959	22	.461
posttest	.192	22	.034	.881	22	.012

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber data : Output SPSS versi 26)

Berdasarkan tabel 4.11 hasil uji normalitas data penelitian menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05. Secara detail data *pretest* sig 0,461 > 0,05 dan data *posttest* sig 0,012 > 0,05. Dengan demikian data hasil uji normalitas penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Sesuai dengan hipotesis pada penelitian ini bahwa ada pengaruh media pembelajaran *E-book* cerita rakyat terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe Kabupaten Bulukumba. Untuk menentukan hipotesis ada pengaruh atau tidak ada pengaruh, maka teknik yang digunakan yaitu teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t sebagai berikut:

Tabel 4.12 Analisis Nilai Pretest dan Posttest

No	X1	X2	d=X2-X1	d ²
1	70	90	20	400
2	60	85	25	625
3	75	90	15	225
4	70	85	15	225
5	75	89	14	196
6	70	90	20	400
7	65	80	15	225
8	65	95	30	900
9	60	90	30	900
10	80	95	15	225
11	75	80	5	25
12	70	85	15	225

13	60	90	30	900
14	80	80	0	0
15	75	80	5	25
16	85	85	0	0
17	65	80	15	225
18	75	85	10	100
19	50	85	35	1.225
20	60	85	25	625
21	65	95	30	900
22	60	80	20	400
Jumlah	1.510	1.899	389	8.971

(Sumber data : Hasil olah data pretest dan postest siswa)

- 1) Mencari nilai Md

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{389}{22}$$

$$= 17,68$$

- 2) Mencari nilai $\sum X^2 d$

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 8.971 - \frac{(389)^2}{22}$$

$$= 8.971 - \frac{151.321}{22}$$

$$= 8.971 - 6.878,22$$

$$= 2.092,78$$

- 3) Menentukan nilai t Hitung

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{17,68}{\sqrt{\frac{2.092,78}{22(22-1)}}$$

$$t = \frac{17,68}{\sqrt{\frac{2.092,78}{462}}}$$

$$t = \frac{17,68}{\sqrt{4,53}}$$

$$t = \frac{17,68}{2,13}$$

$$t = 8,30$$

4) Menentukan nilai t_{Tabel}

Mencari t_{Tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1$, $dk = N-1 = 22-1 = 21$. Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 8,30$ dan $t_{Tabel} = 1,721$ maka hasil uji t menunjukkan bahwa $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $8,30 > 1,721$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, ini berarti penggunaan media pembelajaran *e-book* cerita rakyat memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe Kabupaten Bulukumba.

B. Pembahasan

Dalam pembelajaran dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar. Menurut Muhammad Arifin, dkk.(2022: 13) media pembelajaran adalah berbagai macam alat yang digunakan guru untuk menghantarkan sebuah bahan ajar atau isi pembelajaran kepada siswa

yang bisa digunakan secara online ataupun offline. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran Elektronik Book (*E-book*). *E-Book* cerita rakyat merupakan buku dalam versi digital yang memuat cerita rakyat Indonesia yang bisa diakses secara online melalui internet, *e-book* menjadikan pembelajaran lebih efisien karena penggunaannya bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat terdapat data yang di analisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *e-book* cerita rakyat memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe Kabupaten Bulukumba. Hal ini dibuktikan dengan adanya data skor nilai hasil *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (hasil diberi perlakuan) yang setelah peneliti analisis mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Nilai rata-rata *pretest* yang didapatkan adalah 68,64. Hasil persentase *pretest* (sebelum diberi perlakuan) menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat adalah 1 orang siswa yang berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 4,54%, sebanyak 9 orang siswa kategori rendah dengan persentase 40,91%, 9 orang siswa kategori sedang dengan persentase 40,91%, 3 orang siswa kategori tinggi dengan persentase 13,64%, dan tidak ada siswa pada kemampuan membaca yang berada pada kategori sangat tinggi. Demikian hasil *pretest* siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe yang tergolong rendah. Sedangkan hasil kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebanyak 4 orang siswa tidak tuntas dengan persentase sebesar 44,44% dan 5 orang siswa tuntas

dengan persentase 55,56% pada tahap *pretest*.

Nilai rata-rata *posttest* yang didapatkan adalah 86,32. Hasil *posttest* (setelah diberi perlakuan) menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat adalah 0 (tidak ada) siswa pada kategori sangat rendah, rendah, dan sedang, 14 orang siswa kategori tinggi dengan persentase 63,64%, dan 8 orang siswa kategori sangat tinggi dengan persentase 36,36%. Demikian hasil *posttest* siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe yang tergolong tinggi.. Sedangkan hasil kriteria ketuntasan minimum (KKM), 0 (tidak ada) siswa dengan kategori tidak tuntas dan 22 orang siswa tuntas dengan persentase 100%.

Menurut Sadiman (Cahyadi, 2014:16) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sejalan dengan pendapat tersebut, dari hasil hasil *pretest* kemampuan membaca siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe tergolong rendah lalu dibuktikan meningkat secara signifikan dengan hasil *posttest* kemampuan membaca siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe tergolong tinggi.

Media pembelajaran Elektronik Book (*E-book*) merupakan buku dalam versi digital sebagai salah satu bentuk kecanggihan teknologi yang sangat dimanfaatkan semua kalangan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bisa diakses online melalui internet sebagai sarana untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar, video, audio, hingga multimedia lainnya secara ringkas dan efisien. *E-book* bisa digunakan guru untuk media pembelajaran bahasa indonesia agar menarik perhatian siswa untuk mengikuti

pembelajaran dengan di isi materi cerita yang bergambar seperti cerita rakyat Indonesia. *E-Book* cerita rakyat dapat membantu guru dalam pengembangan kemampuan membaca siswa, kemampuan pemahaman siswa dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Untuk memperoleh hasil akhir yang dapat mengetahui ada pengaruh atau tidak ada pengaruh media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe dibuktikan dengan data uji t yang diperoleh yaitu $t_{Hitung} = 8,30$ dan $t_{Tabel} = 1,721$ maka hasil uji t menunjukkan bahwa $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $8,30 > 1,721$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Relevansi hasil penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian sebelumnya dengan menggunakan media pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan membaca yang didukung penelitian yang relevan oleh Marwati dan M. Basri (2018), hasil penelitian nilai rata-rata siswa menurut interval taksiran pada saat sebelum perlakuan penggunaan media buku cerita (pretest) adalah 61,84% sedangkan pada saat sesudah perlakuan (posttest) yaitu 74,63%. Persentase siswa yang mencapai ketuntasan sesudah perlakuan penggunaan media buku cerita adalah 57,89% dan sebelum perlakuan media buku cerita adalah 10,53%. Hasil pengujian hipotesis $F_b > F_t$ ($101,4 > 4,45$) sehingga H_0 ditolak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah pada aspek metode penelitian menggunakan pre-experimental design dengan bentuk one group pretest-posttest design, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel total (total sampling), dan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji hipotesis. Perbedaan penelitian ini

adalah menggunakan media buku sedangkan penelitian yang penulis lakukan menggunakan Elektronik Book. Instrumen penelitian juga berbeda, penelitian ini hanya menggunakan tes sedangkan penelitian yang penulis lakukan menggunakan tes dan lembar observasi.

Penelitian yang relevan oleh Noor Alfu Lila dan Yati (2014), hasil belajar di kelas eksperimen dengan penggunaan media buku cerita pada kelas IV rata-rata kelasnya adalah 76,00 sedangkan hasil belajar dikelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV rata-rata kelasnya adalah 74,33. Hasil perhitungan t hitung = 0,80 sedangkan t tabel = -1,701 pada taraf signifikansi = 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) = 28. Harga t hitung lebih besar dari t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah pada aspek variabel terikat kemampuan membaca dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaan penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian quasi-eksperimental design dengan bentuk nonequivalent control group design sedangkan penelitian yang penulis lakukan menggunakan pre-experimental design dengan bentuk one group pretest-posttest design. Jenis media pembelajaran juga berbeda, penelitian ini menggunakan media buku sedangkan penelitian yang penulis lakukan menggunakan Elektronik Book.

Fatmawati Wulandari (2018), hasil penelitian nilai pretest yang diperoleh adalah 2025 dan jumlah nilai posttest yang diperoleh adalah 2225. Rentang nilai antara nilai pretest dan posttest adalah 200 dan jumlah rentang anatar nilai pretest dan posttest jika dikuadratkan adalah 1550. Perbandingan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan bahwa nilai t Hitung = 13,32 dan t

Tabel = 1,699 maka $t \text{ Hitung} \geq t \text{ Tabel}$ atau $13,32 \geq 1,699$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah pada aspek teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial dan teknik pengumpulan data menggunakan pretest-posttest. Perbedaan penelitian ini adalah jenis media pembelajaran menggunakan media buku sedangkan penelitian yang penulis lakukan menggunakan Elektronik Book. Lokasi pelaksanaannya juga berbeda, penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV sedangkan penelitian yang penulis laksanakan pada kelas V.

Andi Eka Purnamasari (2019) dengan judul “Pengaruh penggunaan Media Big Book Terhadap Kemampuan Membaca Pada Murid Kelas IV SD Negeri 1 Lammappoloware Kabupaten Soppeng”. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa melalui penggunaan media big book dapat berpengaruh terhadap kemampuan membaca pada murid kelas I SD Negeri Kabupaten Soppeng. Hasil tes keterampilan membaca murid pre-test adalah 10 murid mencapai nilai rata-rata yaitu 75 dan 18 murid belum mencapai nilai rata-rata. Nilai rata-rata kelas rendah 67,57 dan persentase ketuntasan 36%. Pada posttest, terjadi peningkatan yang cukup baik yaitu ada 24 murid yang mencapai nilai rata-rata dan 4 murid yang belum mencapai nilai rata-rata. Nilai rata-rata kelas yaitu 87%.. Dengan adanya penelitian terdahulu peneliti akan gampang memilih sumbangan apa yang akan dilakukan atau diciptakan dengan penelitiannya, dan juga peneliti bisa mengetahui tentang plagiasi dan memacu peneliti untuk meneliti dan memperoleh solusi yang baru dan original.

Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa. Hal ini dibuktikan data sebelum menggunakan media pembelajaran *E-Book* Cerita rakyat tergolong rendah dengan nilai rata-rata adalah 68,64 dan setelah menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat mengalami perubahan tergolong tinggi dengan nilai rata-rata adalah 86,32. Kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 255 Paranglohe diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat tergolong sangat tinggi dengan persentase 63,64% yang dinilai berdasarkan kelancaran dalam membaca, memahami isi bacaan, intonasi suara, ekspresi wajah, dan kepercayaan diri siswa. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t diperoleh yaitu $t_{Hitung} = 8,30$ dan $t_{Tabel} = 1,721$ maka hasil uji t menunjukkan bahwa $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $8,30 > 1,721$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Saran

Berdasarkan simpulan tentang penggunaan media buku cerita, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah khususnya SDN 255 Paranglohe disarankan agar memperhatikan media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran dan memberikan dorongan serta fasilitas kepada guru untuk

mengembangkan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

2. Bagi pendidik khususnya guru SDN 255 Paranglohe disarankan agar memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga siswa tersebut mampu memahami apa yang akan dipelajari serta meningkatkan kemampuan siswa. Guru dapat menjadikan penggunaan media pembelajaran E-Book cerita rakyat sebagai suatu alternatif dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa.
3. Bagi siswa disarankan agar lebih aktif lagi dalam mengikuti proses pembelajaran agar terciptanya interaksi antara guru dan siswa, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya disarankan meneliti lebih lanjut dan menyempurnakan penelitian ini karena kekurangan penelitian ini jangka waktu penelitian yang singkat dan aspek media penelitian yang terbatas. Peneliti selanjutnya dapat melaksanakan penelitian dalam jangka waktu yang lama dan media penelitian yang disiapkan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. S. 2021. *Analisis Kemampuan Baca Tulis Melalui Media Pembelajaran Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Vol 13 No 12, 197- 203
- Adam, A. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04 (1), 54-61 .
- Arifin, Muhammad dkk. 2022. *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Medan: Umsu Press.
- Arsyad, A. 2020. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2019). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Fitriyah, R. K. 2019. *Keterampilan Membaca*. Bangkalan: STKIP PGRI Bangkalan.
- Firda, R. Dkk. 2020. *Pemanfaatan Pengembangan Digital Book dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Materi Teks Nonfiksi kelas IV*. Vol 31 , No 1, Halaman 80-91.
- Harianto, E. 2020. *Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa*. Didaktika, Vol. 9, No. 1, 1-8.
- Hasan, M. d. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Ismail, Ilyas. 2020. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Kusumaningtyas, Retno Ayu dkk. 2018. *Uji Kompetensi Guru*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Laila, Y. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah di Banjarmasin*. Vol. II No. 2, 174-187
- Makdis, N. 2020. *Penggunaan E-Book Pada Era Digital*. Al-maktabah. Vol 19 Hal 77-86.
- Marwati, M. B. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD*. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* (online). Vol 3 No 1.
- Mentari, d. dkk. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berdasarkan Hasil Riset Electroforesis 2-D untuk Mengukur Kemampuan Berfikir Kreatif Mahasiswa*. *PENDIPA journal of science education*. 2(2)
- Mulyati. 2019. *Analisis Nilai-Nilai Sosial dalam Kumpulan Cerita Rakyat Bangka Belitung*. *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa*. Vol 12 No 2

- Nurfadhillah, Septy & 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021. 2021. *Media Pembelajaran (Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran)*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Rohana, S. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media E-book dengan Text Book Terhadap Hasil Belajar pada Materi Biosfer Kelas XI di SMA Negeri 1 Muncar*. Vol.8, Hal 140-152.
- Ruddamayanti. 2019. *Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, (hal. 1193-1202). Sumatera Selatan.
- Sadiman, Arif. dkk. 2020. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, W. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Suciati, Indah dkk. 2022. *Media Pembelajaran Matematika (Teori dan Aplikasi pada Matematika Sekolah Dasar)*. Gowa: CV. Ruang Tentor.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Triana, Juli dkk. 2023. *Inovasi Media Raih Sukses Mengajar*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Wahyuni Lilik. 2019. *Motif Cerita Rakyat Sebagai Sarana Penjaga Integritas Sosial Masyarakat*. Brawijaya : Universitas Brawijaya.

L

A

M

P

I

R



A

N

Lampiran 1. RPP Penelitian

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 255 PARANGOHE

Kelas/Semester : IV/I

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Alokasi Waktu : 90 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan kegiatan mengajak siswa untuk mengingat kembali cerita rakyat, siswa dapat menyebutkan cerita rakyat yang diketahui.
2. Dengan kegiatan mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang pengertian cerita rakyat, siswa dapat mengidentifikasi pengertian cerita rakyat.
3. Dengan penjelasan guru, siswa dapat mengetahui ciri-ciri cerita rakyat, fungsi cerita rakyat, jenis-jenis cerita rakyat, unsur-unsur cerita rakyat, dan contoh cerita rakyat.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dimulai dengan salam dan dilanjutkan dengan doa. • Siswa membaca surat surat pendek (bagi yang beragama Islam). • Apersepsi • Guru menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa dengan menggunakan 5W+ 1H tentang cerita rakyat. • Guru mengajak siswa untuk mengingat kembali cerita rakyat yang pernah mereka dengar atau baca. • Guru meminta siswa secara berurutan untuk menyebutkan cerita rakyat yang diketahui. • Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang pengertian cerita rakyat. • Siswa menjawab dengan menuliskan jawabannya di papan tulis. • Guru menjelaskan kepada siswa: 	70 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ciri-ciri cerita rakyat 2. Fungsi cerita rakyat 3. Jenis-jenis cerita rakyat 4. Unsur-unsur cerita rakyat 5. Contoh cerita rakyat <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka sesi tanya jawab bersama siswa untuk membahas materi sebelumnya. • Siswa bersama-sama membaca satu contoh teks cerita rakyat. • Guru membagikan soal pretest mengenai cerita rakyat kepada siswa. • Siswa mengumpulkan soal pretest tersebut. • Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali cerita rakyat yang dibaca sebelumnya menggunakan kata-kata sendiri. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi penguatan tentang pembelajaran yang telah diikuti. • Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran • Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa membaca <i>hamdalah</i> bersama-sama. • Salam dan doa penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	10 Menit

C. Penilaian Pembelajaran

1. Pengamatan Sikap (pengamatan dan rekaman sikap)
2. Penilaian Pengetahuan (tes tulis, presentasi)
3. Penilaian Keterampilan (praktek, unjuk kerja)

Kriteria soal yang tertera dibawah ini untuk menilai jawaban soal pretest yang diberikan kepada siswa agar mendapatkan nilai akhir, sebagai berikut:

SKOR	KRITERIA
0	Siswa tidak menjawab soal sama sekali
2	Siswa menjawab soal tetapi salah
3	Siswa menjawab soal tetapi kurang lengkap misalnya siswa menjawab nomor 1 berasal dari negara indonesia tetapi tidak

	menyebutkan daerah asal danau mawang yaitu Sulawesi selatan
4	Siswa menjawab dengan benar dan lengkap berdasarkan kunci Jawaban

- Skor jawaban benar masing-masing adalah 4
- Bobot maksimal soal adalah 20

$$\text{nilai soal} = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{Bobot maksimal}} \times 100$$

$$= \text{hasil penilaian soal}$$

Standar Ketuntasan Hasil Belajar Kemampuan membaca

No	Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
1	$0 \leq x < 60$	Sangat Rendah
2	$60 \leq x < 70$	Rendah
3	$70 \leq x < 80$	Sedang
4	$80 \leq x < 90$	Tinggi
5	$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi

Mahasiswa

Makassar , November 2023
Mengetahui
Wali Kelas IV

Fajar Syamsi

Muhammad Darwis, S.Pd.
NIP.196612311998031038

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 255 PARANGLOHE
Kelas/Semester : IV/I
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 90 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan kegiatan membuka E-book cerita rakyat di internet, siswa dapat menjadikan sarana belajar untuk belajar membaca secara gratis.
2. Dengan kegiatan membaca, siswa dapat melatih kelancaran dan pemahaman membaca dengan benar.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dimulai dengan salam dan dilanjutkan dengan doa. • Siswa membaca surat surat pendek (bagi yang beragama Islam). • Apersepsi. • Guru menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyediakan alat-alat untuk siswa melakukan kegiatan membaca. • Guru memanggil satu persatu siswa untuk naik ke depan kelas melakukan kegiatan membaca. • Guru mengarahkan satu persatu siswa untuk membuka E-book cerita rakyat yang terdapat dalam blog dan di akses gratis menggunakan internet. • Siswa membaca E-book cerita rakyat sesuai dengan kemampuan masing-masing. • Guru membimbing satu persatu siswa dalam kegiatan membaca. • Guru menilai kemampuan membaca siswa dengan lembar observasi. • Setelah seluruh siswa mendapatkan giliran membaca, siswa duduk kembali ke tempat duduk masing masing. 	70 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan soal postest mengenai cerita rakyat kepada siswa. • Siswa mengumpulkan soal pretest tersebut setelah selesai menjawab seluruh soal. • Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali cerita rakyat yang dibaca sebelumnya menggunakan kata-kata sendiri. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi penguatan tentang pembelajaran yang telah diikuti. • Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran • Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa membaca <i>hamdalah</i> bersama-sama. • Salam dan doa penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	10 Menit

C. Penilaian Pembelajaran

1. Pengamatan Sikap (pengamatan dan rekaman sikap)
2. Penilaian Pengetahuan (tes tulis, presentasi)
3. Penilaian Keterampilan (praktek, unjuk kerja)

Kriteria soal yang tertera dibawah ini untuk menilai jawaban soal pretest yang diberikan kepada siswa agar mendapatkan nilai akhir, sebagai berikut:

SKOR	KRITERIA
0	Siswa tidak menjawab soal sama sekali
2	Siswa menjawab soal tetapi salah
3	Siswa menjawab dengan benar tetapi kurang lengkap misalnya siswa menjawab nomor 1 berasal dari negara indonesia tetapi tidak menyebutkan daerah asal danau mawang yaitu gowa Sulawesi selatan
4	Siswa menjawab dengan benar dan lengkap berdasarkan kunci Jawaban

- Skor jawaban benar masing-masing adalah 4
- Bobot maksimal soal adalah 20

$$\text{nilai soal} = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{Bobot maksimal}} \times 100$$

= hasil penilaian soal

Standar Ketuntasan Hasil Belajar Kemampuan membaca

No	Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
1	$0 \leq x < 60$	Sangat Rendah
2	$60 \leq x < 70$	Rendah
3	$70 \leq x < 80$	Sedang
4	$80 \leq x < 90$	Tinggi
5	$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi

Mahasiswa

Fajar Syamsi

Makassar , November 2023
Mengetahui
Wali Kelas IV

Muhammad Darwis, S.Pd.
NIP.196612311998031038

Lampiran 2. Media Pembelajaran

a. Cerita Rakyat: Danau Mawang

Bisa diakses melalui laman atau link dibawa ini

<https://belajarbahasaunik.blogspot.com/2023/08/cerita-rakyat-danau-mawang.html>



E-BOOK
CERITA RAKYAT : DANAU MAWANG
UNTUK KELAS IVSD/MI
Tahun Ajaran 2023/2024

CERITA RAKYAT
DANAU MAWANG

Menurut legenda dari masyarakat setempat, Danau Mawang dahulu merupakan tempat berkumpulnya para kerbau serta tempat meninggalnya seekor kerbau yang sakit dan perkasa milik salah seorang yang bernama Panre Tanrara, kerbau ini merupakan pemberian dari Karaeng Tolo dari Jeneponto (Karaeng adalah Sebuah Julukan dari bahasa Makassar yang berarti Raja). Tak berlangsung lama setelah Karaeng Tolo memberikan kerbau raksasa kepada Panre Tanrara, entah mengapa Karaeng Tolo berubah pikiran dan dalam perjalanan pulang Karaeng Tolo mengusut Panre Tanrara untuk meminta kembali kerbau raksasa tersebut, tapi untungnya Panre Tanrara memiliki kasaktian dan mengubah kerbau raksasa tersebut menjadi seekor bangkai dan dipenuhi lalat raksasa, Karaeng Tolo pun mengira kerbau raksasa itu telah mati, dan akhirnya Karaeng Tolo kembali ke Jeneponto tanpa membawa pulang kerbau raksasanya. Kemudian Panre Tanrara dengan kesaktiannya, kembali mengubah bangkai yang dipenuhi lalat raksasa tersebut menjadi kerbau raksasa yang sehat seperti semula dan kerbau itu diberi nama "Tambak Laulung" yang berarti lalat besar.

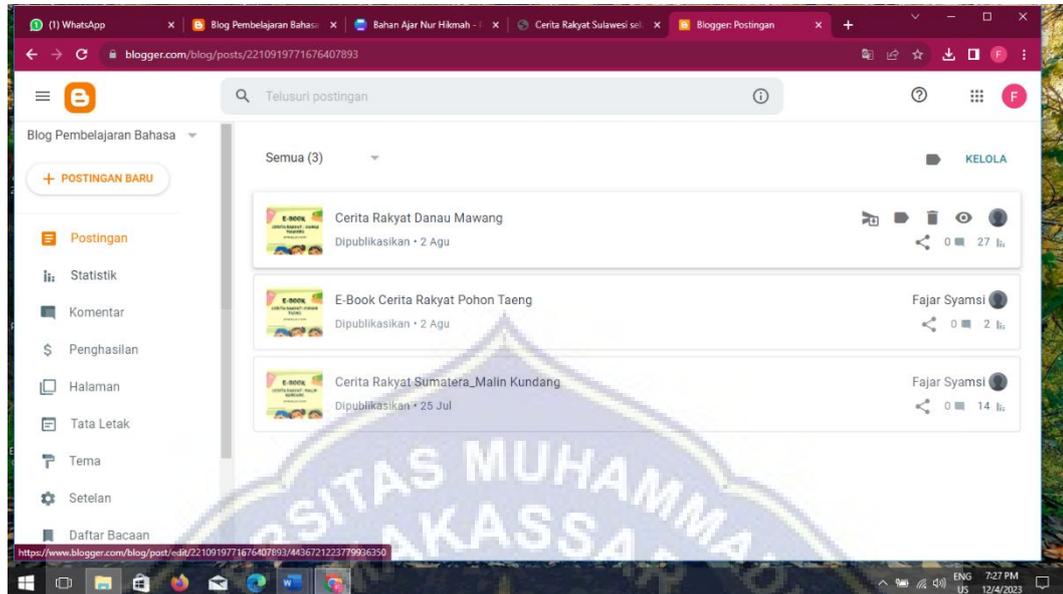
Kemudian Panre Tanrara dan kerbau raksasanya melanjutkan kembali perjalanan ke Gowa, dan terdengar kabar kesekeloh penjuru, Panre Tanrara memiliki kerbau raksasa yang sakit dan perkasa, banyak kerbau yang telah dikalahkan. Pada suatu hari Tambak Laulung, berlicora dan meminta izin kepada Panre Tanrara untuk bepergian ke Lombok. Pada saat perjalanan pulang dari Lombok, banyak kerbau yang ikut dengan Tambak Laulung pulang ke Gowa, dalam perjalanannya kembali ke Gowa Tambak Laulung dan pengikutnya sampai di sebuah telaga yang bersih dan indah. Memiknati indahnya telaga tersebut, akhirnya banyak pengikut Tambak Laulung yang enggan melanjutkan perjalanan kembali. Hal tersebut membuat sang kerbau sakti itu marah dan menanduk pengikutnya dengan cenduknya yang sangat tajam.

Sesampainya di rumah Panre Tanrara di Gowa, Tambak Laulung mendapat berita bahwa ada kerbau sakti lain yang menantangya bertarung. Tidak perlu menunggu lama, Tambak Laulung menerima tawaran itu, bersama dengan Panre Tanrara, Tambak Laulung segera menemui kerbau sakti yang menantangnya. Tambak Laulungpun berduel dengan kerbau sakti itu, tanpa sadar terjadi pertarungan sengit yang lama, dan akhirnya Tambak Laulung pun menjadi pemenang. Meskipun Tambak Laulung menang, dia terluka parah. Ketika perjalanan pulang ke rumah Panre Tanrara, Tambak Laulung mengempatkan ke telaga yang pernah disinggahinya bersama pengikutnya dahulu. Karena lukanya cukup parah, akhirnya Tambak Laulungpun tewas di telaga itu, magat kerbau Raksasa itupun terapung dan disekitarnya ditumbuhi teratai yang indah dan cantik, kemudian telaga itu dinamakan "DANAU MAWANG" (yang berarti Danau Terapung). Saat ini danau tersebut dimanfaatkan sebagai tempat budidaya ikan Mas, ikan Nila, ikan Batu dan ikan Bawal oleh pemerintah setempat.

Selamat Membaca



b. Media Cerita Rakyat Dalam Blog



Lampiran 3. Instrumen Penelitian

SOAL PRETEST

Satuan Pendidikan : SDN 255 Paranglohe	Nilai:
Kelas/Semester : IV/I	
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia	
Nama Siswa :	
No. Absen :	

Perhatikan dan kerjakan soal-soal dibawah ini !

DANAU MAWANG

Menurut legenda dari masyarakat setempat, Danau Mawang dahulu merupakan tempat berkumpulnya para kerbau serta tempat meninggalnya seekor kerbau yang sakti dan perkasa milik salah seorang yang bernama Panre Tanrara, kerbau ini merupakan pemberian dari Karaeng Tolo dari Jeneponto (*Karaeng* adalah Sebuah Julukan dari bahasa Makassar yang berarti Raja). Tak berlangsung lama setelah Karaeng Tolo memberikan kerbau raksasa kepada Panre Tanrara, entah mengapa Karaeng Tolo berubah pikiran, dan dalam perjalanan pulang Karaeng Tolo menyusul Panre Tanrara untuk meminta kembali kerbau raksasa tersebut, tapi untungnya Panre Tanrara memiliki kesaktian dan mengubah kerbau raksasa tersebut menjadi seekor bangkai dan dipenuhi lalat raksasa, Karaeng Tolo pun mengira kerbau raksasa itu telah mati, dan akhirnya Karaeng Tolo kembali ke Jeneponto tanpa membawa pulang kerbau raksasanya, Kemudian Panre Tanrara dengan kesaktiannya, kembali mengubah bangkai yang dipenuhi lalat raksasa tersebut menjadi kerbau raksasa yang sehat seperti semula dan kerbau itu diberi nama "Tambak Laulung" yang berarti lalat besar.

Kemudian Panre Tanrara dan kerbau raksasanya melanjutkan kembali perjalanan ke Gowa, dan terdengar kabar keseluruhan penjuru, Panre Tanrara memiliki kerbau raksasa yang sakti dan perkasa, banyak kerbau yang telah dikalahkannya. Pada suatu hari Tambak Laulung, berbicara dan meminta izin kepada Panre Tanrara untuk menyeberang ke Lombok. Pada saat perjalanan

pulang dari Lombok, banyak kerbau yang ikut dengan Tambak Lulung pulang ke Gowa, dalam perjalanannya kembali ke Gowa Tambak Lulung dan pengikutnya mampir di sebuah telaga yang bersih dan indah. Menikmati indahnya telaga tersebut, akhirnya banyak pengikut Tambak Lulung yang enggan melanjutkan perjalanan kembali. Hal tersebut membuat sang kerbau sakti itu marah dan menanduk pengikutnya dengan tanduknya yang sangat tajam.

Sesampainya di rumah Panre Tanrara di Gowa, Tambak Lulung mendapat berita bahwa ada kerbau sakti lain yang menantanginya bertarung. Tidak perlu menunggu lama, Tambak Lulung menerima tawaran itu, bersama dengan Panre Tanrara, Tambak Lulung segera menemui kerbau sakti yang menantanginya. Tambak Lulungpun berduel dengan kerbau sakti itu, tanpa sadar terjadi pertarungan sengit yang lama, dan akhirnya Tambak Lulung pun menjadi pemenang. Meskipun Tambak Lulung menang, dia terluka parah. Ketika perjalanan pulang ke rumah Panre Tanrara, Tambak Lulung menyempatkan ke telaga yang pernah disinggahinya bersama pengikutnya dahulu. Karena lukanya cukup parah, akhirnya Tambak Lulungpun tewas di telaga itu, mayat kerbau Raksasa itupun terapung dan disekitarnya ditumbuhi teratai yang indah dan cantik, kemudian telaga itu dinamakan “DANAU MAWANG” (yang berarti Danau Terapung). Saat ini danau tersebut dimanfaatkan sebagai tempat budi daya ikan Mas, ikan Nila, ikan Batu dan ikan Bawal oleh pemerintah setempat.

Berdasarkan teks diatas jawablah pertanyaan berikut!

1. Darimanakah cerita rakyat Danau Mawang berasal?
⇒
2. Berdasarkan teks tersebut mengapa telaga berubah menjadi Danau Mawang?
⇒
3. Tuliskan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita rakyat Danau Mawang?
⇒
4. Apakah gagasan utama/ide pokok yang terdapat dalam cerita rakyat Danau Mawang?
⇒

5. Apakah amanat yang terdapat pada cerita rakyat Danau Mawang?

⇒



SOAL PRETEST

Satuan Pendidikan : SDN 255 Paranglohe	Nilai: 60
Kelas/Semester : IV/I	
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia	
Waktu : 15 menit	
Nama Siswa : Muh. Irdam	
No. Absen :	

Perhatikan dan kerjakan soal-soal dibawah ini !

Menurut legenda dari masyarakat setempat, Danau Mawang dahulu merupakan tempat berkumpulnya para kerbau serta tempat meninggalnya seekor kerbau yang sakti dan perkasa milik salah seorang yang bernama Panre Tanrara, kerbau ini merupakan pemberian dari Karaeng Tolo dari Jenepono (*Karaeng* adalah Sebuah Julukan dari bahasa Makassar yang berarti Raja). Tak berlangsung lama setelah Karaeng Tolo memberikan kerbau raksasa kepada Panre Tanrara, entah mengapa Karaeng Tolo berubah pikiran, dan dalam perjalanan pulang Karaeng Tolo menyusul Panre Tanrara untuk meminta kembali kerbau raksasa tersebut, tapi untungnya Panre Tanrara memiliki kesaktian dan mengubah kerbau raksasa tersebut menjadi seekor bangkai dan dipenuhi lalat raksasa, Karaeng Tolo pun mengira kerbau raksasa itu telah mati, dan akhirnya Karaeng Tolo kembali ke Jenepono tanpa membawa pulang kerbau raksasanya, Kemudian Panre Tanrara dengan kesaktiannya, kembali mengubah bangkai yang dipenuhi lalat raksasa tersebut menjadi kerbau raksasa yang sehat seperti semula dan kerbau itu diberi nama "Tambak Laulung" yang berarti lalat besar.

Kemudian Panre Tanrara dan kerbau raksasanya melanjutkan kembali perjalanan ke Gowa, dan terdengar kabar keseluruh penjuru, Panre Tanrara memiliki kerbau raksasa yang sakti dan perkasa, banyak kerbau yang telah dikalahkannya. Pada suatu hari Tambak Laulung, berbicara dan meminta izin kepada Panre Tanrara untuk menyeberang ke Lombok. Pada saat perjalanan pulang dari Lombok, banyak kerbau yang ikut dengan Tambak Laulung pulang ke Gowa, dalam perjalanannya kembali ke Gowa Tambak Laulung dan pengikutnya mampir di sebuah telaga yang bersih dan indah. Menikmati indahnya telaga tersebut, akhirnya banyak pengikut Tambak Laulung yang enggan melanjutkan perjalanan kembali. Hal tersebut membuat sang kerbau sakti itu marah dan menanduk pengikutnya dengan tanduknya yang sangat tajam.

Sesampainya di rumah Panre Tanrara di Gowa, Tambak Laulung mendapat berita bahwa ada kerbau sakti lain yang menantangya bertarung. Tidak perlu menunggu lama, Tambak laulung menerima tawaran itu, bersama dengan Panre

Tanrara, Tambak Lulung segera menemui kerbau sakti yang menantanginya. Tambak Lulungpun berduel dengan kerbau sakti itu, tanpa sadar terjadi pertarungan sengit yang lama, dan akhirnya Tambak Lulung pun menjadi pemenang. Meskipun Tambak Lulung menang, dia terluka parah. Ketika perjalanan pulang ke rumah Panre Tanrara, Tambak Lulung menyempatkan ke telaga yang pernah disinggahinya bersama pengikutnya dahulu. Karena lukanya cukup parah, akhirnya Tambak Lulungpun tewas di telaga itu, mayat kerbau Raksasa itupun terapung dan disekitarnya ditumbuhi teratai yang indah dan cantik, kemudian telaga itu dinamakan "DANAU MAWANG" (yang berarti Danau Terapung). Saat ini danau tersebut dimanfaatkan sebagai tempat budi daya ikan Mas, ikan Nila, ikan Batu dan ikan Bawal oleh pemerintah setempat.

Berdasarkan teks diatas jawablah pertanyaan berikut!

1. Darimanakah cerita rakyat Danau Mawang berasal?
⇒ ~~masak~~ masakkar 2
2. Berdasarkan teks diatas mengapa telaga berubah menjadi Danau Mawang?
⇒ dia mati 2
3. Tuliskan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita rakyat Danau Mawang!
⇒ Karaeng, tola, tambak lulung, tanre tanrara 2
4. Apakah gagasan utama/ide pokok yang terdapat dalam cerita rakyat Danau Mawang?
⇒ terjadi Pe pertarungan yang sengit 2
5. Apakah amanat yang terdapat pada cerita rakyat Danau Mawang?
⇒ tidak boleh mengambil kembali barang yang di b
kepada orang 2

SOAL PRETEST

Satuan Pendidikan : SDN 255 Paranglohe	Nilai: 65
Kelas/Semester : IV/I	
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia	
Waktu : 15 menit	
Nama Siswa : <u>Agatha</u>	
No. Absen :	

Perhatikan dan kerjakan soal-soal dibawah ini !

Menurut legenda dari masyarakat setempat, Danau Mawang dahulu merupakan tempat berkumpulnya para kerbau serta tempat meninggalnya seekor kerbau yang sakti dan perkasa milik salah seorang yang bernama Panre Tanrara, kerbau ini merupakan pemberian dari Karaeng Tolo dari Jeneponto (*Karaeng* adalah Sebuah Julukan dari bahasa Makassar yang berarti Raja). Tak berlangsung lama setelah Karaeng Tolo memberikan kerbau raksasa kepada Panre Tanrara, entah mengapa Karaeng Tolo berubah pikiran, dan dalam perjalanan pulang Karaeng Tolo menyusul Panre Tanrara untuk meminta kembali kerbau raksasa tersebut, tapi untungya Panre Tanrara memiliki kesaktian dan mengubah kerbau raksasa tersebut menjadi seekor bangkai dan dipenuhi lalat raksasa, Karaeng Tolo pun mengira kerbau raksasa itu telah mati, dan akhirnya Karaeng Tolo kembali ke Jeneponto tanpa membawa pulang kerbau raksasanya. Kemudian Panre Tanrara dengan kesaktiannya, kembali mengubah bangkai yang dipenuhi lalat raksasa tersebut menjadi kerbau raksasa yang sehat seperti semula dan kerbau itu diberi nama "Tambak Laulung" yang berarti lalat besar.

Kemudian Panre Tanrara dan kerbau raksasanya melanjutkan kembali perjalanan ke Gowa, dan terdengar kabar keseluruh penjuru, Panre Tanrara memiliki kerbau raksasa yang sakti dan perkasa, banyak kerbau yang telah dikalahkannya. Pada suatu hari Tambak Laulung, berbicara dan meminta izin kepada Panre Tanrara untuk menyeberang ke Lombok. Pada saat perjalanan pulang dari Lombok, banyak kerbau yang ikut dengan Tambak Laulung pulang ke Gowa, dalam perjalanannya kembali ke Gowa Tambak Laulung dan pengikutnya mampir di sebuah telaga yang bersih dan indah. Menikmati indahnya telaga tersebut, akhirnya banyak pengikut Tambak Laulung yang enggan melanjutkan perjalanan kembali. Hal tersebut membuat sang kerbau sakti itu marah dan menanduk pengikutnya dengan tanduknya yang sangat tajam.

Sesampainya di rumah Panre Tanrara di Gowa, Tambak Laulung mendapat berita bahwa ada kerbau sakti lain yang menantangya bertarung. Tidak perlu menunggu lama, Tambak laulung menerima tawaran itu, bersama dengan Panre

Tanrara, Tambak Lulung segera menemui kerbau sakti yang menantanginya. Tambak Lulungpun berduel dengan kerbau sakti itu, tanpa sadar terjadi pertarungan sengit yang lama, dan akhirnya Tambak Lulung pun menjadi pemenang. Meskipun Tambak Lulung menang, dia terluka parah. Ketika perjalanan pulang ke rumah Panre Tanrara, Tambak Lulung menyempatkan ke telaga yang pernah disinggahnya bersama pengikutnya dahulu. Karena lukanya cukup parah, akhirnya Tambak Lulungpun tewas di telaga itu, mayat kerbau Raksasa itupun terapung dan disekitarnya ditumbuhi teratai yang indah dan cantik, kemudian telaga itu dinamakan "DANAU MAWANG" (yang berarti Danau Terapung). Saat ini danau tersebut dimanfaatkan sebagai tempat budi daya ikan Mas, ikan Nila, ikan Batu dan ikan Bawal oleh pemerintah setempat.

Berdasarkan teks diatas jawablah pertanyaan berikut!

1. Darimanakah cerita rakyat Danau Mawang berasal?

⇒ Gib

2. Berdasarkan teks diatas mengapa telaga berubah menjadi Danau Mawang?

⇒ karutnya adanya kerbau

3. Tuliskan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita rakyat Danau Mawang!

⇒ tan panre antara karut dan olo
tambak lulung

4. Apakah gagasan utama/ide pokok yang terdapat dalam cerita rakyat Danau Mawang?

⇒ cerita tentang membuat sang kerbau sakti itu menjadi

5. Apakah amanat yang terdapat pada cerita rakyat Danau Mawang?

⇒ jalatbasar

SOAL POSTEST

Satuan Pendidikan : SDN 255 Paranglohe	Nilai:
Kelas/Semester : IV/I	
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia	
Nama Siswa :	
No. Absen :	

Kerjakan soal-soal dibawah ini dengan teliti!

1. Darimanakah karaeng tolo berasal?

⇒

.....

.....

2. Mengapa Panre Tanrara mengubah kerbau raksasanya menjadi seekor bangkai yang dipenuhi lalat?

⇒

.....

.....

3. Panre Tanrara memiliki kerbau raksasa yang sakti yang bernama?

⇒

.....

.....

4. Siapa yang memenangkan pertarungan sengit tersebut?

⇒

.....

.....

5. Saat Tambak Laulungpun tewas di telaga itu,tanaman apa yang tumbuh disekitar manyat kerbau tersebut?

⇒

.....

.....

SOAL POSTEST

Satuan Pendidikan : SDN 255 Paranglohe	Nilai: 90
Kelas/Semester : IV/I	
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia	
Waktu : 15 menit	
Nama Siswa : MVT Irsam	
No. Absen : 3	

Kerjakan soal-soal dibawah ini dengan teliti!

1. Darimanakah karaeng tolo berasal?

⇒ jenneponto

3

2. Mengapa Panre Tanrara mengubah kerbau raksasanya menjadi seekor bangkai yang dipenuhi lalat?

⇒ karaeng tolo menyusul panre tanrara untuk meminta kembali kerbau raksasa tersebut

3

3. Panre Tanrara memiliki kerbau raksasa yang sakti yang bernama!

⇒ Tambak Lailung

4

4. Siapa yang memenangkan pertarungan sengit tersebut!

⇒ kerbau sakti itu (Tambak Lailung)

4

5. Saat Tambak Lailungpun tewas di telaga itu, tanaman apa yang tumbuh disekitar manyat kerbau tersebut?

⇒ disekitarnya ini ditumbuhi teratai

4

SOAL POSTEST

Satuan Pendidikan : SDN 255 Paranglohe	Nilai: 95
Kelas/Semester : IV/I	
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia	
Waktu : 15 menit	
Nama Siswa : <u>Aqilah</u>	
No. Absen :	

Kerjakan soal-soal dibawah ini dengan teliti!

1. Darimanakah karaeng tolo berasal?

⇒ Jenebonto

2. Mengapa Panre Tanrara mengubah kerbau raksasanya menjadi seekor bangkai yang dipenuhi lalat?

⇒ karaeng tolo ingin mengambil kerbau raksasanya kembali

3. Panre Tanrara memiliki kerbau raksasa yang sakti yang bernama!

⇒ tambak tatlalung

4. Siapa yang memenangkan pertarungan sengit tersebut!

⇒ tambak lalung

5. Saat Tambak Lalungpun tewas di telaga itu, tanaman apa yang tumbuh disekitar manyat kerbau tersebut?

⇒

teratai

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN MEMBACA

Satuan Pendidikan : SDN 255 Paranglohe Kelas/Semester : IV/I Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia Nama Siswa : No. Absen :	Nilai:
--	---------------

- ❖ Berilah tanda centang (✓) untuk skor berdasarkan proses kegiatan membaca siswa!

NO	KRITERIA	SKOR SISWA			
		4	3	2	0
1	Kelancaran Membaca				
2	Intonasi				
3	Memahami Isi				
4	Ekspresi				
5	Percaya Diri				

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN MEMBACA

Satuan Pendidikan : SDN 255 Paranglohe	Nilai: 60
Kelas/Semester : IV/I	
Nama Siswa : Muli Irdham	
No. Absen :	

❖ Berilah tanda centang (✓) untuk skor berdasarkan proses kegiatan membaca siswa!

NO	KRITERIA	SKOR SISWA			
		4	3	2	0
1	Kelancaran Membaca			✓	
2	Intonasi			✓	
3	Memahami Isi			✓	
4	Ekspresi			✓	
5	Percaya Diri	✓			

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN MEMBACA

Satuan Pendidikan : SDN 255 Paranglohe	Nilai: 90
Kelas/Semester : IV/I	
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia	
Nama Siswa : <u>A.sri kacha</u>	
No. Absen :	

❖ Berilah tanda centang (✓) untuk skor berdasarkan proses kegiatan membaca siswa!

NO	KRITERIA	SKOR SISWA			
		4	3	2	0
1	Kelancaran Membaca	✓			
2	Intonasi		✓		
3	Memahami Isi		✓		
4	Ekspresi	✓			
5	Percaya Diri	✓			

Lampiran 4. Hasil Data Pretest, Posttest, dan Observasi Membaca

Pretest

NO	Nomor Kode	JK	Skor Setiap Nomor Soal					Nilai
			1	2	3	4	5	
1	001	P	4	2	4	2	4	70
2	002	L	2	2	2	2	4	60
3	003	L	2	2	4	3	4	75
4	004	P	4	4	3	2	3	70
5	005	P	4	4	2	3	2	75
6	006	P	4	3	4	2	3	70
7	007	L	2	2	2	2	4	65
8	008	P	2	4	3	2	2	65
9	009	P	4	4	3	2	4	60
10	0010	P	2	4	3	3	4	80
11	0011	L	4	4	4	2	2	75
12	0012	L	2	3	3	2	4	70
13	0013	L	2	4	2	2	2	60
14	0014	L	4	4	2	2	4	80
15	0015	P	4	4	3	2	2	75
16	0016	P	4	4	3	2	4	85
17	0017	L	3	4	2	2	2	65
18	0018	L	2	4	3	2	4	75
19	0019	L	2	2	2	2	2	50
20	0020	P	2	4	2	2	2	60
21	0021	L	2	4	3	2	2	65
22	0022	P	2	4	2	2	2	60

Posttest

NO	Nomor Kode	JK	Skor Setiap					Nilai
			Nomor Soal					
			1	2	3	4	5	
1	001	P	4	2	2	2	2	90
2	002	L	4	3	4	3	3	85
3	003	L	4	3	4	3	4	90
4	004	P	3	3	4	3	4	85
5	005	P	4	2	2	2	2	89
6	006	P	4	4	3	3	4	90
7	007	L	4	3	4	2	3	80
8	008	P	4	2	2	3	2	95
9	009	P	4	2	4	3	2	90
10	0010	P	4	4	4	3	4	95
11	0011	L	4	4	2	2	2	80
12	0012	L	4	4	4	3	2	85
13	0013	L	3	4	3	4	4	90
14	0014	L	2	3	4	3	4	80
15	0015	P	4	4	2	2	3	80
16	0016	P	4	4	4	3	2	85
17	0017	L	3	4	2	3	4	80
18	0018	L	4	4	4	3	2	85
19	0019	L	4	4	4	3	2	85
20	0020	P	4	4	3	2	4	85
21	0021	L	4	4	4	3	4	95
22	0022	P	3	2	4	3	4	80

Observasi

NO	Nama Siswa	JK	Skor Setiap Nomor Soal					Nilai
			1	2	3	4	5	
1	001	P	4	3	3	4	4	90
2	002	L	2	2	2	2	4	60
3	003	L	4	3	4	4	4	90
4	004	P	4	4	3	4	4	90
5	005	P	4	3	4	4	4	90
6	006	P	4	4	3	4	4	90
7	007	L	3	3	3	3	3	75
8	008	P	2	4	3	2	2	65
9	009	P	4	4	3	2	4	85
10	0010	P	4	3	3	3	4	85
11	0011	L	3	3	3	3	3	75
12	0012	L	3	3	3	3	4	80
13	0013	L	4	3	3	3	4	85
14	0014	L	3	3	3	3	3	75
15	0015	P	4	3	3	4	4	90
16	0016	P	3	3	3	3	4	80
17	0017	L	3	3	4	3	4	85
18	0018	L	3	3	3	3	4	80
19	0019	L	4	3	4	4	4	95
20	0020	P	4	3	3	3	4	85
21	0021	L	4	4	3	3	4	90
22	0022	P	4	3	4	3	4	90

Keterangan:

1. Kelancaran Membaca
2. Memahami Isi
3. Intonasi
4. Ekspresi
5. Percaya diri

Lampiran 5. Daftar Hadir Siswa Kelas IV

Satuan Pendidikan : SDN 255 Paranglohe

Kelas : IV

NO	NAMA SISWA	Jenis Kelamin	Pertemuan			
			1	2 <i>Pretest</i>	3	4 <i>Posttest</i>
1	A.Sri Kacha Ramadani	P	✓	✓	✓	✓
2	Muh. Irdham Pratama	L	✓	✓	✓	✓
3	Muh Irsan	L	✓	✓	✓	✓
4	Nurmaya	P	✓	✓	✓	✓
5	Riztha Kairunnisa	P	✓	✓	✓	✓
6	Tasya Alfarisi	P	✓	✓	✓	✓
7	Ahmad	L	✓	✓	✓	✓
8	Aqila Hairah	P	✓	✓	✓	✓
9	A.Putri Dwi Cantika	L	✓	✓	✓	✓
10	Afifa Fitria	P	✓	✓	✓	✓
11	Andi Fuad Rheva	L	✓	✓	✓	✓
12	Andi Ifat Riziq	L	✓	✓	✓	✓
13	Ardian Saputra	L	✓	✓	✓	✓
14	Baginda Alif	L	✓	✓	✓	✓
15	Habiba	P	✓	✓	✓	✓
16	Kaila Aizah Putri	P	✓	✓	✓	✓
17	Khaeril Azka	L	✓	✓	✓	✓
18	Muh Faqih Murthada	L	✓	✓	✓	✓
19	Naufal Muansam	L	✓	✓	✓	✓
20	Naura Ainun	P	✓	✓	✓	✓
21	Nurzam Kamil	L	✓	✓	✓	✓
22	Una Dhaminah	P	✓	✓	✓	✓

Lampiran 6. Hasil Data SPSS Versi 26

1. Tabel mean, median, modus *pretest* dan *posttest*

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
pretest	22	50	85	1510	68.64	8.477
posttest	22	80	95	1899	86.32	5.131
Valid N (listwise)	22					

	pretest	posttest
N	Valid	22
	Missing	0
Mean	68.64	86.32
Std. Error of Mean	1.807	1.094
Median	70.00	85.00
Mode	60 ^a	85
Std. Deviation	8.477	5.131
Variance	71.861	26.323
Range	35	15
Minimum	50	80
Maximum	85	95
Sum	1510	1899

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

2. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.137	22	.200*	.959	22	.461
posttest	.192	22	.034	.881	22	.012

*. This is a lower bound of the true significance.

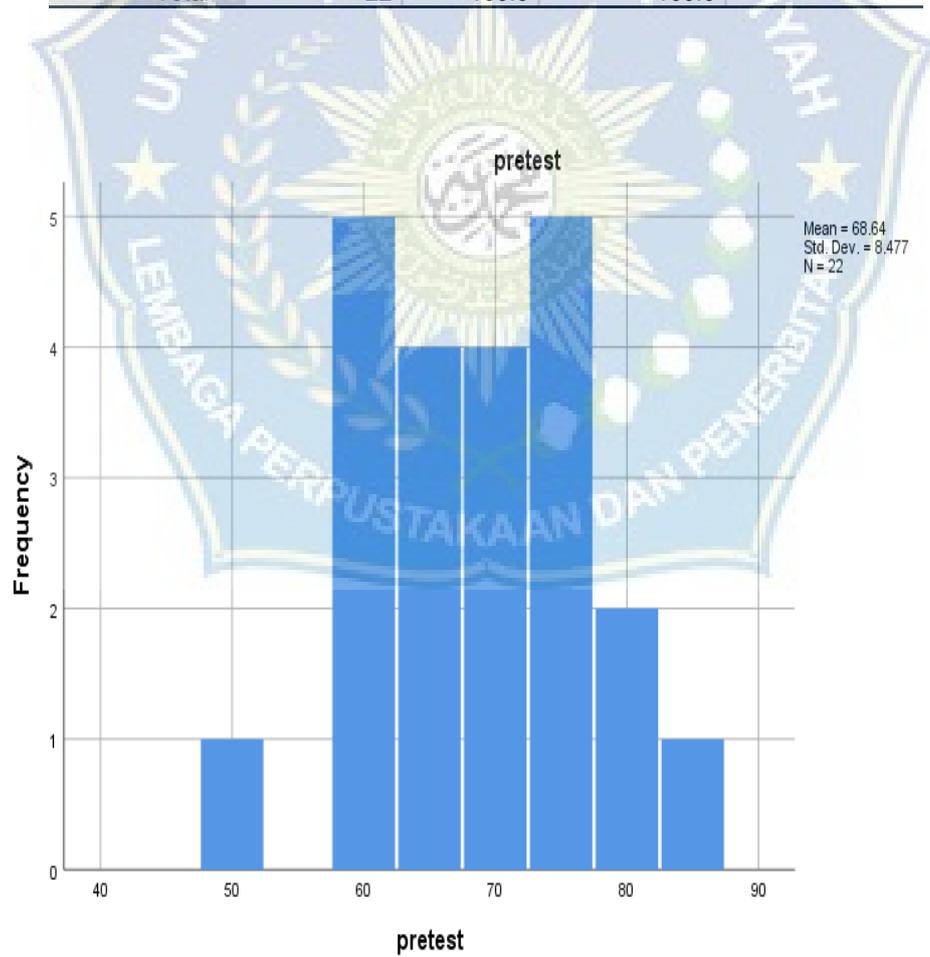
a. Lilliefors Significance Correction

3. Tabel Frekuensi dan Preentase *pretest* dan *posttest*

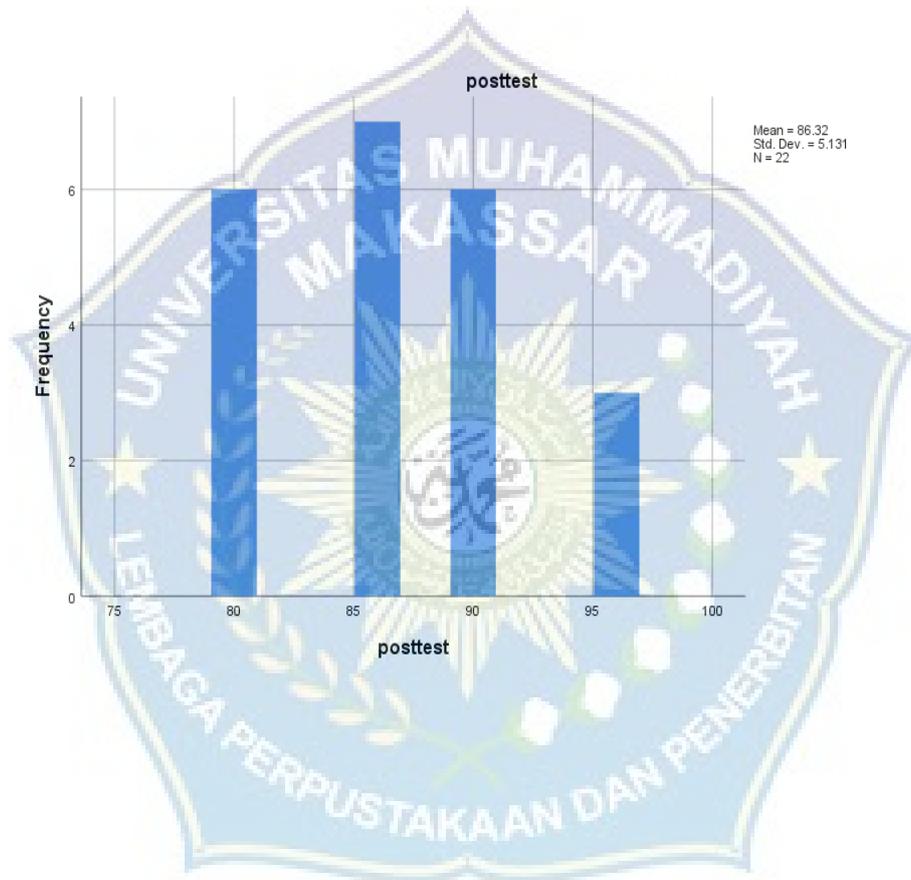
		Pretest	posttest
N	Valid	22	22
	Missing	0	0

Pretest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	4.5	4.5
	60	5	22.7	27.3
	65	4	18.2	45.5
	70	4	18.2	63.6
	75	5	22.7	86.4
	80	2	9.1	95.5
	85	1	4.5	100.0
Total	22	100.0	100.0	



Posttest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	80	6	27.3	27.3	27.3
	85	7	31.8	31.8	59.1
	89	1	4.5	4.5	63.6
	90	5	22.7	22.7	86.4
	95	3	13.6	13.6	100.0
Total		22	100.0	100.0	



Lampiran 7. Tabel nilai distribusi t

t-test table											
cum. prob	$t_{.50}$	$t_{.75}$	$t_{.80}$	$t_{.85}$	$t_{.90}$	$t_{.95}$	$t_{.975}$	$t_{.99}$	$t_{.995}$	$t_{.999}$	$t_{.9995}$
one-tail	0.50	0.25	0.20	0.15	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001	0.0005
two-tails	1.00	0.50	0.40	0.30	0.20	0.10	0.05	0.02	0.01	0.002	0.001
df											
1	0.000	1.000	1.376	1.963	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66	318.31	636.62
2	0.000	0.816	1.061	1.386	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925	22.327	31.599
3	0.000	0.765	0.978	1.250	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	10.215	12.924
4	0.000	0.741	0.941	1.190	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	7.173	8.610
5	0.000	0.727	0.920	1.156	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032	5.893	6.869
6	0.000	0.718	0.906	1.134	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707	5.208	5.959
7	0.000	0.711	0.896	1.119	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	4.785	5.408
8	0.000	0.706	0.889	1.108	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355	4.501	5.041
9	0.000	0.703	0.883	1.100	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	4.297	4.781
10	0.000	0.700	0.879	1.093	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	4.144	4.587
11	0.000	0.697	0.876	1.088	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106	4.025	4.437
12	0.000	0.695	0.873	1.083	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	3.930	4.318
13	0.000	0.694	0.870	1.079	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	3.852	4.221
14	0.000	0.692	0.868	1.076	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977	3.787	4.140
15	0.000	0.691	0.866	1.074	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	3.733	4.073
16	0.000	0.690	0.865	1.071	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921	3.686	4.015
17	0.000	0.689	0.863	1.069	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898	3.646	3.965
18	0.000	0.688	0.862	1.067	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878	3.610	3.922
19	0.000	0.688	0.861	1.066	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861	3.579	3.883
20	0.000	0.687	0.860	1.064	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845	3.552	3.850
21	0.000	0.686	0.859	1.063	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831	3.527	3.819
22	0.000	0.686	0.858	1.061	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819	3.505	3.792
23	0.000	0.685	0.858	1.060	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807	3.485	3.768
24	0.000	0.685	0.857	1.059	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797	3.467	3.745
25	0.000	0.684	0.856	1.058	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787	3.450	3.725
26	0.000	0.684	0.856	1.058	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779	3.435	3.707
27	0.000	0.684	0.855	1.057	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771	3.421	3.690
28	0.000	0.683	0.855	1.056	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763	3.408	3.674
29	0.000	0.683	0.854	1.055	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	3.396	3.659
30	0.000	0.683	0.854	1.055	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	3.385	3.646
40	0.000	0.681	0.851	1.050	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704	3.307	3.551
60	0.000	0.679	0.848	1.045	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660	3.232	3.460
80	0.000	0.678	0.846	1.043	1.292	1.664	1.990	2.374	2.639	3.195	3.416
100	0.000	0.677	0.845	1.042	1.290	1.660	1.984	2.364	2.626	3.174	3.390
1000	0.000	0.675	0.842	1.037	1.282	1.646	1.962	2.330	2.581	3.098	3.300
Z	0.000	0.674	0.842	1.036	1.282	1.645	1.960	2.326	2.576	3.090	3.291
	0%	50%	60%	70%	80%	90%	95%	98%	99%	99.8%	99.9%
	Confidence Level										

Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian





Lampiran 9. Persuratan Penelitian


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 239 Makassar
 Telp : 0412-468852, 860152 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : <http://fkip.unismuh.ac.id>

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 14507/FKIP/A.4-II/VIII/1445/2023
 Lampiran : 1 (Satu) Lembar
 Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
 Di -
 Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar menurangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

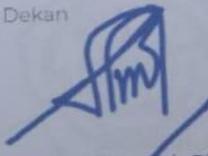
Nama	CAJAR SYAMSU
Stambuk	0540109520
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tempat/ Tanggal Lahir	Pamangala, 05 Juni 2002
Alamat	Dusun Mandayung, desa gonturu kecamatan hero Tambelaha kabupaten Bulukumba

Adalah yang bersangkutan akan melaksanakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran E-Book Cerita Rakyat Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Heriang Kabupaten Bulukumba

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya diaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
 05 Agustus 2023 M

Dekan

 Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail dp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 2186/05/C.4-VIII/VIII/1444/2023
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

20 Muharram 1445 H
07 August 2023 M

Kepada Yth,
Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 14507/FKIP/A.4-II/VIII/1445/2023 tanggal 5 Agustus 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **FAJAR SYAMSI**
No. Stambuk : **10540 1108320**
Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
Jurusan : **Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar**
Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK CERITA RAKYAT TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS IV SDN 255 PARANGLOHE KECAMATAN HERLANG KABUPATEN BULUKUMBA"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 10 Agustus 2023 s/d 10 Oktober 2023.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd
NBM 1127761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor : **22980/S.01/PTSP/2023** Kepada Yth.
 Lampiran : - Bupati Bulukumba
 Perihal : **izin penelitian**

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 2186/05/C.4-VIII/VIII/1444/2023 tanggal 07 Agustus 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **FAJAR SYAMSI**
 Nomor Pokok : 105401108320
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
 Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul

" PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK CERITA RAKYAT TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS IV SDN 255 PARANGLOHE KECAMATAN HERLANG KABUPATEN BULUKUMBA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **10 Agustus s/d 10 oktober 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 07 Agustus 2023

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth.
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar
 2. *Pertinggal*



**PEMERINTAH KABUPATEN BULUKUMBA
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU DAN TENAGA KERJA
(D P M P T S P T K)**

Jl. Kenari No. 13 Telp. (0413) 84241 Fax. (0413) 85060 Bulukumba 92511

**SURAT IZIN PENELITIAN
NOMOR : 473/DPMPTSPTK/IP/VIII/2023**

Berdasarkan Surat Rekomendasi Teknis dari KESBANGPOL dengan Nomor 074/851/Bakesbangpol/VIII/2023 tanggal 9 Agustus 2023, Perihal Rekomendasi Izin Penelitian maka yang tersebut dibawah ini :

Nama Lengkap	: FAJAR SYAMSI
Nomor Pokok	: 105401108320
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jenjang	: S1
Institusi	: UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Tempal/Tanggal Lahir	: PAMANGKULU / 2002-05-09
Alamat	: DUSUN KALUMPANG, DESA GUNTURU, KECAMATAN HERLANG
Jenis Penelitian	: EKSPERIMEN
Judul Penelitian	: PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK CERITA RAKYAT TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS IV SDN 255 PARANGLOHE KECAMATAN HERLANG KABUPATEN BULUKUMBA
Lokasi Penelitian	: Paranglohe Kecamatan Herlang
Pendamping	: Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd.
Instansi Penelitian	: SDN 255 Paranglohe
Lama Penelitian	: tanggal 10 Agustus 2023 s/d 10 Oktober 2023

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, pada prinsipnya kami mengizinkan yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan tersebut dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mematuhi semua Peraturan Pertundang - Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat - istiadat yang berlaku pada masyarakat setempat.
2. Tidak mengganggu keamanan/kelertiban masyarakat setempat
3. Melaporkan hasil pelaksanaan penelitian/pengambilan data serta menyerahkan 1(satu) eksamplar hasilnya kepada Bupati Bulukumba Gg. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Bulukumba;
4. Surat izin ini akan dicabut atau dianggap tidak berlaku apabila yang bersangkutan tidak memenuhi ketentuan sebagaimana tersebut di atas, atau sampai dengan batas waktu yang telah ditentukan kegiatan penelitian/pengumpulan data dimaksud belum selesai.

Dikeluarkan di : Bulukumba
Pada Tanggal : 09 Agustus 2023



Kepala Dinas DPMPTSPTK

Dra. Hj. Umrah Aswani, MM
Pangkat : Pembina Utama Muda-IV/c
Nip : 19670304 199303 2 010



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Fajar Syamsi f NIM: 10540 11083320 f

Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran E-Book Cerita Rakyat Terhadap Kemampuan Membaca siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba

Tanggal Ujian Proposal : 01 Agustus 2023 f

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	10/08/2023	Menyerahkan Surat 12in	
2.	11/08/2023	observasi dan bimbingan dengan guru kelas IV	
3.	12/08/2023	Penelitian tanpa media	
4.	14/08/2023	Penelitian (Pretest)	
5.	15/08/2023	Penelitian	
6.	16/08/2023	Penelitian (Posttest)	
7.	21/08/2023	Analisis Data	
8.			
9.			
10.			

Makassar, 22 Agustus 2023

Ketua Prodi

Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133

Mengetahui,
Kepala



H. Buchan Nur, S. Pd.
NIP. 19640905 198411 1001



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132(Fax)
 Email : flip@unismuh.ac.id
 Web : www.flip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Fajar Syamsi
 NIM : 105401108320
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran E-Book Cerita Rakyat terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba

Pembimbing : 1. Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd.
 2. Maria Ulviani, S.Pd.,M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
01	Sabtu 04 Nov 2023	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Latar belakang masih perlu dipertajam mengapa memilih E-Book apa manfaat diberikan ke siswa sebagai media pembelajaran ▪ Cerita rakyat, dianjurkan memilih cerita yang ada di Sulawesi Selatan, bukan di luar Sulsel. ▪ Apakah betul ada pengaruh kemampuan membaca siswa dengan menggunakan E-Book. Seandainya ada di bagian mana dipahami hal tersebut. ▪ Dikigatkan Kembali, uraian pada latar belakang, bukan teori, tapi pernyataan pakar yang dicari kesenjangannya ▪ Literatur yang diacu harus kajian lebih dalam. Jangan Cuma satu teori tiap focus, tetapi upayakan lima teori tiap focus, lalu disimpulkan sehingga lebih jelas teori tersebut. 	Charab-
02	Senin 13 Nov 2023		Charab-

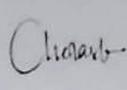
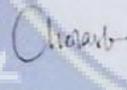
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132(Fax)
 Email : flip@ummuh.ac.id
 Web : www.flip.unismuh.ac.id

03.	Sabtu 25 Nov 2023	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penelitian yang terdahulu atau yang relevan. Artinya Anda mencari penelitian yang serupa dengan penelitian yang telah dikerjakan. ▪ Setelah mendapat minimal lima peneliti, selanjutnya disimpulkan apa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang Anda kerjakan. ▪ Perhatikan pernyataan hipotesis, dan perhatikan uji hipotesisnya. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penelitian eksperimen beda dengan penelitian deskripsi. ▪ Perhatikan variabelnya. ▪ Variabel eksperimental (<i>treatment variable</i>) adalah variabel yang berkaitan secara langsung dan diberlakukan untuk mengetahui suatu keadaan tertentu; yang mana diharapkan mendapatkan dampak atau akibat dari adanya eksperimen. Variabel eksperimental ini menjadi kondisi yang hendak diteliti oleh pihak peneliti mengenai bagaimana pengaruhnya terhadap suatu gejala. Kemudian, variabel non-eksperimental adalah variabel yang tidak sengaja dilakukan tetapi tetap dapat memberikan pengaruh terhadap hasil. Nah, untuk mengetahui pengaruh atas variabel tersebut, maka kedua 	Chorab
-----	-------------------	---	--------

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132/Fax1
 Email : info@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

04	Senin 04 Des 2023	<p>kelompok ini harus dikenakan kontrol yang berbeda</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatikan Teknik pengumpulan data dan Teknik analisis datanya ▪ Perhatikan hasil analisis data sesuai atau senada dengan rumusan masalah ▪ Juga pembahasan bukan hasil yang dipindahkan, tetapi hasil analisis yang dibahas lalu diyakinkan dengan teori dan penelitian yang pernah dikerjakan peneliti yang lain. ▪ Simpulan, bukan narasi tetapi, disistematisasikan seperti saran. 	
05	Senin 11 Des 2023	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Disimpan link E-Book-nya sehingga semua pembaca bisa melihat ▪ Setelah berulang bimbingan, skripsi ini telah memenuhi kriteria untuk diuji di depan Tim Penguji Ujian Skripsi FKIP UNismuh Makassar. ▪ ACC 	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Desember 2023

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD


 Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
 NBM 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-866837/866132(Fax)
Email : flp@umh.ac.id
Web : www.flp.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Fajar Syamsi
NIM : 105401108320
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran E-Book Cerita Rakyat terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba
Pembimbing : 1. Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd.
2. Maria Ulviani, S.Pd.,M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Kamis, 23/11/2023	1. Latar Belakang - konteks pentingnya meningkatkan kemampuan membaca pada tingkat kelas IV - perkembangan teknologi dan peran e-book dalam pendidikan.	
2.	Sabtu, 25/11/2023	2. Rumusan Masalah Fokus pada pengaruh penggunaan e-book	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, November 2023

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Dahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132(Fax)
Email : Eksp@unismuh.ac.id
Web : www.flip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Fajar Syamsi
NIM : 105401108320
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran E-Book Cerita Rakyat terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba

Pembimbing : 1. Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd.
2. Maria Ulviani, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
3.	Selasa, 28/11/2023	- Tinjauan pustaka Definisi dan karakteristik media pembelajaran e-book. - Teori-teori membaca dan pembelajaran siswa kelas IV	
4.	Kamis, 30/11/2023	- Proses pengumpulan data - Langkah-langkah implementasi penggunaan e-book cerita rakyat.	
5.	Jumat, 1/12/2023	- ACC	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, November 2023

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913

Lampiran 10. Hasil Cek Plagiasi (Turnitin)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
 Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Fajar syamsi
 Nim : 105401108320
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	2 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 28 Desember 2023
 Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Paurnisalis S. Hum., M.P
 NBM 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
 Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
 Website: www.library.unismuh.ac.id
 E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

BAB I Fajar syamsi 105401108320

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES



2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

docplayer.info

Internet Source

turnitin

10%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On



BAB II Fajar syamsi 105401108320

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES



3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

adoc.pub
Internet Source

2%



Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches



BAB III Fajar syamsi 105401108320

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

9%



8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

10%



Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On



BAB IV Fajar syamsi 105401108320

ORIGINALITY REPORT

10%
SIMILARITY INDEX

10%
INTERNET SOURCES



4%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 digilibadmin.unismuh.ac.id
Internet Source



10%

Exclude quotes

On

Exclude matches

2%

Exclude bibliography

On



BAB V Fajar syamsi 105401108320

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

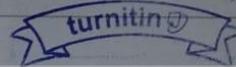
INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS



PRIMARY SOURCES

1

de.scribd.com

Internet Source

3%

2

eprints.umm.ac.id

Internet Source

3%

Exclude quotes

On

Exclude matches

Exclude bibliography

On



RIWAYAT HIDUP



Fajar Syamsi. Dilahirkan di Desa Gunturu Kabupaten Bulukumba Provinsi Sulawesi Selatan pada hari Kamis tanggal 05 September 2002. Anak kedua dari pasangan Ayahanda Syamsuddin dan Ibunda Rampe. Penulis pertama kali masuk sekolah dasar pada tahun 2008 di SDN 255 Paranglohe dan tamat sekolah pada tahun 2014. Selanjutnya penulis melanjutkan masuk sekolah di SMP Negeri 24 Bulukumba pada tahun 2014 dan tamat pada tahun 2017. Kemudian penulis melanjutkan masuk sekolah di SMAN 6 Bulukumba pada tahun 2017 dan tamat pada tahun 2020. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan strata satu (S1) di Universitas Muhammadiyah Makassar dan diterima pada Program Studi Pendidikan Guru sekolah dasar pada tahun 2020. Berkat karunia Allah SWT, pada tahun 2023 penulis menyusun skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran E-Book Cerita Rakyat Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV SDN 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba”** dan menyelesaikan studi S1 pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.