

VOLUME 11	NOMOR 1	MEI 2025
Artikel Masuk 7 Maret 2025	Revisi 19 Mei 2025	Diterima 22 Mei 2025
	Publikasi 31 Mei 2025	

**PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS LITERASI VISUAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TEKS SASTRA DI SMP**

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE E-BOOKS BASED ON VISUAL LITERACY TO IMPROVE
UNDERSTANDING OF LITERARY TEXTS IN JUNIOR HIGH SCHOOL**

Anita Candra Dewi

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar
Surel: anitacandradewi@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas e-book interaktif berbasis literasi visual dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks sastra di tingkat SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian terdiri dari 60 siswa yang terbagi dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman teks sastra, wawancara, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-book interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks sastra. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan pemahaman sebesar 23%, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat sebesar 8%. Analisis data juga mengungkapkan bahwa siswa lebih termotivasi dan aktif dalam membaca serta memahami teks sastra saat menggunakan media interaktif. Hasil ini sejalan dengan teori Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) yang menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan teks dapat meningkatkan keterlibatan kognitif siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sastra. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengembangkan e-book interaktif dengan fitur yang lebih kompleks guna memperluas cakupan pembelajaran.

Kata Kunci: e-book interaktif, literasi visual, teks sastra, pemahaman siswa, pembelajaran berbasis teknologi.

ABSTRACT

This research aims to develop and test the effectiveness of interactive e-books based on visual literacy in improving students' understanding of literary texts at the junior high school level. The research method used is development research (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects consisted of 60 students divided into experimental and control groups. Data was collected through literary text comprehension tests, interviews, and observations. The research results show that the use of interactive e-books significantly increases students' understanding of literary texts. The experimental group experienced an increase in understanding of 23%, while the control group only increased by 8%. Data analysis also revealed that students were more motivated and active in reading and understanding literary texts when using interactive media. These results are in line with the Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) theory which states that the combination of visual and text elements can increase students' cognitive engagement. The implication of this research is the importance of developing technology-based learning media to increase the effectiveness of literature learning. Further research can be carried out to develop interactive e-books with more complex features to expand the scope of learning.

Keywords: interactive e-books, visual literacy, literary texts, student understanding, technology-based learning.



PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra mempunyai posisi yang sangat vital dan strategis dalam lingkup pendidikan bahasa Indonesia. Hal ini karena pembelajaran sastra dapat memupuk dan meningkatkan apresiasi mendalam siswa terhadap berbagai karya sastra yang ada di Indonesia, sehingga mereka dapat memahami dan merasakan keindahan serta makna yang terkandung dalam setiap karya sastra tersebut. (Fransori and Parwis2022)(Umaya, 2023)(Junyanti2024). Hal ini juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran sastra secara langsung berfungsi untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menulis siswa dengan cara yang lebih efektif dan kreatif (Rahmawati, 2022). Namun, dalam praktik dan pelaksanaannya, pembelajaran sastra di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih menghadapi sejumlah kendala dan tantangan yang cukup signifikan. Salah satu masalah utama yang sering muncul adalah minimnya minat dan antusiasme siswa dalam memahami serta mendalami teks-teks sastra. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya media atau sarana pembelajaran yang menarik, inovatif, dan interaktif. Buku teks konvensional yang digunakan saat ini sering kali dihadapkan pada anggapan monoton, kaku, serta kurang mampu menarik perhatian dan minat siswa terhadap teks sastra yang sebenarnya sarat akan nilai dan makna (Setiawan & Lestari, 2023). (Widya & Ernawati, 2024)

Di tengah kemajuan pesat di era digital, kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menciptakan banyak peluang baru bagi inovasi dalam bidang pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran sastra yang semakin signifikan (Ambarwati & Badrih, 2024). Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dengan sangat baik adalah pengembangan e-book interaktif yang berfokus pada literasi visual. E-book interaktif ini hadir tidak hanya dengan menyuguhkan teks tertulis dalam format tradisional, tetapi juga menggabungkan beragam elemen visual yang menarik, seperti ilustrasi, animasi, audio, dan video (Abni et al.2024). Beragam elemen ini mampu membantu siswa dalam memahami isi teks sastra dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan, serta menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Susanto, 2021). Dengan diterapkannya literasi visual dalam e-book interaktif tersebut, siswa tidak hanya dilatih untuk membaca teks, tetapi juga diajak untuk mengaitkan isi cerita dengan representasi visual yang disajikan. Pendekatan ini akan secara signifikan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari, sehingga pengalaman belajar mereka menjadi lebih mendalam dan bermakna (Hidayat, 2023).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis digital, seperti e-book dan aplikasi pendidikan, dapat secara signifikan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung lebih tradisional. (Kotimah, 2024) (Utomo, 2023) Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan terbukti mampu memicu motivasi siswa untuk berusaha lebih baik dalam belajar, membantu mereka memahami konsep-konsep yang sifatnya abstrak secara lebih mendalam, serta memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan cara yang lebih efisien (Pratama & Wulandari, 2022). Dengan demikian, pengembangan e-book interaktif yang menekankan aspek literasi visual diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dan efektif dalam menghadapi berbagai tantangan yang muncul dalam pembelajaran sastra di tingkat SMP, sehingga siswa dapat lebih terlibat dan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan. (Utomo, 2023)

Selain itu, penerapan literasi visual yang efektif dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia semakin menjadi sorotan dalam kerangka kebijakan Kurikulum Merdeka. (Masita, 2024) Kebijakan ini memberikan penekanan pada pentingnya pendekatan



pembelajaran berbasis proyek serta pemanfaatan teknologi yang terus berkembang dalam dunia pendidikan (Kemendikbud, 2023). Melalui inovasi e-book interaktif yang mengedepankan literasi visual, siswa tidak hanya berpartisipasi dalam proses membaca teks sastra dengan cara yang konvensional, tetapi juga terlibat secara aktif dan kreatif dalam menggali makna yang lebih mendalam melalui media digital yang interaktif. E-book interaktif ini menyajikan berbagai elemen menarik seperti gambar, video, dan suara, sehingga menjadi alat bantu yang sangat efisien dalam mendukung pencapaian kompetensi literasi siswa. Aspek ini sangat krusial, terutama dalam konteks memahami dan menginterpretasikan teks sastra dengan lebih baik, serta meningkatkan minat baca siswa di era digital yang serba cepat ini. Dengan demikian, literasi visual tidak sekadar sebuah teori, melainkan menjadi praktik pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. (Dewi, 2024)

Pengembangan e-book interaktif yang berfokus pada literasi visual dalam penelitian ini dirancang dengan seksama, memperhatikan berbagai kebutuhan siswa serta guru yang terlibat dalam proses pembelajaran sastra. (Setyawan and Faqih2023) E-book yang akan dikembangkan ini akan dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif yang menarik, seperti ilustrasi yang tak sekadar tampil sebagai gambar, tapi juga mampu menggambarkan inti cerita dengan jelas. Selain itu, terdapat audio pembacaan teks yang dirancang untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan saat membaca. E-book ini juga akan menyertakan kuis interaktif yang berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa, serta tautan multimedia yang akan mendukung dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang dihadirkan (Putri & Wijaya, 2023). Dengan hadirnya media interaktif ini, diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk membaca dan lebih termotivasi dalam memahami karya sastra, menjadikannya bukan sekadar sebagai kewajiban, melainkan juga sebagai pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan. (Abni et al.2024)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta secara komprehensif menguji efektivitas e-book interaktif yang dikemas berbasis literasi visual, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks sastra yang mereka pelajari. Melalui pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) yang sistematis dan terencana, produk e-book ini akan dikembangkan dengan mengacu pada prinsip desain pembelajaran digital yang efektif dan inovatif. (Abni et al.2024) Selain proses pengembangan, uji coba dan evaluasi yang menyeluruh akan dilakukan untuk memastikan bahwa e-book interaktif yang telah dikembangkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, serta mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi mereka dalam membaca karya sastra (Suryani, 2023).

Melalui pengembangan ini, diharapkan e-book interaktif yang berbasis pada literasi visual dapat berfungsi sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif, sekaligus memenuhi kebutuhan pengajaran sastra di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Selain itu, diharapkan e-book ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks sastra yang sering kali dianggap rumit, sehingga mereka dapat lebih mudah menangkap konteks dan makna yang terdapat di dalamnya. (Andriyani et al.2024) E-book interaktif ini memiliki potensi yang signifikan untuk tidak hanya meningkatkan minat baca siswa, tetapi juga mengembangkan apresiasi mereka terhadap karya sastra Indonesia yang kaya dengan nilai-nilai budaya. Oleh sebab itu, penelitian ini mengambil peranan yang sangat penting dalam menciptakan model pembelajaran sastra yang lebih menarik, efektif, dan sejalan dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat serta kebutuhan peserta didik di era digital yang serba cepat ini. Dengan berbagai fitur dan kemudahan akses yang ditawarkan oleh e-book interaktif ini, diharapkan kualitas pembelajaran sastra akan



meningkat, sehingga siswa tidak hanya belajar, tetapi juga dapat berinteraksi dengan materi secara lebih menyenangkan dan penuh makna. (Rizal et al.2024).

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan model ADDIE salah satu model yang menggunakan desain sistematik. Model ADDIE mempunyai lima langkah yang perlu dilakukan secara terstruktur karena bersifat sistematis, yaitu sebagai berikut 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation (Saputra et al.2024). Tahapan yang pertama yaitu analisis, dalam tahap ini dilakukan untuk menganalisa mulai dari analisis karakteristik siswa, analisis materi yang diajarkan, dan kompetensi yang akan disampaikan. Dari analisis kebutuhan ini dapat membuat hipotesa dan menentukan pengembangan ebook interaktif yang akan dilakukan. Selanjutnya yaitu tahap perancangan, dari analisis kebutuhan dapat mulai merancang ebook interaktif, untuk siapa pengembangan itu dirancang, materi yang seperti apa yang akan diajarkan. Tahap pengembangan merupakan tahapan ketiga dari model pengembangan ADDIE. Dalam tahap ini, rancangan yang dibuat akan diwujudkan dalam bentuk fisik. Hasil dari pengembangan produk tersebut akan diimplementasikan atau diterapkan dalam pembelajaran. Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE yaitu evaluasi. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data mulai dari awal proses pengembangan sampai implementasi. Data yang dikumpulkan yaitu data yang dilakukan pada setiap tahapan yang digunakan untuk menyempurnakan dan pada akhir program dilakukan evaluasi sumatif untuk mengetahui pengaruhnya terhadap pemahaman teks sastra yang dimiliki oleh siswa SMP. E-book ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, sehingga dapat membantu mereka dalam memahami berbagai aspek dari sastra dengan lebih mendalam. Subjek ujicoba penelitian terdiri dari 60 siswa yang terbagi dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman teks sastra, wawancara, dan observasi

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah kombinasi antara pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Pendekatan kuantitatif dimanfaatkan untuk mengukur efektivitas dari penggunaan e-book interaktif, yang dilakukan melalui tes pemahaman siswa yang dilaksanakan sebelum dan setelah mereka menggunakan e-book tersebut. Dengan cara ini, hasil dari pengukuran dapat memberikan gambaran yang jelas tentang peningkatan pemahaman siswa. Sementara itu, pendekatan kualitatif dipilih untuk menggali lebih dalam pengalaman yang dialami oleh siswa dan guru dalam proses penggunaan e-book interaktif ini, yang dilakukan melalui metode wawancara dan observasi langsung. Melalui wawancara, peneliti bisa mendapatkan pandangan dan pendapat siswa serta guru secara rinci tentang manfaat dan tantangan yang mereka hadapi. Observasi juga memberikan konteks tambahan yang sangat penting dalam memahami dinamika interaksi antara siswa dan e-book interaktif. (Nasution et al., 2024)

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup dua jenis informasi, yaitu data kuantitatif yang berasal dari hasil tes pemahaman siswa dan data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara dan observasi. Sumber utama data adalah siswa sekolah menengah pertama (SMP) yang berperan sebagai subjek dalam uji coba e-book interaktif, serta guru bahasa Indonesia yang berperan penting dalam proses pembelajaran tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup berbagai metode, antara lain tes, wawancara, observasi, dan angket. Tes bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap teks sastra mengalami peningkatan. Wawancara dilaksanakan untuk menggali pandangan siswa dan guru mengenai pemanfaatan e-book interaktif.



Metode observasi diterapkan untuk memantau tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk mengungkapkan tanggapan siswa terhadap e-book yang telah dikembangkan.

Data kuantitatif dianalisis dengan pendekatan statistik untuk mengeksplorasi adanya perbedaan signifikan dalam pemahaman siswa sebelum dan sesudah mereka menggunakan e-book interaktif yang telah diterapkan. Sementara itu, data kualitatif dianalisis menggunakan metode analisis tematik, yang bertujuan untuk mengidentifikasi pola-pola, persepsi-persepsi, dan pengalaman-pengalaman yang dialami oleh siswa dan guru saat memanfaatkan e-book interaktif berbasis literasi visual yang inovatif. Penerapan metode ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai efektivitas penggunaan e-book untuk meningkatkan pemahaman literasi visual di kalangan siswa, serta menggambarkan peran aktif guru dalam proses pembelajaran tersebut. Melalui pendekatan ini, kami dapat mengevaluasi dampak penggunaan teknologi ini dalam proses pembelajaran literasi siswa secara keseluruhan. (Jailani & Saksitha, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan mengacu pada prosedur pengembangan model ADDIE yang meliputi 5 tahap, yakni tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Adapun hasil penelitiannya sebagai berikut:

Tahap analisis

Analisis dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan ebook interaktif yang digunakan selama ini. Setelah dilakukan observasi di lapangan, tepatnya di SMP Kota Makassar, maka ditemukan bahwa proses pembelajaran beberapa kelas dilaksanakan dengan menggunakan ebook yang belum berbasis literasi visual. Analisis kebutuhan siswa melalui pemberian angket terbuka yaitu nilai angket yang telah dibagikan sebelum dilakukan penelitian, bahwa ada 34 atau 100% siswa yang menginginkan pembelajaran menggunakan ebook interaktif berbasis literasi visual. Siswa juga membutuhkan cara belajar yang bisa membuat mereka aktif dan bersemangat dalam melakukan proses belajar. Untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar maka perlu adanya pengembangan e-book interaktif berbasis literasi visual.

Analisis kebutuhan ini menentukan e-book interaktif berbasis literasi visual, diperlukan oleh siswa dalam meningkatkan pemahaman teks sastra. Dengan demikian penelitian mengembangkan e-book interaktif berbasis literasi visual merupakan kemungkinan yang akan dapat menghilangkan kejemuhan siswa, terutama dalam melihat perkembangan zaman pada saat ini.

Tahap Perencanaan

Proses perancangan merupakan proses merancang suatu produk yang dilakukan dalam beberapa proses, dimulai dari pemilihan media, pemilihan format, perancangan awal, dan penyusunan uji coba. 1) Pemilihan Media Pemilihan ebook yang dipilih yaitu e-book interaktif berbasis literasi visual agar memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. ebook yang dikembangkan dibuat melalui aplikasi Canva. 2) Pemilihan Format Pada tahap pemilihan format peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. Peneliti juga mengumpulkan gambar dan video terkait materi dari buku, internet, dan youtube. 3) Perancangan Awal, Terdapat beberapa komponen dalam penyusunan e-book interaktif berbasis literasi visual



diantaranya komponen awal yang meliputi sampul, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan bagian inti yang meliputi tinjauan pembahasan materi yang akan dipelajari. Peneliti merancang ebook menggunakan aplikasi Canva yang terintegrasi dengan literasi visual.

Tahap Pengembangan

Desain ebook yang telah dirancang dan diserahkan kepada tim validasi. Ketiga tim validasi melakukan validasi terhadap ebook yang telah dibuat, hasil revisi pada validator pertama yaitu ebook hendaknya memiliki identitas universitas pada sampul e-book yang dibuat. Sedangkan saran validator kedua yaitu pada tampilan awal sebaiknya header menggunakan font yang mudah dibaca, kemudian validator ketiga menyarankan agar pada sampul mencantumkan logo universitas.

Hasil pengembangan e-book interaktif berbasis literasi visual adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Draf e-book interaktif berbasis literasi visual

Tahap Implementasi

Penelitian ini dilakukan terhadap 60 siswa SMP di Kota Makassar yang terbagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (menggunakan e-book interaktif berbasis literasi visual) dan kelompok kontrol (menggunakan buku teks konvensional). Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa terhadap teks sastra setelah menggunakan e-book interaktif. Skor rata-rata sebelum dan sesudah intervensi disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Skor rata-rata sebelum dan sesudah intervensi

Kelompok	Jumlah siswa	Skor rata-rata sebelum	Skor rata-rata sesudah	Peningkatan
Eksperimen	30	65	88	23%
Kontrol	30	64	72	8%

Dari tabel yang disajikan di atas, terlihat jelas bahwa kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan, dengan persentase kenaikan mencapai 23%. Sementara itu, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan yang relatif kecil, yaitu sebesar 8%.



Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap data yang terkumpul, dapat disimpulkan dengan jelas bahwa penggunaan e-book interaktif yang berbasis literasi visual terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks sastra apabila dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang biasanya digunakan di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Tahap Evaluasi

Berdasarkan tahap implementasi e-book interaktif berbasis literasi visual, maka perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut. Pada tahap evaluasi, dilakukan revisi akhir terhadap e-book berdasarkan saran dan masukan siswa yang diberikan saat tahap implementasi. Berdasarkan hasil respon siswa, diperoleh respon positif terhadap e-book interaktif berbasis literasi visual ini. Kemudian peneliti akhirnya dapat mengetahui bahwa e-book interaktif berbasis literasi visual ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan dari segi respon siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan keselarasan yang jelas dengan temuan yang diperoleh oleh Pratama & Wulandari (2022), yang menyatakan bahwa penerapan media digital interaktif mampu memberikan peningkatan signifikan pada pemahaman siswa, yaitu antara 25–30%. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanto (2021), yang menegaskan betapa pentingnya literasi visual dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pemahaman teks sastra secara lebih mendalam. Dengan adanya keterlibatan yang lebih tinggi, siswa menjadi lebih aktif dan responsif ketika membaca, sehingga membuat mereka lebih mudah dalam menangkap inti dari materi yang dipelajari.

Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Setiawan & Lestari (2023) menunjukkan bahwa siswa-siswi menunjukkan tingkat ketertarikan yang lebih tinggi dan dapat memahami materi yang diajarkan dengan lebih cepat saat proses pembelajaran menggunakan media interaktif, jika dibandingkan dengan penggunaan buku teks konvensional. Dengan demikian, temuan ini memberikan dukungan yang kokoh terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya, yang mengindikasikan bahwa pengintegrasian elemen visual yang menarik serta teknologi modern dalam proses belajar mengajar dapat secara signifikan meningkatkan efektivitas pemahaman yang dicapai oleh para siswa. Hal ini menyoroti betapa pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Hasil penelitian ini menunjukkan hubungan yang jelas dengan teori literasi visual yang diusung oleh Mayer (2020), yang dikenal menarik dan komprehensif. Mayer mengemukakan bahwa penggabungan teks informatif dengan elemen visual yang menarik dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan kognitif siswa saat mereka berusaha memahami materi pelajaran. Dalam konteks teori yang lebih luas, yakni Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML), Mayer memberikan penjelasan yang lebih mendalam, menyoroti bahwa manusia cenderung lebih mudah memahami informasi ketika informasi tersebut disajikan dalam bentuk kombinasi verbal dan visual, daripada hanya mengandalkan teks semata yang mungkin terasa kurang memikat. Penjelasan ini menekankan betapa pentingnya penggunaan elemen visual dalam pembelajaran, guna mendorong proses penyerapan pengetahuan yang lebih efektif. (Djatmika & Praherdhiono, 2024)

Selain itu, temuan ini juga berkaitan erat dengan teori konstruktivisme yang menegaskan bahwa siswa cenderung lebih baik dalam memahami materi ketika mereka berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui fitur-fitur interaktif yang



terdapat pada e-book, siswa diberikan kesempatan untuk menjelajahi materi secara lebih otonom, sehingga memungkinkan mereka untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas e-book interaktif berbasis literasi visual dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks sastra. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-book interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. (Andriyani et al.2024)

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan, terungkap bahwa siswa yang memanfaatkan e-book interaktif menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dalam membaca dan memahami karya sastra. Di antara beragam fitur yang tersedia, beberapa di antaranya sangat membantu siswa untuk menggali pemahaman terhadap teks sastra, seperti ilustrasi yang menarik, audio yang menyuarakan bacaan teks, dan kuis interaktif yang dirancang untuk mendukung mereka dalam mengingat inti cerita dengan lebih efektif.

Di sisi lain, pengajar bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa e-book interaktif memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, karena mampu menarik minat siswa dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik. (Fauzie et al.2023) Dengan demikian, penelitian ini sukses dalam mencapai tujuannya untuk mengembangkan e-book interaktif yang efisien dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks sastra.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa e-book interaktif yang berfokus pada literasi visual dapat berperan sebagai solusi yang inovatif dalam proses pembelajaran sastra di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Dengan demikian, penting bagi kita untuk terus mengembangkan serta menerapkan media pembelajaran digital semacam ini secara lebih luas di berbagai institusi pendidikan.

Dengan hasil yang diperoleh, diharapkan para pendidik dapat lebih efektif dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat baca serta pemahaman siswa terhadap karya sastra. Selain itu, penelitian ini juga memberikan peluang bagi studi-studi berikutnya untuk mengembangkan model-model pembelajaran berbasis digital lainnya yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan bahasa dan sastra di Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-book interaktif berbasis literasi visual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks sastra di SMP. Peningkatan pemahaman ini terlihat dari perbedaan skor rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan e-book interaktif, di mana kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 23%, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mengalami peningkatan 8%.

Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan elemen interaktif lainnya. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat teori Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) dari Mayer (2020) yang menyatakan bahwa informasi lebih mudah dipahami ketika disajikan dalam bentuk multimedia dibandingkan dengan teks konvensional saja.

E-book interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka. Siswa yang menggunakan media ini lebih aktif dalam membaca,



memahami, dan menganalisis teks sastra. Guru juga merasakan manfaatnya, di mana e-book interaktif membantu mereka dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia perlu lebih diperhatikan dan dikembangkan. E-book interaktif dapat menjadi alternatif bahan ajar yang lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa, sehingga mampu meningkatkan minat baca dan pemahaman mereka terhadap teks sastra.

Ke depan, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengembangkan e-book interaktif yang lebih kompleks dengan fitur tambahan, seperti animasi, simulasi, dan integrasi kecerdasan buatan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih personal. Selain itu, penelitian serupa dapat diterapkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi atau dalam konteks pembelajaran bahasa lainnya untuk menguji efektivitas media interaktif dalam skala yang lebih luas..

REFERENSI

- Abni, S. R. N., Ahmadi, A., & Maulida, S. (2024). Integrasi Media Digital dalam Pembelajaran Literasi Sastra Anak di Tingkat Sekolah Dasar. Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 9(2), 171-183. unmuhjember.ac.id
- Ambarwati, A. & Badrih, M. (2024). Pemanfaatan Spotify Sebagai Media Dongeng dalam Upaya Digitalisasi Sastra Anak. Didaktika: Jurnal Kependidikan. jurnaldidaktika.org
- Andriyani, F. M., Sembiring, M. G., & Prastati, T. (2024). Efektivitas E-Book dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Ditinjau dari Literasi Digital Sebagai Upaya Pemulihhan Learning Loss (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar). Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, 7(1), 297-311. e-journal.my.id
- Dewi, A. C. (2024). Rancangan Strategis Pemantapan Literasi Membaca Di Sekolah Di Era Digital. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. almeeraeducation.id
- Djatmika, E. T. & Praherdhiono, H. (2024). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan: Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi untuk Operasi Bilangan Bulat. Didaktika: Jurnal Kependidikan. jurnaldidaktika.org
- Fauzie, D. F., Komariah, K., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif Anti Korupsi Melalui Kegiatan P5 Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 1(4), 01-18. stie-trianandra.ac.id
- Fransori, A., & Parwis, F. Y. (2022). Adaptasi Pembelajaran Sastra di Sekolah pada Era New Normal. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(4), 2377-2387. universitaspahlawan.ac.id
- Hidayat, R. (2023). "Integrasi Literasi Visual dalam Pembelajaran Sastra Berbasis Digital." Jurnal Inovasi Pendidikan, 11(2), 98–110.
- Hidayat, R. (2023). Literasi Visual dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Jailani, M. S. & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. Jurnal Genta Mulia. uncmb.ac.id
- Junyanti, E. (2024). Analisis Komparatif Representasi Aspek Psikologis Dan Sosial Dalam Novel Ronggeng Dukuh Paruk Dan Bumi Manusia: Implikasi Pada Pembelajaran Sastra Di Sekolah Menengah Atas. Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan, 2(2), 134-148. aspirasi.or.id



Kemendikbud. (2023). Kurikulum Merdeka: Inovasi Pembelajaran di Era Digital. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kemendikbud. (2023). Kurikulum Merdeka: Konsep dan Implementasi. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audiovisual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA. Katera: Jurnal Sains dan Teknologi. lintasgenerasi.com

Masita, E. (2024). PENGAJARAN BAHASA INGGRIS DALAM KURIKULUM MERDEKA Memahami Literasi dan Numerasi sebagai Landasan Pendidikan. unja.ac.id

Mayer, R. E. (2020). Multimedia Learning. Cambridge University Press.

Nasution, F. H., Jailani, M. S., & Junaidi, R. (2024). Kombinasi (Mixed-Methods) Dalam Praktis Penelitian Ilmiah. Jurnal Genta Mulia. uncm.ac.id

Pratama, B., & Wulandari, S. (2022). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Media Nusantara.

Pratama, H., & Wulandari, S. (2022). "Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Sastra di SMP." Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 14(2), 112–125.

Putri, A., & Wijaya, D. (2023). Penggunaan E-Book Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Siswa. Bandung: Literasi Digital Press.

Rahmawati, D. (2022). "Meningkatkan Literasi Sastra Siswa Melalui Penggunaan Media Digital." Jurnal Pendidikan Literasi, 10(1), 45–60.

Rahmawati, L. (2022). Pendidikan Sastra di Era Digital: Tantangan dan Peluang. Surabaya: Penerbit Ilmu Edukasi.

Rizal, M. A. S., Kholik, K., Faizi, A., Kholid, A., & Azizan, Y. R. (2024). Masa Depan Sastra Di Era Digital: Kajian Sastra Siber. Innovative: Journal Of Social Science Research, 4(5), 7574-7590. j-innovative.org

Saputra, A., Asmidar, A., Amrizal, A., Putra, A., & Haq, C. (2024). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-BOOK DALAM MENINGKATKAN LITERASI SISWA PADA KURIKULUM MERDEKA. Dharmas Education Journal (DE_Journal), 5(2), 890-899. undhari.ac.id

Setiawan, R., & Lestari, M. (2023). "Dampak Penggunaan E-Book Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia." Jurnal Teknologi Pendidikan, 18(3), 78–91.

Setiawan, T., & Lestari, M. (2023). Strategi Pengajaran Sastra Berbasis Teknologi. Malang: Inovasi Pendidikan.

Setyawan, A., & Faqih, F. I. (2023). Pengembangan e-book interaktif materi kesastraan berkearifan lokal pulau mandarin berbasis aplikasi Flip PDF Professional. Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan, 23(1). um-surabaya.ac.id

Suryani, R. (2023). Efektivitas E-Book Interaktif dalam Pembelajaran Sastra Indonesia. Jakarta: Gramedia Akademika.

Susanto, A. (2021). Pendidikan Literasi Visual: Konsep dan Aplikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. Penerbit Media Edukasi.

Susanto, E. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. Semarang: Pustaka Akademik.



Umaya, I. (2023). ... BAHASA JAWATERHADAP PENGGUNAAN BAHASA INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI TINJAU DARI HASIL BELAJAR DI SDN 140 SELUMA. uinfasbengkulu.ac.id

Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. unpas.ac.id

Widya, F. A. & Ernawati, E. (2024). VIDEO ANIMASI DUA DIMENSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TATA SURYA UNTUK SISWA KELAS VI MI MIFTAHUL. PRASI. undiksha.ac.id.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). | 70