

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *DIGITAL BOOK* TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS CERITA PENDEK SISWA KELAS VI
SD INPRES BONTOSUNGGU KECAMATAN BAJENG BARAT
KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna Melaksanakan Penelitian dalam
Rangka Penyusunan Skripsi*

Fitriani Ayu Anensi

105401129518

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

2022



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **FITRIANI AYU ANENSI** Nim **105401129518** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 450 Tahun 1443 H/2022 M pada tanggal 20 Dzulhijjah 1443 H/ 19 Juli 2022 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 Kamis tanggal 21 Juli 2022.

20 Dzulhijjah 1443 H

Makassar

19 Juli 2022 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Penguji :
 1. Abem Bahri, S.Pd., M.Pd.
 2. Dr. Andi Taida, S.Pd., M.Pd.
 3. Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd.
 4. Syekh Adiwijaya Latif, S.Pd., M.Pd.

Disahkan oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Digital Book* Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : FITRIANI AYU ANENSI
NIM : 105401129518
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, Juli 2022

Pembimbing I

Prof. Dr. Dra. Munirah, M.Pd.
NIDN. 0026030801

Ditetapkan Oleh

Pembimbing II

Dr. Rosmini Madeamin, M.Pd.
NIDN. 0929126002

Diketahui

Dekan FKIP Unismuh Makassar

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

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0911068101

ABSTRAK

FITRIANI AYU ANENSI, 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Digital Book Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Munirah dan Rosmini Madeamin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *digital book* terhadap keterampilan menulis cerita pendek kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif atau eksperimen (*preeksperimental design*) dengan desain *one-grup pretest-posttest design*. Sampel dan populasi adalah murid kelas VI VI Sd Inpres Bontosunggu yang berjumlah 23 murid. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes keterampilan menulis cerita pendek. Teknik pengumpulan data berupa tes yaitu pretest dan posttest. Teknik analisis data yaitu Analisis data deskriptif dan Analisis Data Statistik Inferensial.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif diketahui nilai rata-rata (*mean*) *pretest* adalah 64,6 sedangkan rata-rata (*mean*) *posttest* adalah 81,6 nilai rata-rata pada *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest* dan analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui t_{Hitung} yang diperoleh adalah 13,08 dengan frekuensi $df = 23 - 1 = 22$, pada taraf signifikan = 0,05 atau 5. Jadi $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $13,08 > 1,713$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *digital book* terhadap keterampilan menulis teks eksplanasi murid kelas VI Sd Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: *Media digital book, keterampilan menulis cerita pendek*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah Rabbil Alamin segala puji bagi Allah Swt, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Digital Book* Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas VI Sd Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa”** dapat diselesaikan.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Motivasi dari berbagai pihak yang sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua ayahanda terkasih Ibrahim dan ibunda tersayang Rosdiana yang telah berdoa,

berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Selama dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan material maupun moral. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan penghormatan serta ucapan terima kasih kepada Prof. Dr. Dra. Munirah, M.Pd., dan Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M.Pd., selaku pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih 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 Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar 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 H. Ma'mum S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Inpres Bontosunggu dan Asmiati, S.Pd., Gr, wali kelas VI di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Terima kasih juga kepada keluarga dan sahabat Nur Afiah Ibrahim, Nur Azizah Ibrahim, Miftahul Sa'adah, Wahyuni Widyastuti, Nurannisya, Nur Zakina, Nur Azizah, Junita Danianti, Fitriani Ramli, SelpiAnjur, Rahma Ramadhani, Reinaldo Azriel dan Haekal atas segala bantuan,

pelajaran, arahan serta motivasi yang diberikan. Tak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2018 terkhusus kelas I Universitas Muhammadiyah Makassar yang memberikan dukungan kepada penulis.

Tiada imbalan yang dapat penulis berikan selain memohon kepada Allah SWT, semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi pahala disisi-Nya. 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, 8 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN BIMBINGAN	iii
SURAT PERNYATAAN	vi
SURAT PERJANJIAN	vii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori	8
1. Keterampilan Berbahasa Indonesia.....	8
2. Menulis Cerita Pendek g.....	10

3. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.....	16
4. Media Digital Book.....	20
5. Peran Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis teknologi ..	
.....	28
B. Kerangka Berpikir	29
C. Hasil Penelitian Relevan.....	32
D. Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Lokasi Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
D. Desain Penelitian	37
E. Variabel Penelitian.....	38
F. Definisi Operasional Variabel	39
G. Prosedur Penelitian	39
H. Instrument Penelitian.....	40
I. Tekhnik Pengumpulan Data	40
J. Teknik Analisi Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian	49
1. Hasil Analisis Deskriptif	49
2. Hasil Analisis Inferensial	57

B. Pembahasan	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	76
A. Simpulan.....	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN	82
RIWAYAT HIDUP.....	128



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Keadaan Populasi Siswa Kelas VI.....	37
3.2 Lembar Observasi Siswa dalam Pembelajaran	41
3.3 Kategorisasi Standar Hasil Belajar Bahasa Indonesia	45
3.5 Kriteria Ketuntasan Belajar	45
4.1 Statistik Skor Hasil Pretest Keterampilan Menulis Cerita Pendek.....	49
4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Pretest Keterampilan Menulis Cerita Pendek	50
4.3 Deskripsi Ketuntasan Skor Hasil Pretest Siswa Sebelum Penggunaan Media Digital book	51
4.4 Statistik Skor Hasil Posttest Keterampilan Menulis Cerita Pendek.....	52
4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Posttest Keterampilan Menulis Cerita Pendek	52
4.6 Deskripsi Ketuntasan Skor Hasil Posttest Siswa Setelah Penggunaan Menulis Cerita Pendek	53
4.7 Distribusi Hasil Belajar Pretest dan Posttest Keterampilan Menulis Cerita Pendek.....	54
4.8 Distribusi Frekuensi Aktivitas dan Sikap Siswa Kelas VI.....	55
4.9 Analisis Skor Pretest dan Posttest Keterampilan Menyimak Cerita Pendek dengan Media Digital Book	57

DAFTAR GAMBAR

2.1 Bagan Kerangka Pikir.....	31
3.1 Model One Group Pretest Posttest Design.....	38
4.1 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Pretest dan Posttest Keterampilan Menulis	54



DAFTAR LAMPIRAN

A.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	72
A.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	90
A.3 Daftar Hadir Siswa Kelas VI SD Inpres Bontosunggu.....	91
A.4 Daftar Nilai Siswa Kelas VI SD Inpres Bontosunggu	92
B.1 Hasil Analisis Data Deskriptif.....	97
B.2 Hasil Analisis Data Inferensial	99
B.3 Tabel Distribusi.....	102
C.1 Lembar Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	104
C.2 Lembar Kerja <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	106
C.3 Gambar Media Pembelajaran	110
C.4 Dokumentasi	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Melihat perkembangan zaman yang semakin canggih dan terus maju dimulai dari perkembangan ilmu pengetahuan sampai dengan perkembangan teknologi, hal ini memberikan dampak besar bagi seluruh bidang, seperti dari bidang ekonomi, sosial bahkan sampai pada bidang pendidikan. Perkembangan itu pula yang diikuti oleh kecanggihan teknologi berupa teknologi *gadget*, alat komunikasi, tablet dan sebagainya. Teknologi yang berbasis *online* maupun *offline* tidak bisa dipungkiri bahwa anak TK hingga dewasa sudah mengenal dan menggunakan teknologi tersebut.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam proses belajar-mengajar dapat meningkatkan pengembangan sumber belajar dan media pembelajaran. Tahap adaptasi teknologi sudah membidik terhadap paradigma “melakukan hal-hal baru dengan cara-cara baru”. Munculnya perubahan dan pergeseran paradigma belajar, memberikan akibat dari berbagai aspek pembelajaran diantaranya dalam desain instruksional serta dalam pengembangan media yang perlu menyatu dengan perkembangan teknologi. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif yang dapat mempengaruhi motivasi serta hasil belajar siswa di sekolah dasar jika seorang guru menggunakan media pembelajaran secara baik dan benar. Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi sudah memberikan pengaruh yang signifikan

dalam berbagai bidang salah satunya adalah bidang pendidikan.

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003, Bab 1, Pasal 1 (dalam Suardi, 2017:94), yaitu:

Pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sangatlah penting bagi setiap makhluk hidup dari manusia lahir hingga ke liang lahat tidak terlepas dari dunia pendidikan, sejak saat itu pendidikan memperlihatkan keberadaannya. Manusia antara satu sama lain saling mendidik melalui proses interaksinya itu manusia mendapatkan informasi, pengalaman serta keterampilan yang baru dimilikinya. Dengan adanya pendidikan, manusia dapat mengembangkan teknologi dan ilmu pengetahuan tanpa menimbulkan kerusakan bagi manusia lainnya. Oleh sebab itu, masalah dalam pendidikan mesti mendapat perhatian dan penanganan yang baik terkait masalah dan berkaitan dengan kuantitas, kualitas, dan relevansinya.

Bahasa Indonesia salah satu pelajaran yang tidak lepas dari dunia pendidikan, pelajaran bahasa Indonesia sangatlah penting diajarkan di sekolah dasar karena pada saat itu diarahkan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi secara baik dan benar, baik itu berkomunikasi secara lisan maupun tulisan.

Namun, harapan tidak sesuai dengan kenyataan. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu

diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek masih kurang karena selama ini guru masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional, yaitu dengan buku dengan model pembelajaran ceramah sehingga kurangnya motivasi dan cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu masih adanya siswa yang kurang berkontribusi dalam pembelajaran, serta adanya siswa yang cerita dan bermain-main pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar dikarenakan Pendidik menggunakan buku paket sebagai sumber belajar yang dipinjam dari perpustakaan sekolah. Buku tersebut dikembalikan lagi setelah proses pembelajaran selesai. Materi pembelajaran di sampaikan melalui interaksi antara peserta didik dan pendidik yang dituliskan oleh pendidik di papan tulis, setelah menyampaikan materi pembelajaran pendidik mempersilahkan peserta didik untuk mencatat di buku tulis masing-masing. Sumber belajar yang tidak bisa di bawa ke rumah membuat peserta didik tidak bisa mempelajari materi pembelajaran lebih mendalam.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menumbuhkan kreativitas siswa dalam mengungkapkan gagasan, menentukan kalimat-kalimat yang tepat, maupun mendengarkan pandangan dari teman-temannya. Karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis khususnya dalam menulis cerita pendek. Keadaan siswa yang lebih tertarik untuk melihat audio dan visual, hal ini dapat dilihat dalam menyampaikan materi guru menerapkan metode dan model pembelajaran pada mata pembelajaran khususnya bahasa indonesia.

Menulis dapat diartikan sebagai suatu kegiatan untuk menyampaikan pesan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai medianya. Pada umumnya, siswa

kurang berminat terhadap kegiatan menulis, mereka lebih menyukai berkomunikasi secara lisan karena dengan berkomunikasi dengan lisan dapat mempermudah berkomunikasi dibandingkan dengan secara tertulis. Hal ini sangat berkaitan dengan proses belajar mengajar yang dimana seorang guru dapat mengarahkan serta membimbing siswa untuk aktif dan tanggap sehingga terciptanya suasana kelas yang menyenangkan, dan adanya interaksi baik antara guru dengan siswa. Oleh karena itu seorang guru memerlukan media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran di kelas yang akan meningkatkan aktivitas dan keterampilan siswa khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek kelas VI. Adapun Arsyad (2016: 10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat murid dalam belajar.

Pembelajaran menulis di sekolah dasar terbagi beberapa jenis salah satunya yaitu menulis narasi. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada cerita pendek kelas VI di sekolah dasar. Guru membekali dirinya dengan kemampuan menulis yang bagus serta memilih model yang sesuai pembelajaran yang diajarkan khususnya kemampuan menulis cerita pendek pada pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga meningkatnya kemampuan dalam menulis siswa.

Menurut Mukarom dan Rusdiana (2016: 17) bahwa buku elektronik atau *e-book* adalah salah satu teknologi yang memanfaatkan komputer untuk menayangkan informasi multimedia dalam bentuk yang ringkas dan dinamis. *Digital book* berperan sebagai penunjang materi tambahan pengetahuan, pengetahuan murid yang lebih kompleks. Melalui *digital book*, pendidik dapat memberikan tugas untuk melatih

pemahaman dan mempertajam kemampuan peserta didik. Selain itu, *digital book* memudahkan peserta didik untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari materi pembelajaran baru serta mengatasi masalah siswa yang sudah terbiasa dengan belajar menggunakan perantara *smartphone* sebagai media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang mudah dipakai oleh pengajar yakni *e-book*. *E-book* merupakan aplikasi yang mudah dan sering digunakan untuk membuat bahan ajar sebagai media pembelajaran. Dalam *e-book* terdapat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif dan lebih menyenangkan. Dengan menerapkan media belajar dan mengajar menggunakan *e-book* yang disesuaikan terhadap teknik maupun prinsip dengan benar, dapat memiliki capaian terhadap sejumlah hal yang ditujukan pada tahapan pembelajaran yang dilakukan, misalnya berpengaruh pada peningkatan minat untuk mempelajari orang siswa memiliki prestasi yang sebaik-baiknya.

Media *digital book* siswa mampu menuangkan ide, menarik perhatian siswa agar tertarik mengikuti proses belajar mengajar dan menjadikan sumber keterampilan dalam menulis cerita pendek berbasis teknologi. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Inpres Bontosunggu Kab Gowa yang beralamat di Dusun Bontosunggu Desa Borimatangkasa Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa. Adapun sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa yang berjumlah 23 siswa yang terdiri atas 9 laki-laki dan 14 perempuan.

Berdasarkan paparan sebelumnya, peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Digital Book***

Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media *digital book* terhadap kemampuan hasil belajar menulis cerita pendek siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa?
2. Apakah dengan media *digital book* berpengaruh terhadap kemampuan hasil belajar menulis cerita pendek kelas siswa VI SD Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui penggunaan media digital book terhadap kemampuan hasil belajar menulis cerita pendek siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.
2. Untuk mengetahui media digital book berpengaruh terhadap kemampuan hasil belajar siswa menulis cerita pendek kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian yang dipaparkan sebelumnya, maka hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat secara praktis dan secara teoritis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara umum, dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat bagi dunia pendidikan serta dapat dijadikan sumber informasi bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai media *digital book* pada keterampilan menulis di cakupan sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan dalam menulis dengan menggunakan media *digital book*, dan mengembangkan rasa senang dan gembira dalam belajar di sekolah.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung mengenai manfaat penggunaan media *digital book* sehingga para guru dapat menerapkan metode yang tepat untuk melakukan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif serta inovatif dan mengembangkan media pembelajaran di era 4.0.

c. Bagi Peneliti

Sebagai sarana dalam mengembangkan skill, wawasan dan kemampuan dalam melimpahkan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Keterampilan Berbahasa Indonesia

Keterampilan berbahasa ada empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak dan membaca merupakan aspek reseptif, sementara berbicara dan menulis merupakan aspek produktif. Dalam aktivitas berbicara, si pengirim pesan mengirimkan pesan dengan menggunakan bahasa lisan. Sementara, dalam menyimak si penerima pesan berupaya memberi makna terhadap bahasa lisan yang disampaikan si penyampainya. Dalam kegiatan menulis, si pengirim pesan mengirimkan pesan dengan menggunakan bahasa tulis. Di pihak lain, dalam membaca si penerima pesan berupaya memberi makna terhadap bahasa tulis yang disampaikan penulisnya. Dalam mengirimkan pesan, antara lain si pengirim harus memiliki keterampilan dalam melakukan proses *encoding*. Sebaliknya dalam menerima pesan si penerima harus memiliki keterampilan dalam melakukan proses *decoding*. Keterampilan berbahasa bermanfaat dalam melakukan interaksi komunikasi dalam masyarakat. Banyak profesi dalam kehidupan bermasyarakat yang keberhasilannya, antara lain bergantung pada tingkat keterampilan berbahasa yang dimilikinya, misalnya profesi sebagai manajer, jaksa, pengacara, guru, penyiar, dai, wartawan, dan lain-lain.

Bahasa dalam hal pendidikan merupakan suatu alat komunikasi pertama untuk mengembangkan suatu pengetahuan. Keterampilan Berbahasa merupakan hal yang penting bagi seorang pelajar khususnya untuk anak sekolah dasar, karena

dengan menguasai keterampilan Berbahasa akan lebih mudah menangkap pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar termasuk pembelajaran yang gampang-gampang susah. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), standar isi Bahasa Indonesia dalam (Susanto, 2019: 246) sebagai berikut :

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Tidak hanya itu, Mulyati, dkk. (2014: 117) menyatakan bahwa disamping itu, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pendukung ilmu pengetahuan dan teknologi modern untuk kepentingan nasional kita. Bahasa Indonesia juga merupakan hal terpenting dalam menguasai setiap mata pelajaran terutama dalam proses belajar mengajar atau pembelajaran di sekolah.

Menurut Nafi'ah (2018: 35) pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia bagi anak usia sekolah dasar untuk saat ini masih dihadapkan pada berbagai kendala. Berbagai kendala yang terinventarisasi oleh Isah Cahyani di antaranya sebagai berikut :

- a. Keterbatasan sarana dan prasarana sebagai penunjang terselenggaranya pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang efektif di lembaga-lembaga pendidikan usia dini yang ada di Indonesia.
- b. Keterbatasan kemampuan sekolah dalam mengelola berbagai potensi dan sumber yang tersedia. Masalah ini dapat terjadi di sekolah mana pun.
- c. Secara khusus, kendala pembelajaran Bahasa Indonesia terletak pada masih rendahnya motivasi dan kreativitas guru dalam menyelenggarakan pembelajaran bahasa.

2. Menulis Cerita Pendek

a. Pengertian Menulis

Menurut Munirah (2015: 4) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.

Menulis merupakan kegiatan mengungkapkan perasaan, pikiran, pengalaman yang ditulis dengan lambang-lambang dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Sehingga pembaca akan membaca tulisan 14 tersebut dan dapat mengetahui makna dari tulisan yang ingin disampaikan oleh penulis ke pembaca.

Dalman (2015: 3) Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media dan pembicara. Penulis dapat menyampaikan pesan (informasi) melalui tulisan-tulisan yang di tulis di buku kepada pembaca dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar sebagai alat media penyampaian pesan atau isi dari tulisan tersebut, tulisan tersebut dapat dibaca dan dipahami serta makna yang terkandung di dalamnya supaya pembaca atau peserta didik mempunyai gambaran mengenai pentingnya keterampilan menulis dalam menulis karangan atau cerita pendek.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan sebuah alat komunikasi secara tidak langsung

yang berguna menyampaikan pesan kepada seseorang yang mempunyai beberapa unsur.

b. Tujuan Menulis

Menurut Hugo Harting (dalam Munirah, 2015: 6) merangkum tujuan penulisan sebagai berikut:

1) Tujuan penugasan.

Pada tujuan ini, sebenarnya penulis menulis sesuatu karena ditugaskan.

Misalnya ditugaskan merangkum, membuat laporan dan sebagainya.

2) Tujuan altruistik.

Penulis bertujuan menyenangkan, menghindarkan kedudukan, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan menyenangkan.

3) Tujuan persuasif.

Penulis bertujuan menakutkan para pembaca akan kebenaran yang diutarakan.

4) Tujuan penerangan.

Penulis bertujuan memberikan informasi atau keterangan penerangan pada pembaca.

5) Tujuan pernyataan diri.

Penulis bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri kepada pembaca melalui tulisannya, pembaca dapat memahami sang penulis.

6) Tujuan kreatif.

Penulis bertujuan agar para pembaca dapat memiliki nilai artistik atau nilai kesenian.

7) Tujuan pemecahan masalah.

Dalam tulisan ini, penulis berusaha memecahkan masalah suatu masalah yang dihadapi.

c. Fungsi Menulis

Menurut Susanto (2019: 253) fungsi menulis adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung karena tidak langsung berhadapan dengan pihak lain yang membaca tulisan kita tetapi melalui bahasa tulisan. Menurut Rusyana dalam Susanto (2019:253) mengklasifikasikan fungsi menulis sesuai kegunaanya, sebagai berikut :

- 1) penataan, yaitu fungsi penguatan terhadap gagasan, pikiran, pendapat, imajinasi, dan lainnya, serta terhadap penggunaan bahasa, sehingga menjadi tersusun.
- 2) Fungsi pengawetan, yaitu untuk mengawetkan pengaturan sesuatu dalam wujud dokumen tertulis.
- 3) Fungsi penciptaan, yaitu mengarang berarti mewujudkan sesuatu yang baru.
- 4) Fungsi penyampaian, yaitu mengarang berfungsi dalam menyampaikan gagasan, fikiran, imajinasi, dan lain-lain itu, yang sudah diawetkan menjadi suatu karangan.
- 5) Fungsi melukiskan, yaitu menggambarkan atau mendeskripsikan sesuatu.
- 6) Fungsi memberi petunjuk, berarti dalam karangan itu penulis memberikan petunjuk tentang cara atau aturan melaksanakan sesuatu.
- 7) Fungsi memerintahkan, yaitu penulis memberikan perintah, permintaan, anjuran, nasihat, agar pembaca menjalankannya, atau larangan agar pembaca tidak melakukan apa yang dilarang penulis.

- 8) Fungsi mengingat, yaitu penulis mencatat suatu peristiwa, keadaan, keterangan, atau lainnya.
- 9) Fungsi korespondensi, yaitu fungsi surat dalam memberitahukan, menanyakan, memerintahkan atau meminta sesuatu kepada orang yang dituju, mengharapkan orang itu untuk memenuhi apa yang dikemukakannya itu serta membalasnya dengan tertulis pula.

d. Cerita Pendek

Setiap siswa pernah menuliskan cerita pendek karena di dalam pembelajaran bahasa Indonesia, cerita pendek merupakan prosa fiksi yang relatif mudah untuk dikerjakan. Menulis merupakan kegiatan literasi yang harus dipupuk sejak dini. Manusia tidak akan bisa menulis sebelum membaca buku. Hartati (2017: 117) mengungkapkan bahwa cerpen adalah salah satu bentuk dari hasil pekerja seni kreatif yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya dengan menjadikan bahasa sebagai wadahnya. Main Sufayanti, dkk (2018: 12) menyatakan bahwa Cerita pendek merupakan salah satu karya sastra yang produktif. Penciptaan dan publikasi cerita pendek bersamaan dengan merebaknya media massa, baik majalah, surat kabar, maupun internet. Biasanya, setiap surat kabar memuat cerita pendek sekali dalam seminggu. Dengan demikian, setiap seminggu akan lahir cerpen-cerpen baru dengan jumlah sebanyak media yang memuatnya. Adanya karya sastra yang melimpah dan dipublikasikan mempermudah menggali materi atau bahan ajar siswa.

Alasan guru ini memanfaatkan berbagai sumber dalam memilih cerpen sangat logis antara lain jumlah cerpen banyak sedangkan bacaan di dalam buku pelajaran sangat terbatas. Cerita pendek memang salah satu karya sastra yang paling produktif. Karya ini sering dimuat di koran, di majalah, di majalah dinding, di blog, bahkan diterbitkan dalam buku kumpulan cerpen. Biasanya, suatu koran memuat cerita pendek seminggu sekali. Bisa dihitung, berapa jumlah cerita pendek dalam sebulan dari sekian banyak koran yang terbit di tanah air. Selain itu, guru juga beralasan perlu memberikan bacaan yang beragam dan membentengi siswa dari bacaan yang tidak mendidik. Berdasarkan alasan ini, dapat diketahui bahwa dalam rangka memperbanyak bacaan siswa guru juga telah melakukan seleksi dengan berbagai pertimbangan antara lain cerita pendek yang dipilih adalah cerita pendek yang mempunyai nilai didik atau memuat pendidikan karakter.

e. Manfaat Cerita Pendek

Cerita pendek dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pemanfaatannya dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan menulis dalam pemahaman siswa khususnya di kelas VI Sekolah Dasar. Pemanfaatan cerita pendek ini sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat baca dan pencapaian hasil belajar siswa. Kurangnya minat baca merupakan salah satu faktor kesulitan siswa dalam menentukan gagasan pokok suatu paragraf (Nurhaliza et.al., 2019). Oleh karena itu, minat baca siswa perlu ditingkatkan agar memperoleh pencapaian hasil belajar. Penyajian cerita pendek yang dikemas dalam nuansa jenaka maupun sedih dapat menggugah perasaan siswa, sehingga membangkitkan

ketertarikan, perhatian, dan konsentrasi siswa dalam membaca. Siswa yang tertarik dengan cerita pendek akan meningkatkan perhatiannya terhadap apa yang dibacanya.

Cerita pendek sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan membaca pemahaman siswa. Cerita pendek berisi kisah kehidupan sehari-hari yang sangat dekat dengan lingkungan siswa, disajikan dengan bahasa yang sangat sederhana mampu membangkitkan siswa untuk membaca dengan kesungguhan, sehingga siswa mampu memahami isi cerita pendek dengan baik kemudian cerita tersebut dapat siswa tuangkan dalam bentuk tulisan sesuai dengan sepengetahuan mereka.

f. Syarat Penulisan Cerita Pendek

Syarat-syarat yang perlu diperhatikan dalam penulisan cerita pendek, yaitu:

- 1) Dalam sebuah cerita pendek harus padat.
- 2) Saat hendak menulis cerita pendek, hindari narasi yang bersifat verbal.
- 3) Jangan menulis cerita pendek bertele-tele, melainkan harus lugas.
- 4) Isi sebuah cerpen yang ditulis harus jelas dan fokus pada konflik yang diangkat sehingga pembaca bisa dengan mudah memahami apa yang hendak disampaikan oleh penulis.
- 5) Hindari penggunaan kata yang tidak ekonomis.

Perhatikan pula aspek dalam menulis, meliputi: cerita yang hendak ditulis sebaiknya digali berdasarkan pengalaman pribadi atau orang lain kemudian dramatisir. Dengan begitu akan memudahkan penulis dan menulis cerita karena sudah memahami peristiwa yang hendak dituliskannya.

3. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

a. Pengertian Media

Asal mula media berasal dari bahasa latin dan yang membentuk kata jamak secara harfiah yang bersignifikan sebagai penengah atau pembawah. Menurut Isna Ilvi Nurrohmah (2020: 76), Media merupakan perangkat yang dapat membantu dalam menyajikan materi atau pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya suatu media tersebut siswa akan aktif tidak hanya pada pendengaran saja namun juga aktif pada penglihatan dan sebagainya. Perlunya media pada saat mengajar yaitu siswa sebagai penerima informasi dapat memahami informasi atau pesan yang diberikan oleh guru. Penggunaan media juga melibatkan banyak indera, sehingga siswa lebih aktif dalam menerima materi.

Menurut Yusufhadi Miarso dalam Nurrita (2018: 173) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Adapun pengertian lain media yaitu, Menurut *AECT (Association of Education and Communication Technology)* (dalam Zainiyati (2017: 62) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan *National Education Association (NEA)* mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Susanto (2016: 44) media diartikan sebagai alat elektromekanis yang menjadi perantara antara siswa dan materi pelajaran. Contoh media pembelajaran pada konteks yang sempit ini, meliputi : radio, *tape recorder*, TV, kamera, HP, *slide*, *in focus*, komputer, dan laptop yang berupa elektronik.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah alat atau saran dalam proses belajar mengajar yang efektif untuk membantu seorang guru dalam menangani permasalahan yang terdapat di kelas.

b. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya dimanfaatkan oleh siswa guna mengembangkan potensi pada dirinya. Proses belajar mengajar melibatkan dua belah pihak yaitu siswa berperan sebagai penerima pendidikan dan guru (pendidik) berperan sebagai pemberi fasilitas. Pembelajaran merupakan kegiatan terencana guru yang melibatkan bahan ajar, sumber ajar, informasi, dan lingkungan untuk menciptakan terjadinya proses belajar pada siswa sehingga mengembangkan potensi diri, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif.

Fungsi media pembelajaran dalam kegiatan belajar tidak lagi hanya sekedar alat peraga untuk guru melainkan sebagai pembawa informasi pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa. Menurut Rudy dan Hisbiyatul Hasanah (2017: 11) terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:

- 1) Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- 3) Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- 4) Media belajar dalam mengajar bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap.
- 5) Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- 6) Media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Menurut Rudy dan Hisbiyatul Hasanah (2017: 15-16) menyebutkan bahwa, selain fungsi-fungsi sebagaimana yang telah diuraikan di atas, media pembelajaran ini juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

- 1) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapatkan ke dalam lingkungan belajar.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.

- 4) Memperllihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (slow motion) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru atau melesatnya anak panah.

Dari penjelasan tersebut menyatakan bahwa penting dan dibutuhkannya media dalam sebuah pembelajaran. Media dapat menarik perhatian siswa agar lebih terfokus pada mata pelajaran yang diajarkan agar tidak terlihat awam.

c. Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran

Dari perkembangan teknologi, menurut Williams (dalam Pribadi, 2017: 17) mengemukakan klasifikasi dalam ragam media sebagai sarana komunikasi yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Media yang tidak diproyeksikan atau *non-projected* media, seperti foto, diagram, bahan pameran atau *display* dan model.
- 2) Media yang diproyeksikan atau *Projected media* misalnya LCD
- 3) Media audio seperti kaset, *compact disc (CD)* audio yang berisi rekaman kuliah, ceramah narasumber, dan rekaman musik
- 4) Media gambar gerak atau media media video, seperti VCD, DVDs, dan *blue rays disc*.
- 5) Pembelajaran berbasis komputer dan
- 6) Multimedia dan jaringan komputer.

Adapun klasifikasi media yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media cetak merupakan jenis media yang telah lama digunakan sebagai sarana dalam aktivitas belajar.
- 2) Media grafis dan media pameran atau *display media* digunakan sebagai sarana informasi dan pengetahuan yang menarik bagi penggunanya.
- 3) Media audio merupakan jenis media yang efektif dan efisien untuk digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu melatih kemampuan penggunaannya dalam mendengarkan informasi dan pengetahuan lisan secara komprehensif.
- 4) Gambar bergerak atau *motion pictures* merupakan jenis media yang mampu menayangkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsur suara.
- 5) Multimedia merupakan produk dari kemajuan teknologi *digital*. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi penggunanya.

4. Media Digital Book

a. Pengertian Digital Book

Digital book dapat digolongkan dalam konten digital (*publication*) dan kombinasi *software* dan *hardware* untuk menghasilkan produk buku digital yang berisi konten-konten multimedia. Pengembangan *digital book* tidak terlepas dari penerapan konsep pengembangan modul dan multimedia pembelajaran, yang membentuk *digital book* sebagai modul terpadu yang berisi konten multimedia yang berkolaborasi secara interaktif.

E-book menawarkan beberapa manfaat bagi pembaca, antara lain dengan memanfaatkan fitur audio, video, dan simulasi yang akan memfasilitasi

pemahaman materi pelajaran yang lebih dalam. Selain itu, memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran daripada hanya membaca teks saja.

Muhammad, dkk (2018: 692) menyatakan bahwa pada dasarnya, *digital book* atau *e-book* adalah versi elektronik dari teks yang dapat dibaca pada layar desktop atau laptop, PDA atau perangkat portabel lainnya, atau pada perangkat keras pembaca *e-book*.

Sedangkan menurut Ruddayamanti (2019: 1195) buku digital (*digital book*) atau dikenal juga dengan *electronic book (e-book)* adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer, laptop atau *smartphone*.

Berdasarkan uraian di atas, menurut Mukarom dan Rusdiana (2016: 17) dalam *e-book* dapat diintegrasikan tayangan suara, grafik, gambar, animasi ataupun movie sehingga informasi yang disajikan lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional. jenis *e-book* yang paling sederhana adalah teknologi yang sekedar memindahkan buku konvensional menjadi bentuk elektronik yang ditayangkan oleh komputer. Dengan teknologi ini, ratusan buku dapat disimpan dalam satu keping CD atau compact disk (kapasitas sekitar 700 MB), DVD atau digital versatile disk (kapasitas 4,7 sampai 8,5 GB), atau *flashdisk* (saat ini kapasitas yang tersedia sampai 8 GB).

E-book dapat menggunakan berbagai format file dan dapat menggabungkan fitur lain, seperti annotation, audio, dan video, dan hyperlink. Selain itu, *e-book* juga dapat mencakup komentar dan alat berkomunikasi (*chatting*) yang memungkinkan interaksi antara pembaca,

dan mengizinkan pembaca menambah link ke sumber dari luar. Beberapa produk *e-book* terikat dengan *software* untuk membacanya. Dan ada juga yang menyediakan *e-book* dalam format, seperti HTML.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa yang disebut dengan *digital book* atau *e-book* adalah salah satu teknologi yang berbentuk buku versi elektronik menggunakan, komputer, LCD, dan tablet yang biasanya berisi teks, gambar bahkan video (informasi) yang dinamis.

b. Fungsi dan Tujuan *Digital Book*

Adapun fungsi dan tujuan media *digital book* sebagai berikut:

1) Fungsi

- a) Efektivitas, efisiensi waktu dan mudah bagi seorang guru.
- b) Indikator media pembelajaran yang bisa dilihat dari meningkatnya produktivitas belajar siswa.
- c) Sebagai media informasi

2) Tujuan

- a) Pengembangan *digital book* adalah memberikan kesempatan bagi pembuat konten untuk berbagai informasi dengan lebih mudah dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
- b) Buku digital ini juga bertujuan untuk melindungi informasi yang disampaikan. Berbeda dengan buku fisik yang dapat rusak, basah, maupun hilang, buku digital yang berupa data di komputer terlindungi dari masalah-masalah tersebut.

c) Beberapa buku digital membutuhkan *software* khusus untuk membuka dan mengeditnya. Sebagai contoh, untuk dokumen yang berformat PDF biasanya dibuka dengan menggunakan aplikasi *Acrobat* dari *Adobe*.

c. Media pembelajaran *Digital book* dengan *Flipbook Creator*

Digital book atau buku elektronik (dalam bahasa Inggris disebut *buku digital*) adalah suatu distribusi yang terdiri dari teks, gambar, video dan suara dan didistribusikan dalam struktur yang canggih yang dapat dibaca dengan teliti di PC atau gadget elektronik lainnya. Buku tingkat lanjut umumnya merupakan adaptasi elektronik dari buku cetak, namun bukan hal yang luar biasa jika buku didistribusikan dengan jelas dalam komputer tanpa varian cetak. Motivasi di balik pembuatan buku cetak terkomputerisasi adalah memberikan kesempatan kepada desainer konten untuk berbagi data dengan lebih efektif dan dengan cara yang lebih menarik dan cerdas, dengan membuat konten dalam struktur yang canggih, penulis tidak perlu datang ke distributor untuk mendistribusikan buku mereka., cukup kunjungi salah satu distributor lokal tingkat lanjut, dan distribusikan bukunya secara mandiri (Saefullah, 2016). Materi bacaan merupakan segmen utama dalam pembelajaran. Aksesibilitas buku kursus yang berlaku akan sangat membantu ukuran pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Buku digital merupakan salah satu bahan bacaan yang saat ini banyak digunakan di berbagai sekolah di Indonesia. Hak cipta BSE telah dibeli oleh Layanan Pengajaran dan Kebudayaan, yang

menggabungkan bahan bacaan dari subjek yang berbeda dari dasar hingga ujung tombak dalam bentuk komputerisasi dan dapat dicetak.

Sesuai dengan Wibowo dan Pratiwi (2018) aplikasi *Flipbook Creator* merupakan aplikasi yang mendukung media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak berfokus pada komposisi namun dapat menggabungkan keaktifan gerakan, video, dan suara yang dapat membuat suatu intuitif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran tidak membosankan. Seiring dengan kemajuan inovasi data, pemanfaatan buku cetak dalam proses pembelajaran di jenjang pendidikan lanjutan mulai mengarah pada pemanfaatan buku yang terkomputerisasi. Terlepas dari kenyataan bahwa *digital book* merupakan salah satu bahan ajar yang wajar dan dapat diterima untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Menurut Rohmah dan Rudy (2016) salah satu kelebihan dari program produsen flipbook adalah lebih bermanfaat karena dipandang sebagai buku digital, dan produk ini dapat langsung digunakan di PC. Untuk membuat produk terlihat lebih menarik, aplikasi yang berbeda juga dapat ditambahkan, misalnya dengan menambahkan rekaman keajaiban biasa yang diidentifikasi dengan materi yang akan diinstruksikan. Ini akan menjadi daya tarik yang luar biasa bagi anggota instruktur. Seperti yang diindikasikan oleh Maf'ula (2017), media *flipbook* merupakan media yang paling dibutuhkan oleh mahasiswa didik. Pemanfaatan media yang belum pernah dimanfaatkan oleh peserta didik membuat peserta didik semakin tertarik sehingga peserta didik lebih banyak berpusat pada pembelajaran. Media *flipbook* memiliki kelebihan yaitu memiliki pilihan untuk menanamkan dokumen seperti pdf,

gambar, video dan keaktifan dengan tujuan agar media ini lebih memikat dan cerdas.

d. Manfaat *Digital Book* dalam Dunia Pendidikan

Ruddamayanti (2019: 1198) adapun manfaat *digital book* sebagai berikut:

- 1) Bagi pendidik, *E-book* membantu pendidik dalam mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran. Pendidik repot jika harus membawa banyak buku bacaan dalam bentuk fisiknya berat. *E-book* dapat mengurangi beban pendidik dalam menyajikan informasi, informasi yang diberikan melalui *e-book* lebih konkret dan memungkinkan pembelajaran bersifat individual sebab tidak tergantung pada informasi yang diberikan pendidik, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat dan minatnya. Pendidik akan lebih mudah mencari sumber materi pelajaran, menambah referensi sumber belajar. Dan pendidik tidak perlu beranjak dari tempat satu ketempat lainnya.
- 2) Bagi peserta didik Peserta didik yang memiliki akses internet dirumah bisa mengunduh *e-book* dari situs atau bisa juga cari akses internet gratis di area hotspot. Karakteristik peserta didik yang haus akan pengetahuan menjadikan materi yang disampaikan pendidik itu kurang. *E-book* berperan sebagai penunjang materi tambahan pengetahuan, pengetahuan peserta didik akan lebih kompleks dari pemanfaatan

e. Jenis Format *Digital Book*

Jenis format buku *digital book* Menurut Ruddamayanti (2019: 1195) adapun jenis-jenis format buku digital yaitu :

1) Polos

Teks polos adalah format paling sederhana yang dapat dilihat hampir dalam setiap perangkat lunak menggunakan komputer personal.

2) PDF

Format pdf memiliki kelebihan dalam hal format siap untuk dicetak, bentuknya mirip dengan buku sebenarnya.

3) JPEG

Seperti halnya format gambar lainnya, format JPEG memiliki ukuran yang besar dibandingkan informasi teks yang dikandungnya.

4) LIT

Format LIT merupakan format *Microsoft Reader* yang memungkinkan teks dalam buku elektronik disesuaikan dengan lebar layar *mobile device* yang digunakan untuk membacanya.

5) Docx

Format Docx merupakan format dari *Microsoft Word* yang sangat banyak ditemui sekarang dan tersebar di internet.

6) HTML

Dalam format HTML ini gambar dan teks dapat diakomodasi. Layout tulisan dan gambar dapat diatur.

6) Format Open Electronic Book Package

Format OPF (Open Electronic Book Package) adalah suatu format buku elektronik yang berbasis pada XML yang dibuat oleh sistem buku elektronik.

f. Kelebihan dan Kekurangan *Digital Book*

Zaman sekarang sudah banyak yang menggunakan buku digital atau yang sering disebut *digital book* (buku elektronik). Tetapi tidak dapat dipungkiri setiap media mempunyai kekurangan dan kelebihan, begitupun media *Digital Book* ini. Kelebihan dan Kekurangan Media *Digital Book* antara lain:

1) Kelebihan *digital book*

- a) Untuk dibawa kemana saja karena terbentuk dalam satu perangkat (entah itu *smartphone*, tablet, atau *e-book reader*).
- b) *E-book* memiliki format digital, dia dapat disimpan dalam
- c) Penyimpanan data (*harddisk*, CD-ROM, DVD) dalam format yang kompak.
- d) Tidak menggunakan biaya yang banyak, karena menyediakan didalam elektronik sehingga tidak perlu lagi ke proses percetakan yang memerlukan banyak biaya.
- e) Pendistribusian dapat menggunakan media elektronik seperti internet. Pengiriman *e-book* dari Amerika ke Indonesia dapat dilakukan dalam orde waktu menit dan murah.

2) Kekurangan Media *Digital Book*

Menurut Ruddamayanti (2019: 1200) Meski terdapat sejumlah kelebihan, buku digital ternyata juga memiliki beberapa kekurangan, seperti : membutuhkan perangkat elektronik, seperti komputer, tablet atau hp agar bisa membuka buku digital. Buku digital berbeda dengan buku biasa yang bisa kita buka dan tutup sesuka hati. Kenyamanan, kamu pasti mengakui kalau membaca buku digital itu kurang nyaman karena kita harus berlama-lama

menatap monitor atau layar hp. Lebih enak membaca buku biasa. Kamu bisa melakukannya dengan cara bersantai ataupun tiduran di sofa. Beberapa buku digital membutuhkan software khusus untuk membuka dan mengeditnya. Sebagai contoh, untuk dokumen yang berformat PDF biasanya dibuka dengan menggunakan aplikasi *Acrobat* dari *Adobe*. Buku digital bisa saja dimanipulasi oleh hacker. Apalagi jika buku digital tersebut formatnya txt. Format yang satu ini sangat rentan dengan serangan virus.

5. Peran Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat saat ini memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut pemerintah berusaha meningkatkan mutu pendidikan, meningkatkan kualitas seorang guru dan menyediakan media pendidikan mulai dari yang sederhana sampai yang paling kompleks. Guru di era globalisasi saat ini dapat menawarkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Seorang guru dapat berkreaitivitas dengan memanfaatkan atau menciptakan sebuah media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa. Pembelajaran yang inovatif akan menambah kenyamanan di setiap belajar. Pada proses pembelajaran sendiri, didalam kelas dengan menghadirkan media akan akan menjadi menarik dan meningkatkan wawasan siswa dalam memahami dan menganalisis setiap materi pelajaran di kelas.

Menurut Maswan dan Khoirul Muslimin (2017: 338) bahwa teknologi pendidikan didefinisikan sebagai teori dan praktik dalam desain, pengembangan pemanfaatan, pengelolaan, penilaian dan penelitian proses, sumber dan sistem untuk belajar. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mendorong

terciptanya beragam media pembelajaran yang bisa dipilih untuk digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media elektronik seperti komputer, laptop, dan *smartphone* merupakan alternatif pemilihan media pembelajaran di abad ini. Teknologi saat ini merupakan langkah solusi dalam yang dapat menimbulkan gaya belajar siswa. Kemajuan teknologi di dunia pendidikan dengan dukungan jaringan komunikasi yang baik akan menambah wawasan dan prestasi siswa jika dikembangkan dengan baik (Hertiavi, 2020).

B. Kerangka Pikir

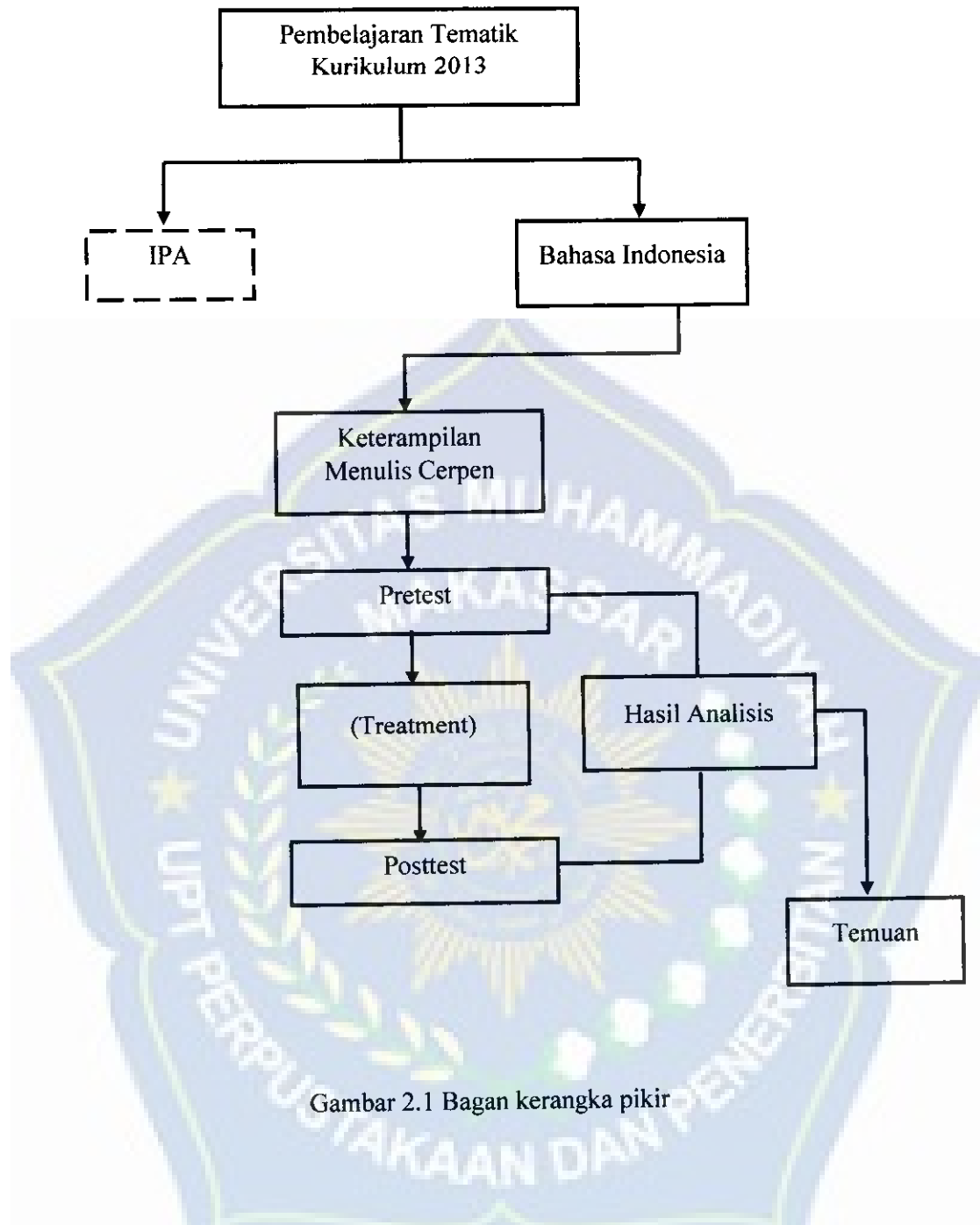
Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah kurangnya kemampuan menulis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam hal menulis cerita pendek. Beberapa siswa masih kurang mengetahui apa saja yang harus diperhatikan untuk menulis cerpen seperti tema, tokoh, alur, latar dan lain sebagainya. Rendahnya keterampilan menulis juga dipengaruhi oleh media yang digunakan guru sangatlah membosankan dalam hal lain terlalu konvensional bahkan guru terkadang tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa cenderung bosan dalam pembelajaran apalagi dalam hal menulis. Pembuatan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut guru mengelola media yang kreatif, senantiasa mencari media baru dalam memecahkan masalah dan memilih varian lain yang sesuai.

Sesuai dengan desain penelitian ini yaitu *one group pretest posttest* maka sebelum diterapkan media *digital book* terlebih dahulu peneliti melakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa dalam kemampuan

menulis cerita pendek. Setelah diadakannya pretest maka dilanjutkan dengan melakukan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran yang berbasis media *digital book*, kemudian diadakan tes akhir (*posttest*) untuk melihat pengaruh penggunaan media *digital book* terhadap hasil belajar menulis cerita pendek siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu.

Setelah melakukan *pretest* kemudian *treatment* dan dilanjutkan oleh *posttest* maka peneliti dapat menganalisis hasil dari perbandingan menulis cerita dongeng sebelum menggunakan media *digital book* dan setelah digunakannya media *digital book*. Muncullah hipotesis yaitu tidak ada pengaruh dan adanya pengaruh dalam penggunaan media *digital book* terhadap hasil belajar dalam menulis cerita pendek kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa. Adapun kerangka pikir, dapat dilihat sebagai berikut:





Gambar 2.1 Bagan kerangka pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian pertama, yang dilakukan oleh Muhammad, dkk. 2018. Hasil dari penelitian memperlihatkan penggunaan media *digital book* berbasis android dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca pada mata pelajaran Bahasa Arab. Mengenai persamaan dari judul tersebut dengan judul peneliti yang dibawakan adalah sama-sama menggunakan media pembelajarannya yaitu media *digital book*, adapun perbedaan dari judul tersebut adalah peneliti oleh Muhammad. dkk berkenaan keterampilan membaca sedangkan peneliti meneliti kemampuan menulis.
2. Penelitian dari Sri Mures Walef (2019) jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Dalam penelitian ini digunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian eksperimental adalah penyelidikan yang dirancang sedemikian rupa sehingga fenomena atau peristiwa dapat disosialisasikan dari pengaruh pengaruh lain. Hal ini dibuktikan dengan adanya perubahan nilai siswa, dimana pada kelas kontrol rerata/reratanya adalah 71,25. Setelah menggunakan media online Edmodo dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen diperoleh perubahan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata () sebesar 80,5. Berdasarkan hasil uji t ($21,31 > 1,67$) disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan menulis cerpen pada kelas eksperimen yang menggunakan media online Edmodo dan tanpa menggunakan media online Edmodo pada kelas kontrol. Hal ini terlihat dari hasil rasio thitung terhadap t tabel ($21,31 > 1,67$), karena t hitung lebih besar dari t tabel, H_a (hipotesis alternatif) diterima, artinya ada pengaruh media online edmodo dengan

penggunaan Sastra dan Siswa Tingkat Indonesia Asisten Pendidikan Yayasan STKIP Payakumbuh Tingkat Lima. Adapun perbedaan penelitian dari Sri MuresWalef (2019) menggunakan 2 kelas yaitu eksperimen I dan kelas eksperimen II, sedangkan peneliti menggunakan I kelas. Adapun perbedaan lainnya yaitu objek yang diteliti menggunakan Mahasiswa Bahasa dan Sastra sedangkan peneliti menggunakan objek siswa kelas VI SD.

3. Penelitian dari Fuji Lestari (2014) tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran tentang penggunaan *e-book* sebagai media pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Yang diorientasikan terhadap pembelajaran pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar elektronika. Proses pembelajaran biasa menggunakan media pembelajaran terbatas, sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi digunakannya *e-book* sebagai media pembelajaran. Objek dilengkapi dengan metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental (one group pretest-posttest design). Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu menggunakan soal pretest siswa adalah 58,83 sedangkan rata-rata gain siswa sebesar 25,27%. Dengan adanya gain hasil belajar siswa untuk ranah kognitif lebih besar dari 25%. Oleh karena itu, penggunaan *e-book* sebagai media pembelajar dapat dikatakan efektif dan berkategori sedang.
4. Wijayanti, dkk. (2015). Penelitian dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan ini telah dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan *e-book* interaktif kesetimbangan kimia berbasis representasi kimia dan untuk mendeskripsikan karakteristik *e-book* interaktif, tanggapan guru dan siswa,

faktor-faktor pendukung, dan kendala-kendala yang dihadapi dalam penelitian ini. Karakteristik dari *e-book* interaktif hasil pengembangan ini berbasis fenomena dalam kehidupan sehari-hari dan dilengkapi dengan gambar, animasi, atau video yang sudah berbasis representasi kimia (makroskopik, submakroskopik, dan simbolik). Guru telah memberikan tanggapan dengan sangat baik terhadap aspek kesesuaian isi dan grafika serta siswa telah memberikan tanggapan dengan sangat baik terhadap aspek keterbacaan dengan persentase dari masing-masing aspek secara berturut-turut 98,46%; 98,00%; dan 86,63%.

Berdasarkan kajian relevan yang dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang di atas memiliki beberapa persamaan dan perbedaan. Akan tetapi, memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *digital book* terhadap hasil belajar siswa dalam menulis cerita pendek.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:96) hipotesis adalah tanggapan sementara dari permasalahan yang ada dalam penelitian ini yang dimana permasalahan tersebut dikemukakan kedalam kalimat pernyataan. Diucapkan sementara sebab tanggapan yang ada hanya didasari dengan teori relevan, pengumpulan fakta-faktanya hanya melalui daya yang diperolehnya.

Berkaitan dengan permasalahan penelitian yaitu berpengaruh atau tidaknya media *digital book* terhadap hasil belajar siswa dalam menulis cerita

pendek siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu, adapun hipotesis penelitian ini adalah:

H_0 = Penggunaan media *digital book* Tidak berpengaruh terhadap hasil belajar menulis cerita pendek siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

H_1 = Penggunaan media *digital book* berpengaruh terhadap hasil belajar menulis cerita pendek siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen, yaitu jenis *Pre-Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2015: 109) desain penelitian ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel *dependen*. Jadi hasil eksperimen yang merupakan *dependen* itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel *independen*. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, sampel tidak dipilih secara random.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Inpres Bontosunggu Kab. Gowa yang beralamat di Dusun Bontosunggu Desa Borimatangkasa Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2015:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi penelitian dapat disimpulkan sebagai subjek diperoleh dari data yang dipersoalkan. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah keseluruhan siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kec. Bajeng Barat Kab. Gowa yang berjumlah 27 orang terdiri atas 9 laki-laki dan 14 perempuan.

Tabel 3.1 Populasi siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa

No	Objek	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa	Ket
		Laki-Laki	Perempuan		
1	Kelas VI	9	14	23	Aktif
Jumlah		9	14	23	

Sumber Data: Dokumentasi jumlah murid di SD Inpres Bontosunggu Kabupaten. Gowa

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2015:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Dalam penelitian ini teknik yang dipilih yaitu sampel jenuh. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*. Sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel bila anggota semua populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilaksanakan apabila jumlah dalam populasi relatif kecil, atau kurang dari 30 orang. Adapun sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa yang berjumlah 23 siswa yang terdiri atas 9 laki-laki dan 14 perempuan.

D. Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:108) “bentuk desain penelitian eksperimen dibagi menjadi empat jenis penelitian yaitu *pre-eksperimental design, true eksperimental design, factorial design, dan quasi eksperimental design*”. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian pre-eksperimental design dengan jenis *one-*

group pretest-posttest design. Penelitian ini dilakukan dua kali pengukuran terhadap kemampuan menulis siswa SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa, pengukuran pertama (*pretest*) sebelum diberi perlakuan. Dan yang pengukuran kedua (*posttest*) sesudah diberi perlakuan. Fokus desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1. Model One-Group Pretest-Posttest Design

Pretest	Treatment	Posttest
O_1	X	O_2

Sumber Data: (Sugiyono, 2015:111)

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan

O_2 = Tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan

X = Perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan menggunakan media *digital book*

E. Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel di dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media digital book yang akan digunakan seorang guru saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Variabel terikat dalam hal ini adalah keterampilan menulis cerita pendek, yaitu tolak ukur untuk mengetahui keberhasilan seseorang yang dicapai pada mata pelajaran bahasa Indonesia setelah mengalami proses belajar yang dapat dibuktikan melalui hasil tes.

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional merupakan ketentuan yang disusun berdasarkan yang diamati serta diukur mengenai variabel dalam penelitian tersebut. Jadi variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

1. Media *Digital Book*

Digital book atau *e-book* adalah salah satu teknologi yang berbentuk buku versi elektronik menggunakan, komputer, LCD, dan tablet yang biasanya berisi teks, gambar bahkan video (informasi) yang dinamis atau dapat diartikan *digital book* sebagai versi elektronik dari buku cetak tradisional yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer personal.

2. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan kemampuan yang sangat tinggi tingkatannya dan aktif mengelola informasi yang mampu mengekspresikan ide, gagasan, karangan, olah kata, tata bahasa, pemaknaan.

G. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi perizinan pada tempat pelaksanaan penelitian, pengajuan identifikasi masalah, penyusunan proposal penelitian, penyusunan jenis pretest (sebelum penggunaan media *digital book*) dan posttest (setelah menggunakan media *digital book*).

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Membuat RPP dan Instrumen penelitian
- b. Uji coba instrumen terhadap sampel penelitian

3. Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian merupakan tahap analisis data dan menyusun laporan penelitian. Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan pada penelitian sedang berlangsung berdasarkan berdasarkan variabel independen dan variabel dependen. Sebelum terjun langsung ke lapangan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan instrumen penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan instrumen tes menulis *pretest* sebelum diberi perlakuan kemudian tes menulis *posttest* setelah diberi perlakuan. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data berupa tes dan penggunaan media *digital book*.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes. Dalam penelitian ini tes dan lembar observasi menjadi metode utama yang terdiri atas soal berupa perintah untuk menulis cerita pendek menggunakan media *digital book*, tes yang digunakan adalah tes tertulis. Alasan peneliti menggunakan tes tertulis dalam mengumpulkan data karena peneliti membutuhkan sebuah data keterampilan menulis cerita pendek, tes tersebut akan diberikan kepada siswa yaitu *pretest* dan *posttest*

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi yang terdiri atas lembar observasi aktivitas murid dan lembar observasi aktivitas guru. Instrumen ini untuk melihat kegiatan guru dan murid selama proses belajar mengajar.

Tabel 3.2 Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No.	Aktivitas	Tidak Terlaksana	Terlaksana	Komentar atau Tanggapan
1	Siswa menulis cerita pendek sebelum menggunakan <i>Media Digital Book</i>			
2	Siswa yang memperhatikan pembahasan materi dengan menggunakan <i>media digital book</i>			
3	Siswa memperhatikan cara penulisan cerita pendek dari <i>media Digital Book</i>			
4.	Siswa menulis cerita pendek setelah diperlihatkan contoh melalui LCD dan <i>android</i>			
5	Siswa yang melakukan kegiatan lain yang tidak relevan dengan pembelajaran			

Sumber Data: Pedoman observasi pra penelitian

2. Tes

Pedoman tes hasil belajar, yaitu menulis cerita pendek dapat memudahkan dalam melakukan penilaian hasil menulis cerita pendek siswa. Berikut adalah pedoman penilaian hasil menulis cerita pendek.

Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Menulis Cerita Pendek (Cerpen)

No.	Aspek	Unsur yang Dinilai	Skor
1	Tema	Tinggi: tema sangat penting/jelas yaitu hewan dan tumbuhan	9-15
		Sedang: tema penting namun tidak terlalu jelas	4-8
		Kurang: tema tidak jelas	2-3
2	Alur	Tinggi: tokoh sentral digambarkan secara detail sehingga terlihat nyata	12-20
		Sedang: tokoh sentral dapat dilihat tapi tidak terlalu nyata	7-11
		Kurang: tokoh sentral bukan tokoh nyata; hanya sebuah nama dan tidak bisa dimengerti	2-6
3	Tokoh dan Penokohan	Tinggi: urutan kejadian jelas walaupun kadang penulis menceritakan urutan kejadian masa lalu maupun masa depan.	6-10
		Sedang: urutan kadang tidak jelas, mana yang terjadi lebih dahulu	3-5
		Kurang: kejadian benar-benar tidak jelas urutannya. Apakah suatu kejadian muncul sesudah atau sebelum kejadian yang lain.	1-2
4	Latar atau Setting	Tinggi: kejadian muncul di tempat yang detail, seperti bisa dilihat	12-20
		Sedang: kadang-kadang setting terlihat nyata; tapi kadang kejadian muncul begitu saja, pembaca tidak sadar dimana settingnya	7-11
		Kurang: kejadian muncul tanpa setting	

		yang detail. Pembaca bisa melihat kejadian, tapi tidak bisa melihat tempatnya	3-6
5	Amanat	Tinggi: amanat sangat penting/jelas	9-15
		Sedang: amanat penting namun tidak terlalu jelas	4-8
		Kurang: amanat tidak jelas	2-3
6	Gaya Penceritaan	Tinggi: gaya penceritaan dalam tulisan benar-benar menarik pembacanya	12-20
		Sedang: penulis menggunakan bahasa yang abstrak dan umum. Walau tulisannya benar namun kurang sentuhan pribadi. Gaya tulisan tidak menarik, terlalu berhati-hati, datar, dan tidak marah.	7-11
		Kurang: gaya penceritaannya tidak jelas, tidak hidup dan datar	3-6
		Total	100

1. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum *treatment*, *pretest* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan menulis cerita pendek yang dimiliki oleh siswa sebelum menggunakan media *digital book*.

2. *Treatment*

Dalam hal ini peneliti menggunakan media *digital book* pada pembelajaran bahasa Indonesia atau memberikan perlakuan kepada murid kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *digital book*.

J. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Sugiyono (2015: 207) menyatakan bahwa “statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”.

Keperluan analisis digunakan tabel statistik deskriptif dengan kategori banyaknya sampel, skor tertinggi, skor terendah, skor ideal, skor rata-rata, , dan rentang skor untuk mendapatkan petunjuk mengenai hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Pengelompokan dilakukan dalam 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah, dalam penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kategorisasi Tingkat Penguasaan Materi

Nilai	Kategori
0 – 54	Sangat rendah
55 – 69	Rendah
70 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat tinggi

Sumber : Data SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa Tahun 2021

Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan untuk mata pelajaran bahasa indonesia di SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa sebagai berikut:

Tabel 3.5 kriteria Ketuntasan Belajar

Skor	Kategori Ketuntasan Belajar
$0 \leq X < 70$	Tidak Tuntas
$70 \geq X \leq 100$	Tuntas

Sumber : Data SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa Tahun 2021

Disamping itu hasil belajar siswa juga diarahkan pada pencapaian hasil belajar secara individual. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh sekolah yakni 70, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 80% siswa di kelas tersebut telah mencapai skor ketuntasan minimal.

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji- t). Dengan Tahap sebagai berikut :

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

Keterangan:

- Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest
 X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)
 X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (Posttest)
 d = Deviasi masing-masing subjek
 $\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
 N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengajuan hipotesis adalah sebagai berikut :

- a. Mencari Harga “Md” dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pretest dengan posttest

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

N = Subjek pada sampel.

b. Mencari harga $\sum X^2 d$ dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

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

$\sum d$ = 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 = Mean dari perbedaan pretest dan posttest

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (Posttest)

d = Deviasi masing-masing subjek

$X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan. Kaidah pengujian signifikan:

- a. Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terdapat pengaruh penggunaan media *digital book* terhadap hasil belajar siswa dalam menulis cerita di kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa.
- b. Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima H_1 diterima, berarti tidak pengaruh penggunaan media *digital book* terhadap hasil belajar siswa dalam menulis cerita di kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa.
- c. Menentukan nilai t_{Tabel} . Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan $df = N - 1$
- d. Membuat kesimpulan apakah terdapat pengaruh penggunaan media *digital book* terhadap hasil belajar siswa dalam menulis cerita di kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa.



BABIV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Deskripsi masing-masing hasil analisis tersebut diuraikan sebagai berikut:

a. Deskripsi Hasil *Pretest* Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas VI SD Inpres Bontosunggu, diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas VI SD Inpres Bontosunggu. Selanjutnya analisis statistik deskriptif terhadap nilai tes sebelum diterapkan media *digital book* dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil *Pretest* Keterampilan Menulis Cerita Pendek

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah siswa	23
Skor ideal	100
Nilai maksimum	79
Nilai minimum	42
Rentang skor	37
Skor rata-rata	64,6
Standar deviasi	9,9

Sumber: Data Olah Lampiran B

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dideskripsikan bahwa hasil *pretest* siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa sebelum menggunakan media *digital book* diperoleh skor rata-rata hasil *pretest* sebesar 64,6 dari skor ideal 100. Apabila nilai hasil *pretest* siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa sebelum

menggunakan media *digital book* dikelompokkan ke dalam lima kategori maka diperoleh distribusi dan persentase seperti yang disajikan pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Hasil Pretes Keterampilan Menulis Cerita Pendek

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0 – 54	Sangat rendah	3	13
2.	55 – 69	Rendah	14	61
3.	70 – 79	Sedang	6	26
4.	80 – 89	Tinggi	0	0,00
5.	90 – 100	Sangat tinggi	0	0.00
Jumlah			23	100

Sumber: Data Olah Lampiran A

Berdasarkan tabel 4.2 dikemukakan bahwa dari 28 siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* dikategorikan sangat rendah, yaitu pada kategori sangat rendah 13%, rendah 61%, sedang 26%, dan kategori tinggi 0%.

Apabila skor hasil *pretest* siswa sebelum pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan media gambar seri, dianalisis berdasarkan KKM 70 maka persentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Skor Hasil Pretest Siswa Sebelum Penggunaan Media Digital Book

Persentase Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq X < 70$	Tidak Tuntas	17	77
$70 \leq X \leq 100$	Tuntas	6	27
Jumlah		23	100

Sumber: Data Olah Lampiran A

Dari tabel 4.3 terlihat bahwa dari 23 siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa, menunjukkan bahwa siswa yang tidak tuntas sebanyak 17 orang atau 77%, sedangkan siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal sebanyak 6 orang atau 27%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa sebelum diterapkan pembelajaran menulis cerita pendek melalui media *digital book* belum mencapai ketuntasan klasikal.

b. Deskripsi Hasil *Posttest* Siswa

Data hasil *posttest* siswa setelah penggunaan media *digital book* pada siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil *Posttest* Keterampilan Menulis Cerita pendek

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah siswa	23
Skor ideal	100
Nilai maksimum	98
Nilai minimum	66
Rentang skor	37
Skor rata-rata	81,6
Standar deviasi	7,2

Sumber: Data Olah Lampiran B

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dideskripsikan bahwa hasil *posttest* siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa setelah menggunakan media *digital book* diperoleh skor rata-rata hasil *posttest* sebesar 81,6 dari skor ideal 100. Apabila nilai hasil *posttest* siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa setelah menggunakan media *digital book* dikelompokkan ke dalam lima kategori

maka diperoleh distribusi dan persentase seperti yang disajikan pada tabel 4.5 berikut ini

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Posttest Menulis Cerita Pendek

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0 – 54	Sangat rendah	0	0,00
2.	55 – 69	Rendah	2	8,69
3.	70 – 79	Sedang	3	13,04
4.	80 – 89	Tinggi	15	65
5.	90 – 100	Sangat tinggi	3	13
Jumlah			23	100

Berdasarkan tabel 4.5 dikemukakan bahwa dari 23 siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* dikategorikan sangat tinggi yaitu 13%, tinggi 65%, sedang 13,04%, rendah 8,69%, dan sangat rendah berada pada persentase 0.00%.

Apabila skor hasil *posttest* siswa setelah pembelajaran menyimak dongeng dengan menggunakan media digital book, dianalisis berdasarkan KKM 70 maka persentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Skor Hasil Posttest Siswa Setelah Penggunaan Media Digital Book

Persentase Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq X < 70$	Tidak Tuntas	2	9
$70 \leq X \leq 100$	Tuntas	21	91
Jumlah		23	100

Sumber: Data Olah Lampiran A

Dari tabel 4.6 terlihat bahwa dari 3 siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa, menunjukkan bahwa siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 orang atau 9%, sedangkan siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal sebanyak 21 orang atau 91%, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa setelah diterapkan pembelajaran menulis cerita pendek melalui media digital book mencapai ketuntasan klasikal.

c. Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Siswa antara *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*, apabila disajikan dalam tabel maka akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media digital book (*pretest*) dan setelah menggunakan media digital book (*posttest*), yang ditunjukkan pada tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7 Distribusi Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Menulis Cerita Pendek

	Skor Rata-Rata	Ketuntasan Belajar Siswa (%)	Nilai Maksimum	Nilai Minimum
<i>Pretest</i>	64,4	27%	79	27
<i>Posttest</i>	81,6	91%	98	66

Sumber: Data Olah Lampiran B

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, maka dapat disajikan dalam bentuk grafik berikut ini.



Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Pretest dan Posttest Keterampilan Menulis Cerita Pendek

Berdasarkan gambar 4.1 dapat dilihat bahwa skor rata-rata siswa setelah dilaksanakan perlakuan (*posttest*) yaitu 81,6 dengan nilai maksimum 98 dan nilai minimum 66 dibandingkan dengan sebelum dilaksanakan perlakuan (*pretest*) yaitu 64,4 dengan nilai maksimum 79 dan nilai minimum 27. Begitu juga dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 91% setelah dilaksanakan perlakuan (*posttest*) dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan yaitu 27%. Dengan demikian hasil belajar siswa meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Digital book*.

d. Deskripsi Aktivitas dan Sikap siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Selama Menggunakan Media *Digital Book*

Selama penelitian berlangsung, selain terjadi peningkatan hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* tercatat sejumlah perubahan yang terjadi pada setiap siswa. Perubahan tersebut diperoleh dari lembar observasi pada setiap pertemuan. Lembar

observasi tersebut untuk mengetahui perubahan sikap siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun deskripsi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini.

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Aktivitas dan Sikap Siswa Kelas VI

Kriteria Penilaian	Pertemuan						Persentase (%)
	1	2	3	4	5	Σ	
Siswa menulis cerita pendek sebelum menggunakan Media <i>Digital Book</i>		21	22	23		22	96
Siswa yang memperhatikan pembahasan materi dengan menggunakan media <i>digital book</i>	P	21	22	23		22	96
Siswa memperhatikan cara penulisan cerita pendek dari media <i>Digital Book</i>	R	20	22	22		21	93
Siswa menulis cerita pendek setelah diperlihatkan contoh melalui LCD dan <i>android</i>	E	21	21	22		22	94
Siswa memanfaatkan media <i>digital book</i> terhadap kemampuan menulis cerita pendek	S	20	22	21		22	93
Siswa yang menyimak ketika temannya menyampaikan hasil cerita yang dibuatnya	T	20	21	22		21	91

Berdasarkan data pada tabel 4.8 dapat dideskripsikan bahwa hasil observasi dari 23 siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 menunjukkan persentase Siswa menulis cerita pendek sebelum menggunakan Media *Digital Book* sebesar 96% Siswa yang memperhatikan pembahasan materi dengan menggunakan media *digital book* sebesar 96%, Siswa memperhatikan cara penulisan cerita pendek dari media *Digital Book* sebesar 93%, Siswa menulis cerita pendek setelah diperlihatkan contoh melalui LCD dan *android* 94%, Siswa memanfaatkan media *digital book* terhadap kemampuan menulis cerita pendek 93%, dan Siswa yang menyimak ketika temannya menyampaikan hasil cerita yang dibuatnya 91%. Dari hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran bahasa indonesia telah mencapai kriteria aktif.

2. Analisis Statistik Inferensial

Sesuai dengan hipotesis penelitian, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t. Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang berpasangan (berhubungan) dengan kata lain terdapat nilai sebelum dan sesudah perlakuan.

3. Tabel 4.9 Analisis Skor Pretest dan Posttest Keterampilan Menulis Dengan Media *Digital Book*

No	X1 (Pretest)	X2 (Posttest)	$d = X2 - X1$	d^2
1	77	98	21	441
2	57	80	23	529
3	79	86	7	49
4	63	68	5	25
5	77	80	3	9
6	66	80	14	196

7	66	81	15	225
8	57	66	9	81
9	50	80	30	900
10	60	80	20	400
11	60	78	18	324
12	77	98	21	441
13	60	78	18	324
14	64	80	16	256
15	79	85	6	36
16	60	81	21	441
17	64	80	16	256
18	66	78	12	144
19	67	85	18	324
20	67	90	23	529
21	42	82	40	1.600
22	51	82	31	961
23	76	80	4	16
Jumlah	1.485	1.876	391	8.507

Sumber: Data Olah Lampiran B

Adapun langkah-langkah untuk pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- 1) Mencari Harga "Md" (mean dari perbedaan pretest dan posttest) dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{391}{23} \\
 &= 17
 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}
 \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{24} \\
 &= 8.507 - \frac{(391)^2}{23} \\
 &= 8.507 - \frac{152881}{23}
 \end{aligned}$$

$$= 8507 - 7081,78$$

$$= 1425,22$$

3) Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

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

$$t = \frac{64,56}{\sqrt{\frac{1425,22}{23(23-1)}}$$

$$t = \frac{64,56}{\sqrt{\frac{1425,22}{506}}}$$

$$t = \frac{36,78}{\sqrt{4,34}}$$

$$t = \frac{36,78}{2,81}$$

$$t = 13,08$$

4) Menentukan Harga t_{tabel}

Untuk menentukan harga t_{tabel} digunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = N-1 = 23-1 = 22$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,713$.

Setelah diperoleh $t_{hitung} = 13,08$ dan $t_{tabel} = 1,703$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $13,08 > 1,713$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Ini berarti bahwa penggunaan media *Digital book* berpengaruh efektif dalam kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan pada analisis data, diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan nilai rata-rata hasil belajar keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Nilai rata-rata hasil belajar keterampilan menulis sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 64,4 dengan nilai maksimum yaitu 79 dan nilai minimum yaitu 27. Sedangkan nilai rata-rata pada setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu 81,6 dengan nilai maksimum yaitu 98 dan nilai minimum yaitu 66. Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa hasil *posttest* lebih tinggi daripada hasil *pretest*.

Hasil analisis data, hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan media *Digital Book* menunjukkan dari 23 siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa terdapat 17 siswa atau 77% siswa yang tidak mencapai ketuntasan dan 6 siswa atau 27% yang mencapai ketuntasan minimal. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan media *Digital book* rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

Hasil penelitian setelah diterapkan pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan media *Digital book* menunjukkan dari 23 siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa terdapat 21 siswa atau 91% siswa mencapai ketuntasan minimal (skor minimal 70) sedangkan siswa yang tidak mencapai ketuntasan minimal sebanyak 2 siswa atau 9%. Hal ini berarti media *digital book* dapat membantu siswa untuk mencapai ketuntasan klasikal.

Hasil penelitian untuk menguji hipotesis digunakan teknik analisis data inferensial dengan menggunakan rumus uji t. Diketahui bahwa nilai t_{hitung} yaitu 13,08. Untuk menentukan harga t_{tabel} digunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = N-1 = 28 - 1 = 27$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,713$ Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media digital book berpengaruh efektif dalam keterampilan menulis cerita pendek siswa.

Keterampilan menulis merupakan pondasi awal dari keterampilan berbahasa. Dengan optimalnya perkembangan menulis akan bermanfaat pada kemampuan menyerap informasi yang disampaikan secara menyeluruh dan dapat meningkatkan kualitas berkomunikasi dengan orang lain. Dengan menggunakan media *digital book* sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran, siswa mampu meningkatkan kemampuan imajinasi serta menulis dengan baik dan benar sesuai kaidah penulisan terkhusus dalam cerita pendek.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *digital book* berpengaruh terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa sebagai berikut:

1. Penggunaan media *digital book* dapat berpengaruh terhadap kemampuan menulis cerita pendek murid kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kabupaten Gowa. Hal ini dapat diperoleh pada hasil pretest dengan nilai rata-rata 64,4 dan posttest dengan rata-rata 81,6.
2. Media *digital book* berpengaruh terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa. Hal ini Setelah diperoleh $t_{hitung} = 13,08$ dan $t_{tabel} = 1,703$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $13,08 > 1,713$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media *Digital book* berpengaruh efektif dalam kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa. Jadi terdapat pengaruh penggunaan media *digital book* terhadap kemampuan menulis menulis cerita pendek murid kelas VI SD Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

B. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian diatas, maka saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti adalah :

1. Bagi Guru

- a) Dengan hasil penelitian ini hendaknya guru dan pihak sekolah agar menggunakan media *digital book* dalam pembelajaran dan menambah wawasan dan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b) Hendaknya *digital book* ini juga bisa diterapkan di kelas lain bukan hanya di kelas VI serta dapat memudahkan pengajaran guru serta dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan alat peraga untuk semua mata pelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

- a) Diharapkan penggunaan media *digital book* memudahkan belajar bagi murid dan juga bisa dijadikan sebagai sumber belajar baik dalam proses pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran.
- b) Diharapkan penggunaan media *digital book* memudahkan belajar bagi murid serta memotivasi serta menarik perhatian murid dalam belajar baik di ruang lingkup sekolah maupun luar lingkup sekolah.

3. Bagi Peneliti

Kepada peneliti selanjutnya hendaknya dapat mengembangkan dan membuat kreatifitas baru dengan media pembelajaran *digital book* pada pembelajaran cerita pendek terkhusus dalam menentukan tema didalamnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Ahzar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres
- Eliana, Neneng. (2021). *Pemanfaatan Cerita Pendek Sebagai media Pembelajaran Pada Materi Gagasan Pokok dan Gagasan pendukung Paragraf*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01): 39-55.
- Fuji, Lestari. 2014. *Implementasi e-book sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep elektronika dasar*. Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Universitas Pendidikan Indonesia. (Online) (<http://repository.upi.edu/6323/>, diakses 07 Januari 2020)
- Hetiavi dan maria Agatha. (2020). *Penerapan E-learning Dengan Platform edmodo Untuk Meningkatkan Hasil belajar mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 4(01): 1
- Ilvi, Isna Nurrohmah,dkk. (2020). *Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD*. *School Education Jurnal Pgsd Fip Unimed*, 10(01): 76
- Kamalia, kamalia, el al. (2020). *Pengaruh film Pendek Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Pangsid*. *Cakrawala Indonesia*, 5(01): 7-9
- Mafula, A., Utami, S.H & Fatchur, R. 2017. *Pengembangan Media Flipbook pada Materi Data Antibakteri Tanaman Berkhasiat Obat*. *Jurnal Pendidikan* EISSN: 2502-47 IX Vol 2 (11)
- Maswan. Khoirul Muslimin. (2017). *Teknologi Pendidikan Penerapan Pendidikan yang Sistematis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Muhammad, Mumu.dkk. (2017). *Penggunaan Digital Book Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Membaca pada Pelajaran Bahasa Arab*. *Pedagogia*, 15(02): 170-182
- Mukarrom, Zaenal. Rusdiana. (2017). *Komunikasi dan Teknologi Informasi Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Mulyati, Yeti.dkk. (2014). *Bahasa Indonesia*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Munirah. (2015). *Pengembangan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: Penerbit Deepulish.
- Mures, Sri Wales dan Rita Arianti. (2018). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Siswa kelas VII Smpn 1 Kecamatan Guguak*. *Jurnal Akbar*, 3(03): 55-56
- Nafi'ah, Siti Anisatun. (2018). *Model-model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Ruddamayanti. (2019). *Pemantapan Buku Digital Book dalam Meningkatkan Minat Baca*. Palembang: Universitas PGRI Palembang (online), (Karyailmiah.ac.id/index.php/KSDP/article/view/5755 Di akses 02 januari 2020).
- Rohmah, N. A. & Rudy, K. 2016. *Pengembangan E-book dalam Pembelajaran Berbasis Multimedia KVisoft Flipbook pada Materi Elastisitas*. 05(03), 32-34.
- Saefullah, I. 2016. *Membuat Digital Buku Mandiri*. Indramayu: Kainoe Books
- Suardi, Moh. Dkk. (2017). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Yogyakarta. Parama Ilmu.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sumiharsono, Rudy, dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib bagi Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Grup.
- Wibowo, E., Pratiwi, D. D. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan*. 1(2), 147–156
- Wijayanti, dkk. 2015. *Pengembangan E-book Interaktif Keseimbangan Kimia Berbasis Representasi Kimia*. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. niversitas*. Universitas lampung. (Online), Vol. 4, No. 2, (<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPK/article/view/9336>, diakses 05 Januari 2020)
- Zainiyati, Husniyatus Salama. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: PT Kharisma Putra Drama .

RIWAYAT HIDUP



FITRIANI AYU ANENSI. Lahir di Dampang, 08 Januari 2000 Kabupaten Bulukumba Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis adalah anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Ibrahim dan Rosdiana. **Perjalanan** hidup penulis tergambar dalam riwayat pendidikan penulis sebagai berikut.

Penulis masuk Sekolah pada tahun 2006 di SD Negeri Rappocini, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMP YP PGRI Disamakan Makassar pada tahun 2012. Kemudian masuk di SMA Negeri 11 Makassar pada tahun 2015 dan tamat pada tahun 2018. Pada tahun 2020 melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi dan terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Muhammadiyah Makassar Program Strata (S1) kependidikan. Dan dapat menyusun skripsi dengan judul ” **Pengaruh Penggunaan Media *Digital Book* Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas VI Sd Inpres Bontosunggu Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa**”