

## Pengembangan *E-Book* Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi Kelas IV

*Developing interactive e-book to improve writing argumentation paragraphs for grade IV*

Agnesti Bilqis<sup>1,\*</sup>, Prana Dwija Iswara<sup>2</sup>, & Ani Nur Aeni<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Mayor Abdurahman No. 211, Kotakaler, Sumedang, Jawa Barat, Indonesia

<sup>1,\*</sup>Email: [agnestibil@upi.edu](mailto:agnestibil@upi.edu); Orcid ID: <https://orcid.org/0009-0001-1187-2985>

<sup>2</sup>Email: [iswara@upi.edu](mailto:iswara@upi.edu); Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0001-7020-5667>

<sup>3</sup>Email: [aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu); Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-3593-1732>

### Article History

Received 18 January 2023

Accepted 10 March 2023

Published 24 April 2023

### Keywords

learning media; argumentative paragraphs; elementary school.

### Kata Kunci

media pembelajaran; paragraf argumentasi; sekolah dasar.

### Read online

Scan this QR code with your smart phone or mobile device to read online.



### Abstract

The goal of using interactive e-books as learning tools is to help teachers and students write persuasive paragraphs. In the arduous task of writing argumentative paragraphs, students continue to battle to persuade the reader, and the built-in sentences remain difficult to understand. Interactive e-book media feature aspects of argumentative paragraphs such as definitions, traits, examples, and practice. This study evaluates the viability of e-book products designed for fourth-grade elementary school students using the three-step Research and Design (R&D) method: planning, design, and development. On several devices, students can view interactive e-book media made with the application Canva. The researcher validated the product's content, media, and trials with the intended audience (students) to determine the product's viability. The validation of the content yielded a score of 63 out of a maximum of 65, suggesting that 97% of the material was legitimate. The media validity percentage was 91%, with a score of 41 out of 45 for the media validation results. The validity rate of student trials was 85%. This medium is engaging for children and has the potential for repeated use in writing training. The findings of this study suggest that educators should create media to enhance learning.

### Abstrak

Pengembangan media pembelajaran berbentuk *e-book* interaktif ditujukan untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran menulis paragraf argumentasi. Dalam permasalahan menulis paragraf argumentasi, peserta didik masih kesulitan dalam meyakinkan pembaca, kalimat yang disusun pun masih sulit untuk dipahami. Media *e-book* interaktif berisi materi paragraf argumentasi, seperti pengertian, ciri-ciri, contoh, dan soal latihan. Penelitian ini menganalisis kelayakan produk *e-book* yang telah dikembangkan pada peserta didik kelas IV SD dengan metode *Research and Design* (R&D) dengan tiga tahap, yaitu *planning* (perencanaan), *design*, dan *development*. Produk media *e-book* interaktif dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dan bisa dibuka melalui berbagai perangkat oleh peserta didik. Untuk melihat kelayakan produk, peneliti melakukan validasi materi, media, serta uji coba produk kepada subjek sasaran (peserta didik). Hasil validasi materi diperoleh skor 63 dari skor maksimal 65, sehingga didapati persentase validitas materi, yaitu 97%. Hasil validasi media, didapatkan skor 41 dari 45, sehingga persentase validitas media, yaitu 91%. Selanjutnya, uji coba kepada peserta didik diperoleh persentase validitas 85%. Media ini dinilai menarik bagi siswa dan berpotensi untuk digunakan berulang-ulang oleh guru dalam pembelajaran menulis. Hasil penelitian ini merekomendasikan sarankan agar guru mengembangkan media yang ditujukan untuk memudahkan pembelajaran.

Copyright © 2023, Agnesti Bilqis, Prana Dwija Iswara, & Ani Nur Aeni.

### How to cite this article with APA style 7th ed.

Bilqis, A., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan *E-Book* Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi Kelas IV. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(2), 437—448. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i2.628>



## A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan peserta didik untuk memiliki kompetensi atau kemampuan menulis argumentasi (Anggraeni & Yonanda, 2018). Menurut Ninawati (2019), keterampilan menulis merupakan keterampilan yang memerlukan proses pembelajaran yang panjang. Keterampilan menulis membutuhkan pembiasaan mulai dari bimbingan mengajarkan keterampilan menulis permulaan hingga keterampilan menulis tingkat lanjut (Walter et al., 2021). Kemampuan menulis diperoleh ketika anak bersekolah (Haqimurosyad et al., 2017). Melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat mengungkapkan ide atau perasaannya, mengungkapkan pengalaman yang terjadi di sekitarnya dalam bentuk tulisan (Inayati et al., 2022). Keterampilan menulis ini tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan komunikasi (Putri & Ramadhan, 2022) dan menjadi keterampilan dasar yang wajib dipunyai bagi seluruh siswa setelah mempelajari pembelajaran bahasa (Arifin & Wardani, 2020).

Kemampuan peserta didik untuk mengomunikasikan pemikirannya melalui tulisan merupakan salah satu manfaat dari menulis. Pada kelas IV SD Kurikulum Merdeka, peserta didik harus memahami materi menulis, seperti kemampuan menyusun paragraf argumentasi. Paragraf argumentasi ialah paragraf yang dimaksudkan guna membujuk atau mempengaruhi pembaca (Harjasujana & Iswara, 1996). Menurut Keraf dalam Shalaton & Syihabuddin (2021), argumentasi adalah pernyataan yang dimaksudkan untuk membujuk dan meyakinkan pembaca atau pendengar untuk berpikir sesuai dengan keinginan penulis atau pembicara. Sesuai dengan pernyataan tersebut, menurut Saputra et al. (2021), argumentasi merupakan pandangan yang didukung oleh fakta, alasan, atau dan bukti yang dapat membangun keyakinan terhadap sesuatu yang disampaikan kepada orang lain. Syarat utama dalam menulis paragraf argumentasi, yaitu penulis harus terampil dalam menyusun ide yang logis.

Namun, berdasarkan hasil kegiatan wawancara bersama guru kelas IV salah satu SD di Kabupaten Sumedang, diperoleh kesimpulan bahwa keterampilan menulis peserta didik kelas IV pada pembelajaran paragraf argumentasi masih tergolong rendah. Kurangnya motivasi dan keterbatasan kosakata yang dimiliki oleh peserta didik menjadi alasan dari kurangnya kemampuan menulis paragraf argumentasi. Selain itu, faktor penyebab lain dari rendahnya kemampuan menulis, yaitu kurangnya perhatian guru saat di kelas rendah dalam pembiasaan menulis (Walter et al., 2021). Peserta didik kurang mampu menuliskan argumentasi untuk meyakinkan pembaca. Kalimatnya pun masih berantakan dan tidak sesuai dengan aturan. Peserta didik berpendapat bahwa kegiatan menulis sangat sulit karena membutuhkan proses menalar dan menyusun kata-kata hingga menjadi kalimat dengan tulisan yang dapat dibaca dengan baik oleh pembaca. Karena alasan tersebut, peserta didik merasa terbebani dan melakukan kegiatan menulis hanya sebagai penggugur kewajiban untuk mendapatkan nilai saja. Tema argumentatif yang berusaha meyakinkan pembaca juga kurang akrab bagi para siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang dapat membantu peserta didik SD kelas IV menulis paragraf argumentasi lebih meningkat, salah satunya dengan media pembelajaran yang modern dan mampu mendapatkan perhatian dari siswa. Media pembelajaran merupakan kebutuhan siswa untuk mencapai pembelajaran (Sariani et al., 2021). Guru juga mesti mempertimbangkan kinerja menulis di kertas atau di media elektronik (Spilling et al., 2022). Menurut Kumala dalam Abdurrochim et al. (2022), media

pembelajaran berfungsi sebagai media perantara bagi guru sebagai (*sender*) untuk menyampaikan informasi seperti materi pelajaran terhadap siswa (*receiver*). Selain selaku media perantara, media pembelajaran bisa berperan selaku alat untuk menyamakan persepsi pada pembelajaran. Selaras dengan permasalahan kurangnya motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran di kelas dapat membangkitkan minat dan motivasi untuk belajar (Febrita & Ulfah, 2019).

Dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, guru perlu memiliki sikap yang kreatif dan inovatif. Sektor pendidikan merupakan sektor yang terkena oleh dampak perkembangan teknologi digital, yaitu pengintegrasian teknologi ke dalam kegiatan pendidikan (Aeni, Djuanda, et al., 2022). Banyak sekali contoh pengintegrasian teknologi ke dalam kegiatan pendidikan, salah satunya, yaitu pada media pembelajaran. Perkembangan teknologi yang pesat mengubah kebiasaan-kebiasaan lama, seperti buku atau koran yang tidak hanya berbentuk fisik, tetapi juga tidak berbentuk dan bisa dibuka melalui alat teknologi (Aeni et al., 2022). Bagian dari media yang bisa dikembangkan guna pembelajaran menulis paragraf argumentasi ialah *e-book* interaktif. *E-book* ialah buku yang hanya tersedia pada format digital serta bisa dibaca melalui laptop, PC, gawai, ataupun alat elektronik lainnya (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021). Amril & Thahar (2022) lebih lanjut mengemukakan pengertian *e-book*. *E-book* merupakan media seperti buku yang terdiri atas teks, gambar, atau keduanya dalam media elektronik, disertai dengan simulasi yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *E-book* didesain semenarik mungkin menggunakan berbagai gambar, animasi, dan *sound*. Menurut Aeni, Nofriani, et al. (2022), animasi dapat mempermudah peserta didik menerima informasi dari guru. Puspita et al. (2021) mengungkapkan bahwa *e-book* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hanya saja pembelajaran dengan media elektronik tidak selamanya lebih berhasil daripada pembelajaran dengan media tercetak (Furenes et al., 2021).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan peserta didik kelas IV dalam pembelajaran menulis paragraf argumentasi. Media pembelajaran berbasis *e-book* yang dikembangkan menggunakan *canva* bernama BOOTIFPARSI (*E-book* Interaktif paragraf argumentasi). Dengan *e-book* ini, diharapkan dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai media untuk membantu meningkatkan kemampuan menulis paragraf argumentasi.

## B. Metode

Penelitian ini menggunakan teknik *Research and Development* (R&D). Berlandaskan atas (Sugiyono, 2013), teknik R&D ialah jenis riset yang menciptakan suatu produk untuk mengevaluasi keefektifannya. Lebih lanjut lagi, Sukmadinata (2011) memaparkan bahwa metode penelitian R&D ialah serangkaian tahapan ataupun proses yang dapat dipertanggungjawabkan guna melakukan pengembangan produk baru ataupun yang sudah ada. Menurut Reynaldo (2020) tujuan teknik riset serta pengembangan ialah guna menciptakan produk yang efektif, efisien, serta berkualitas tinggi melalui berbagai tahap pengembangan. Ketiga interpretasi tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa proses metode riset serta pengembangan (R&D) dalam pendidikan ialah langkah untuk menciptakan suatu produk berkualitas yang selanjutnya dapat dipertanggungjawabkan.

Adapun dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan kuesioner untuk memperoleh data validasi dan teknik wawancara untuk mengumpulkan data awal. Data

awal digunakan sebagai latar belakang pengetahuan untuk mengembangkan *e-book* paragraf argumentasi. Data validasi yang dikumpulkan dari ahli materi serta media digunakan guna menetapkan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Peneliti menggunakan penelitian R&D yang memakai konsep dari (Alessi & Trollip, 2000), yang mencakup tiga tahapan. Tahapan pertama yakni *planning* (perencanaan). Dalam tahapan *planning*, periset melaksanakan analisa masalah, analisis kebutuhan, serta pengumpulan bahan untuk mengembangkan produk. Tahap pertama, yaitu perencanaan (*planning*). Selama tahap perencanaan, peneliti menganalisis masalah, menentukan kebutuhan, dan mengumpulkan sumber data untuk mengembangkan produk. Untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan di sekolah dasar tempat guru diwawancarai, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dengan guru kelas IV. Tahap kedua, yaitu tahap desain. Peneliti mulai membuat produk dasar selama tahap desain. Peneliti memfokuskan pada data seperti bahan referensi paragraf argumentatif sesuai kurikulum, judul *e-book*, dan kebutuhan sesuai temuan wawancara guru saat membuat produk asli. Tahap selanjutnya, yaitu *development*. Peneliti mulai mengerjakan produk jadi pada tahap ini, yang nantinya akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diujikan kepada peserta didik.

Riset ini dilaksanakan dalam salah satu sekolah dasar negeri di Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Dua puluh sembilan peserta didik kelas IV, ahli materi, serta ahli media dijadikan sebagai subjek riset. Kuesioner serta *pre-test* serta *post-test* diberikan kepada siswa. *Pre-test* serta *post-test* yang diberikan berupa tes menulis paragraf argumentasi di kertas yang disediakan guru. Kuesioner memiliki tujuan guna memberikan penilaian kelayakan produk, serta *pre-test* dan *post-test* bertujuan untuk menilai efektivitas produk. Adapun, kriteria kelayakan produk menurut (Sudjana & Rivai, 2011), yaitu persentase 85-100 berarti produk termasuk kategori valid atau sangat layak. Persentase 60-79 berarti produk termasuk kategori cukup valid atau layak. Persentase 50-59 berarti produk termasuk kategori kurang valid atau kurang layak. Persentase <50 berarti produk termasuk kategori tidak valid atau tidak layak.

Media yang dikembangkan memperhatikan aturan berikut. Kemampuan menulis paragraf argumentasi merupakan salah satu materi yang terdapat di kelas IV Kurikulum Merdeka. Paragraf argumentasi merupakan paragraf yang berisi bukti, alasan, atau contoh yang dapat meyakinkan pembaca (Ziyadatul Mahiroh, 2022). Untuk mengembangkan kemampuan menulis paragraf argumentasi, peneliti membuat sebuah media pembelajaran *e-book* interaktif. Penelitian ini mengembangkan media menggunakan metode R&D (*Research & Design*) dan mengukur efektivitasnya.

### C. Pembahasan

Produk dikembangkan dalam beberapa tahapan di antaranya mengumpulkan kebutuhan pengguna pada media pembelajaran, mengumpulkan materi pembelajaran, menentukan materi pembelajaran yang efisien dan efektif, mendesain media, mengembangkan media, mengujikan media. Dalam pengembangan media ini, peneliti melibatkan sejumlah pihak seperti guru, dosen, dan peserta didik. Secara rinci pengembangan produk penelitian ini adalah sebagai berikut.

## 1. Proses Pengembangan Produk

Pada tahap *planning* (perencanaan), peneliti melakukan beberapa langkah. Langkah yang pertama, yaitu analisis masalah. Pada langkah analisis masalah, dilakukan wawancara kepada seorang guru kelas IV di salah satu SD di Kabupaten Sumedang dengan pertanyaan terkait permasalahan apa yang sering dialami pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV. Hasil wawancara menunjukkan bahwa permasalahan yang guru dapatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu pada kegiatan menulis, khususnya menulis paragraf argumentasi. Menurut guru yang diwawancarai, hasil belajar paragraf argumentasi belum cukup memuaskan. Peserta didik kesulitan dalam meyakinkan pembaca, kalimat yang disusun peserta didik keliru, tidak mengikuti aturan ejaan, tidak mengembangkan argumen atau alasan, sulit dipahami, atau kurang efektif. Skor sebagian besar peserta didik yang belum memenuhi standar. Selain itu, media pembelajaran yang guru gunakan selama kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia kurang inovatif dan membuat peserta didik jenuh. Dari permasalahan tersebut, tahapan berikutnya, yaitu melakukan perumusan tujuan pembelajaran yang dilakukan penurunan dari capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka.

Tahapan kedua, yakni tahapan desain (*design*). Dalam tahapan ini peneliti melakukan perancangan produk sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan hasil dari analisis permasalahan yang telah dilakukan. Peneliti membuat *flowchart* untuk merencanakan materi yang akan disisipkan ke dalam produk agar runtut dan jelas. Peneliti melakukan rancangan desain produk, mulai dari jenis huruf, rangkuman materi pelajaran argumentasi, gambar, animasi, dan suara yang harus disisipkan pada produk sesuai dengan materi.

Tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan (*development*). Kegiatan pada tahap ini peneliti membuat media sesuai rancangan yang telah dilakukan pada tahap *design*. Selain itu, peneliti mengumpulkan dan memasang komponen-komponen pendukung seperti jenis huruf, rangkuman materi pelajaran argumentasi, gambar, animasi, suara. Dalam pengembangan produk ini, peneliti menggunakan aplikasi *canva* pada laptop. Setelah produk selesai dikembangkan, peneliti melakukan uji validasi dari ahli validasi materi serta ahli validasi media guna mengukur layakannya suatu produk yang sudah diciptakan. Setelah dilakukan uji validitas, tahapan berikutnya, yaitu uji coba produk kepada peserta didik untuk mengetahui respons pengguna dan mengukur efektivitas produk.

Produk yang dikembangkan, yaitu sebuah *e-book* interaktif bernama BOOTIFPARSI (*E-Book* Interaktif Paragraf Argumentasi) yang dapat digunakan dalam Kurikulum Merdeka sekolah dasar kelas IV. Produk yang dikembangkan berisi materi tentang paragraf argumentasi, definisi, ciri-ciri, dan contoh paragraf argumentasi untuk peserta didik kelas IV SD, disertai dengan gambar animasi bergerak dan musik yang dapat mengurangi kejenuhan peserta didik saat belajar. Produk yang dikembangkan berisi kotak tombol teks yang diberi tautan (*hyperlink*) agar dapat ditekan sesuai yang dipilih. Selain itu, produk juga menampilkan video contoh kegiatan argumentasi. Pembelajaran paragraf argumentasi menggunakan BOOTIFPARSI bertujuan agar peserta didik dapat memahami konsep dan contoh paragraf argumentasi dalam tema kehidupan sehari-hari, serta dapat menulis paragraf-paragraf argumentasi. Produk *e-book* ini dapat diakses oleh peserta didik ataupun guru melalui ponsel, laptop, ataupun tablet melalui aplikasi atau laman *Canva*. Desain *e-book* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain *E-Book* Interaktif Paragraf Argumentasi (BOOTIFPARSI)

## 2. Proses Validasi Produk

Validasi dilaksanakan bagi ahli materi serta ahli media guna mengukur kelayakan produk yang sudah dikembangkan. Selain itu, produk yang telah dikembangkan dicoba oleh peserta didik guna mengetahui respons mereka dan mengukur ketepatan dan kesesuaian produk dengan kebutuhannya.

### a. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validasi materi ini dilakukan oleh guru kelas IV SD. Instrumen validasi materi terdiri dari 13 butir pertanyaan terkait kelayakan isi materi pada *e-book* yang telah dikembangkan. Sedangkan validasi media dilakukan oleh salah satu dosen universitas di Kabupaten Majalengka. Instrumen validasi media berisi Instrumen validasi berbentuk skala likert 1-5. Skor 1-5 merupakan penilaian terhadap produk. Skor 1-5 secara berurutan berarti nilai sangat rendah, rendah, cukup, tinggi, dan sangat tinggi.

Validasi materi secara garis besar meliputi empat aspek: (1) kelayakan isi materi, berupa kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan materi pembelajaran, susunan materi terstruktur, dan kesesuaian materi dengan kompetensi yang akan dicapai; (2) kelayakan kebahasaan, berupa kesesuaian penggunaan bahasa dengan materi dan perkembangan peserta didik; (3) kelayakan penyajian, berupa kesesuaian contoh, *game*, dan evaluasi dengan materi; dan (4) kelayakan untuk digunakan secara mandiri oleh subjek sasaran. Tabel 1 menyajikan hasil validasi yang dilakukan pada validasi materi. Dari empat aspek validasi materi, skor validasi produk dari ahli materi adalah 63 dari skor maksimal 65 dengan persentase 97%. Dengan memperhatikan kriteria kelayakan produk, materi yang termuat dalam produk sangat layak untuk digunakan.

Validasi media secara garis besar meliputi dua aspek, yaitu perangkat lunak dan komunikasi visual. Aspek perangkat lunak berisi kemudahan produk saat digunakan, produk dapat dibuka dengan berbagai perangkat, *reuseable*, dan kemudahan dalam mengelola produk. Aspek komunikasi visual berisi instrumen terkait desain dari produk yang telah dikembangkan, seperti navigasi, audio, gambar dan animasinya, serta tampilan visual yang meliputi *layout*, tipografi, dan warna. Dari dua aspek validasi media, skor validasi produk dari ahli media adalah 41 dari skor maksimal 45 dengan persentase 91%. Dengan

memperhatikan kriteria kelayakan produk, media ini tergolong sangat layak untuk digunakan.

**Tabel 1. Data Penilaian Produk dari Ahli Materi dan Ahli Media**

No.	Aspek Penilaian	Skor Pemerolehan	Skor Maksimal	Persentase
1	Ahli Materi	63	65	97%
2	Ahli Media	41	45	91%

Ada catatan tambahan dari validator ahli media terkait audio pada produk di antaranya, saat pembelajaran di kelas lebih baik tidak dinyalakan. Audio berupa musik pada produk membuat fokus peserta didik teralihkan. Audio berupa musik bisa digunakan oleh peserta didik atau subjek sasaran saat belajar secara individu terutama membawa pengguna pada situasi yang menyenangkan.

## b. Validasi Pengguna

Validasi pengguna dilakukan kepada 29 peserta didik kelas IV salah satu SD di Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang. Validasi ini berupa uji coba produk kepada pengguna. Validator bukan seluruh peserta didik kelas IV, namun diambil sebagian dari jumlah keseluruhannya. Validasi pengguna akan menjangkau respons pengguna pada penggunaan produk BOOTIFPARSI (*E-Book* Interaktif Paragraf Argumentasi), terkait dengan lima aspek, yaitu aspek manfaat, kesenangan, motivasi (semangat), daya tarik, dan kemudahan. Pada uji coba BOOTIFPARSI, terdapat 7 butir pernyataan yang harus diisi oleh peserta didik. Lembar validasi berbentuk skala Likert 1–4 yang memuat arti sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), dan sangat setuju (4).

**Tabel 2. Data Penilaian Produk dari Peserta Didik (N=29)**

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS	f.x
		(Skor 4)	(Skor 3)	(Skor 2)	(Skor 1)	
		Jumlah (f)	Jumlah (f)	Jumlah (f)	Jumlah (f)	
1.	Menurut saya, pembelajaran dengan menggunakan BOOTIFPARSI lebih bermanfaat	18	9	2		103
2.	Menurut saya, pembelajaran menggunakan BOOTIFPARSI menyenangkan	17	10	1	1	101
3.	BOOTIFPARSI membuat saya bersemangat dalam mempelajari paragraf argumentasi	19	8	1	1	103
4.	Tampilan BOOTIFPARSI sangat menarik	18	10		1	103
5.	Saya dapat memahami paragraf argumentasi dengan mudah karena BOOTIFPARSI	12	14	2	1	95
6.	BOOTIFPARSI membuat saya lebih mudah untuk memahami materi paragraf argumentasi	10	18		1	95
7.	BOOTIFPARSI mudah untuk digunakan	7	18	3	1	89
<b>Jumlah</b>						<b>689</b>
<b>Rata-rata</b>						<b>3.4</b>

Dalam Tabel 2, diperoleh rata-rata penilaian oleh 29 responden peserta didik, yaitu 3.4 dari skor maksimal 4. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, skor rata-rata uji validitas kepada peserta didik, yaitu 85%. Berdasarkan kriteria kelayakan produk, BOOTIFPARSI sangat memiliki kelayakan guna dipakai pada tahapan pembelajaran serta selaras subjek sasaran. Peserta didik pun diobservasi terkait dengan penggunaan produk ini. Dalam observasi dicatat bahwa peserta didik memberi respons yang positif terkait penggunaan produk. Peserta didik menunjukkan kesenangan, motivasi (semangat), daya tarik, dan kemudahan menggunakan produk.

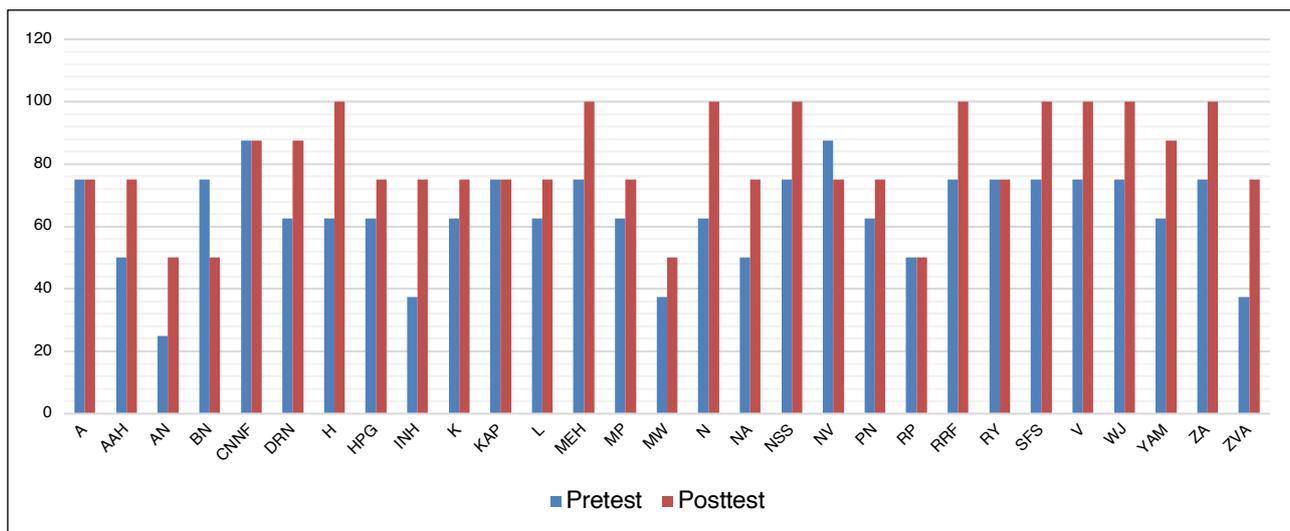
**c. Uji Efektivitas Produk**

Peneliti melakukan uji efektivitas produk dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* kepada pengguna *e-book*, yaitu peserta didik. Soal *pretest* dan *posttest* sama, yaitu berisi perintah untuk mengamati gambar dari permasalahan membuang sampah sembarangan, setelah itu peserta didik menuliskan pendapatnya beserta argumentasinya. Dari 29 peserta didik kelas IV, didapatkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

**Tabel 3. Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest***

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	29	25.00	87.50	63.7931	15.43449
<i>Posttest</i>	29	50.00	100.00	80.6034	16.56501

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa nilai terkecil pada *pretest*, yaitu 25 dan nilai terbesarnya 87,50. Sedangkan pada hasil *posttest*, didapatkan hasil nilai terkecil, yaitu 50 dan nilai terbesarnya 100. Untuk melihat nilai *pretest* dan *posttest*, bisa diamati dalam Gambar 2.



**Gambar 2. Data *Pretest* dan *Posttest* Penggunaan Media BOOTIFPARSI**

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	.225	29	.001	.887	29	.005
<i>Posttest</i>	.230	29	.000	.830	29	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Selanjutnya, peneliti melakukan pengujian normalitas data guna mengukur apakah data *pre-test* serta *post-test* berdistribusi normal ataupun tidak. Pengujian dilakukan dengan aplikasi SPSS. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4. Dari Tabel 4, diperoleh hasil bahwa data *pretest* dan *posttest* memiliki sig. < 0,05. Oleh karena itu, data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal. Di samping itu jumlah 29 sampel dikhawatirkan tidak cukup memenuhi tuntutan penggunaan statistik parametrik. Karena data tidak berdistribusi normal, dilakukanlah uji nonparametrik Wilcoxon untuk menguji apakah terdapat perbedaan dari *pretest* dan *posttest*. Hasil dari uji Wilcoxon dapat dilihat pada Tabel 5.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon (Tabel 5), diperoleh hasil asymp. sig 0.000. Karena 0,000 < 0,05, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Peneliti melihat bahwa penggunaan media BOOTIFPARSI (*E-Book* Interaktif Paragraf Argumentasi) efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis paragraf argumentasi di kelas IV SD. Meskipun pembelajaran secara mandiri acap kali didengungkan terutama pada pembelajar milenial yang menggunakan media, pembimbingan menulis sangat penting dilakukan guru (Walter et al., 2021).

**Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon**

	Ranks			
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
<b><i>Posttest – Pretest</i></b>	Negative Ranks	2 <sup>a</sup>	9.00	18.00
	Positive Ranks	22 <sup>b</sup>	12.82	282.00
	Ties	5 <sup>c</sup>		
	Total	29		
<b>a. Post-test &lt; Pre-test</b>				
<b>b. Post-test &gt; Pre-test</b>				
<b>c. Post-test = Pre-test</b>				
Test Statistics <sup>a</sup>				
			Posttest – Pretest	
<b>Z</b>			-3.857 <sup>b</sup>	
<b>Asymp. Sig. (2-tailed)</b>			.000	
<b>a. Wilcoxon Signed Ranks Test</b>				
<b>b. Based on negative ranks.</b>				

Penggunaan media pembelajaran merupakan satu tuntutan untuk memudahkan siswa mencapai kompetensinya (Sariani et al., 2021). Sekalipun demikian, penggunaan media yang mendorong pembelajaran literasi harus memperhatikan kebijakan publik di antaranya menutupi kesenjangan antara menjembatani siswa dengan pengetahuan agar pengetahuan itu lebih mudah dikuasai. (Figueroa Miralles et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran

perlu dibimbingkan guru kepada siswa agar siswa tidak kesulitan dalam memanipulasi media dan mencapai pemahamannya.

#### D. Penutup

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pengembangan produk BOOTIFPARSI (*E-Book* Interaktif Paragraf Argumentasi) dikatakan berhasil. Berdasarkan *pretest* dan *posttest*, terdapat peningkatan yang signifikan. Selain itu, produk BOOTIFPARSI mendapat validasi oleh validator ahli media, materi, dan mendapat respons dari peserta didik dengan hasil produk layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa BOOTIFPARSI dapat membantu guru dan peserta didik dalam menulis paragraf argumentasi. Pengembangan media ini adalah salah satu kinerja yang harus dilakukan guru-guru untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang menarik bagi siswa adalah media *e-book* atau media yang memanfaatkan teknologi.

#### Daftar Pustaka

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3972–3981. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam bagi Siswa SD. *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835–1852. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Aeni, A. N., Nofriani, A. N., Fauziah, I. A., & Fauzi, I. A. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2000). *Multimedia for Learning: Methods and Development* (3rd ed.). Pearson.
- Amril, K. J., & Thahar, H. E. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Menulis Teks Cerpen Berbasis Project Based Learning bagi Siswa Kelas XI SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(3), 715–730. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.489>
- Anggraeni, K., & Yonanda, D. A. (2018). Efektivitas Bahan Ajar Kearifan Lokal dalam Model Pembelajaran Teknik Jigsaw terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi. *Visipena*, 9(2), 385–395. <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i2.467>
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-book Dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar*

*Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 80–88.  
<http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/526>

- Arifin, M. B., & Wardani, Y. A. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Narasi pada Siswa Kelas VII SMP. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(4), 373–384. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.146>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(2019), 181–188. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571>
- Figuroa Miralles, J., Romero Malaga, P., Alarcón Muñoz, P., & Sieveking, G. (2022). Learning to Read and Write in Times of Pandemic: An Exploratory Study of Freely Accessible Video-Recorded Capsules. *Pensamiento Educativo: Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 59(1), 1–17. <https://doi.org/10.7764/pel.59.1.2022.11>
- Furenes, M. I., Kucirkova, N., & Bus, A. G. (2021). A Comparison of Children's Reading on Paper Versus Screen: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 91(4), 483–517. <https://doi.org/10.3102/0034654321998074>
- Hafour, M. F., & Al-Rashidy, A. S. M. (2020). Storyboardingbased Collaborative Narratives on Google Docs: Fostering EFL Learners' Writing Fluency, Syntactic Complexity, and Overall Performance. *JALT CALL Journal*, 16(3), 123–146. <https://doi.org/10.29140/jaltcall.v16n3.393>
- Haqimurosyad, A. I., Dwija Iswara, P., & Aeni, A. N. (2017). Penerapan Teknik Think-Pair-Share untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa pada Materi Cerita Peristiwa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1). <https://doi.org/10.23819/jpi.v2i1.9531>
- Harjasujana, A., & Iswara, P. D. (1996). Kebahasaan dan membaca dalam bahasa Indonesia. *Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Inayati, Fatin, I., & Sujinah. (2022). Penerapan Metode Field Trip Melalui Google Classroom dalam Pembelajaran Penulisan Teks Laporan Hasil Observasi di Masa Pandemi Covid-19. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.32528/bb.v7i1.5>
- Mahiroh, L. Z. (2022). Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi Melalui Metode Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar. *Senada (Seminar Nasional Daring), Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas Pendidikan Bahasa Dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro*, 414–419. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1353>
- Ninawati, M. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Literasi Kritis Berbasis Pendekatan Konsep untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV(1), 68–78. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1747>
- Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). Rancang Bangun Media E-Book Flipbook Interaktif pada Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Sekolah Dasar.

- Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 1(2), 65–84.  
<https://doi.org/10.46229/elia.v1i2.307>
- Putri, L. M., & Ramadhan, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 13–30.  
<https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.316>
- Reynaldo, I. (2020). *Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Materi Alat Optik Sma/Ma*.  
<http://repository.radenintan.ac.id/10732/2/SKRIPSI%20IMAM%20OK.pdf>
- Saputra, D. G., Dawud, D., & Basuki, I. A. (2021). Argumentasi dalam Teks Pidato Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(11), 1704–1716. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i11.15114>
- Sariani, Khairat, M. El, & Yaningsih. (2021). An Optimization of Language Learning in Writing Through E-Learning: Encountering Covid-19 Pandemic. *International Journal of Language Education*, 5(1), 528–541. <https://doi.org/10.26858/IJOLE.V5I1.15375>
- Shalatun, R., & Syihabuddin. (2021). Analisis Teks Argumentasi dalam Tajuk Rencana Harian Kompas. *LITERASI, Jurnal Ilmiah Pend. Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 93–108. <https://doi.org/10.23969/literasi.v11i2.3647>
- Spilling, E. F., Rønneberg, V., Rogne, W. M., Roeser, J., & Torrance, M. (2022). Handwriting versus keyboarding: Does writing modality affect quality of narratives written by beginning writers? *Reading and Writing*, 35(1), 129–153.  
<https://doi.org/10.1007/s11145-021-10169-y>
- Sudjana, & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran: (Penggunaan dan Pembuatannya)* (10th ed.). Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan* (7th ed.). Remaja Rosdakarya.
- Walter, K., Dockrell, J., & Connelly, V. (2021). A Sentence - Combining Intervention for Struggling Writers: Response to Intervention. *Reading and Writing*, 34(7), 1825–1850.  
<https://doi.org/10.1007/s11145-021-10135-8>
- Ziyadatul Mahiroh, L. (2022). Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi Melalui Metode Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 414–419.  
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1353>