

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media tersebut berasal dari bahasa Latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Pada dasarnya, kata tersebut memiliki makna sebagai penyampai atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar- mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar –mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut.

Menurut Hasan et al.,(2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Menurut Fadilah et al., (2023) Media pengajaran adalah sarana yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran agar

lebih efisien dan maksimal. Saat ini, kegiatan belajar tidak lagi terbatas pada buku dan papan tulis, karena sudah banyak sekali alat pembelajaran yang bisa dipakai oleh para guru.

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Gagne, media pembelajaran dianggap sebagai elemen penting dalam proses pembelajaran karena mampu memotivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media bertujuan untuk mengirimkan pesan dan memengaruhi pikiran, perasaan, dan kemauan siswa. Hal ini mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media dengan kreativitas mengizinkan siswa meningkatkan pembelajaran mereka dan mencapai tujuan yang diinginkan.

b. Macam-macam media pembelajaran

Media pembelajaran mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Berikut ini uraian macam-macam media pembelajaran menurut Pagarra H & Syawaludin, (2022)

1) Media Audio

Media pembelajaran audio adalah salah satu jenis media yang dimanfaatkan dalam proses belajar dengan melibatkan indera pendengaran peserta didik. Ciri khas dari media ini terletak pada penyampaian pesan melalui simbol-simbol auditif, baik dalam

bentuk verbal seperti kata-kata atau bahasa lisan, maupun non-verbal seperti bunyi, musik, gumaman, atau suara-suara lain.

Menurut Sultan & Akhmad, (2020) Media audio merupakan jenis media yang mengandalkan suara atau bunyi sebagai elemen utama, dengan tujuan membantu pendengar membayangkan bentuk, suasana, dan emosi melalui daya imajinasi mereka.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang penyampaiannya dapat diterima melalui indera penglihatan. Pesan yang disampaikan melalui media pembelajaran visual dapat berbentuk pesan verbal maupun nonverbal. Pesan verbal biasanya disajikan dalam bentuk tulisan atau teks, sedangkan pesan nonverbal disampaikan melalui simbol-simbol atau gambar.

Menurut (Nuzulia, 2024) Media visual adalah alat bantu belajar yang bersifat visual seperti gambar, diagram, bagan, atau simulasi visual yang digunakan untuk memudahkan pemahaman materi ajar.

3) Media Audio-Visual

Media pembelajaran audio visual adalah media yang menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan, sehingga peserta didik dapat menerima pesan atau informasi melalui tampilan visual, baik dalam bentuk tulisan maupun gambar, yang disertai dengan suara pendukung.

Menurut Aryani et al., (2021) Media audio visual merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses.

Karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua bagian:

a) Audiovisual diam

Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, dan cetak suara.

b) Audiovisual gerak

Audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Fadilah et al., (2023) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat merangsang keinginan dan minat baru, menyulut motivasi dan dorongan dalam proses belajar, bahkan menimbulkan efek psikologis pada siswa.

Secara lebih spesifik, Firmadani, (2020) mengemukakan beberapa manfaat penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, di antaranya yaitu:

- 1) Materi pelajaran dapat disampaikan secara seragam kepada seluruh peserta didik.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami.
- 3) Interaksi dalam pembelajaran meningkat berkat dukungan media.
- 4) Penggunaan waktu dan tenaga dalam pembelajaran menjadi lebih efisien.
- 5) Kualitas hasil belajar siswa dapat meningkat.
- 6) Proses belajar dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja dengan bantuan media.
- 7) Media mampu menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi pelajaran maupun proses pembelajaran itu sendiri.
- 8) Peran guru berubah ke arah yang lebih efektif, positif, dan produktif.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media merupakan keputusan yang menarik dan menentukan terhadap ketepatan jenis media yang akan digunakan, yang selanjutnya sangat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Abidin, 2016). Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Agar mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, ada baiknya untuk mengurangi, bahkan mungkin menghilangkan, dominasi sistem penyampaian

pelajaran yang bersifat verbalistik dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Pemilihan media dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai dan harus konsisten dengan tujuan yang sudah dirancang dari awal hingga akhir harus sama. Dengan berkembangnya teknologi pendidikan harus bisa menguasai media yang telah ia pilih untuk diterapkan kepada peserta didiknya ketika di kelas nanti. (I. Wahyuni, 2018). pembelajaran menjadi menarik sehingga membangkitkan motivasi belajar. Perhatian siswa pun akan terfokus pada topik yang sedang dibahas selama pembelajaran. Kecermatan dan ketepatan dalam memilih media pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor seperti luas sempitnya pengetahuan dan pemahaman tenaga pengajar tentang kriteria pemilihan media yang perlu dipertimbangkan.

Media pembelajaran yang beragam tentu tidak akan digunakan semua sekaligus dalam pembelajaran, tetapi hanya beberapa. Untuk itu, perlunya dilakukan pemilihan media tersebut. Kalau kita mencari media pembelajaran yang sesuai, kita harus mempertimbangkan faktor-faktor dan kriteria yang terlibat, serta langkah-langkah untuk memilihnya. Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut Fitrah, (2021):

- 1) Menganalisis kebutuhan
- 2) Ketepatan media dengan tujuan pengajaran

- 3) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- 4) Kemudahan memperoleh media
- 5) Keterampilan guru dalam menggunakannya
- 6) Tersedia waktu untuk menggunakannya
- 7) Sesua dengan taraf berfikir anak

Dari pendapat di atas, dapat ditegaskan bahwa pada prinsipnya pendapat-pendapat tersebut memiliki kesamaan dan saling melengkapi. Selanjutnya menurut hemat penulis, hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media adalah: tujuan pembelajaran, keefektifan, peserta didik, ketersediaan, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan orang yang menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia.

2. Keterampilan Membaca

a. Pengertian Keterampilan Membaca

Membaca sebagai salah satu keterampilan bahasa adalah sebuah isu yang banyak dibahas dalam kehidupan manusia. Ketertarikan ini bersumber dari pemahaman mengenai signifikansi, manfaat, dan peran membaca dalam masyarakat. Inilah yang mengakibatkan beragamnya definisi tentang membaca (Harianto, 2020) .

Membaca merupakan proses pengucapan dan pemahaman kata-kata dari bahan cetakan. Kegiatan ini melibatkan serangkaian keterampilan kompleks seperti pengenalan huruf dan kata, pemahaman

makna, analisis, pemikiran kritis, serta pemecahan masalah. Dengan kata lain, membaca bukan hanya sekadar mengenali simbol, tetapi juga menimbulkan pemahaman dan penafsiran informasi bagi pembaca.

Menurut Arwita Putri et al., (2023) Membaca adalah salah satu kemampuan dalam berbahasa yang bersifat reseptif. Disebut reseptif karena melalui membaca, seseorang dapat memperoleh berbagai informasi, data, dan pengalaman yang baru. Sedangkan menurut Febrianingsih, (2021) Keterampilan membaca merupakan kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh individu untuk melihat serta memahami arti yang terdapat dalam sebuah teks dengan akurat dan lancar. Tujuan dari kemampuan ini adalah mengirimkan pesan dari penulis melalui tulisan agar maknanya dapat diterima dan dimengerti dengan baik oleh pembaca.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan suatu proses berpikir yang melibatkan pemahaman, penafsiran, dan penyampaian makna dari lambang-lambang tertulis. Proses ini melibatkan berbagai aspek kognitif, seperti penglihatan, gerakan mata, pembicaraan batin, serta daya ingat.

b. Macam-macam keterampilan membaca

1) Membaca permulaan

Menurut Hapsari, (2019) Membaca permulaan adalah kemampuan yang ditekankan pada keterampilan membaca dasar,

yaitu literasi. Literasi berarti siswa bisa mengubah dan mengucapkan simbol bunyi tulisan menjadi bunyi yang memiliki arti. Selanjutnya, kemampuan yang perlu ditingkatkan adalah membaca pada tahap pemahaman teks. Tahap ini dianggap sebagai tahap kemampuan sesungguhnya karena siswa sudah bisa mengubah simbol tulisan menjadi bunyi yang berarti beserta memahami maknanya. Berbagai usaha dilakukan oleh pengajar agar siswa bisa mengerti tanda atau simbol saat membaca permulaan. Usaha untuk mencapai pemahaman ini berhubungan dengan metode membaca yang diterapkan. Ada dua metode membaca, yaitu metode sintesis dan analisis. Metode sintesis dalam membaca permulaan dimulai dengan mengenalkan huruf atau suku kata, lalu dilanjutkan dengan mengenalkan kata dan kalimat. Di sisi lain, metode analitis diawali dengan membaca kata atau kalimat kemudian kembali ke huruf.

Menurut Pertiwi, (2016) Membaca pada tahap awal merupakan sebuah kegiatan yang saling terkait yang meliputi berbagai aktivitas seperti mengidentifikasi huruf dan kata-kata, mengaitkannya dengan suara, arti, dan menyimpulkan tentang tujuan dari bacaan.

Menurut Melisya et al., (2023) tujuan dari membaca permulaan, bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan memahami isi bacaan sekaligus melafalkan tulisan dengan intonasi

yang tepat. Keterampilan ini menjadi dasar penting sebelum siswa melanjutkan ke tahap membaca tingkat lanjut.

2) Membaca nyaring

Membaca nyaring merupakan suatu strategi di mana guru secara teratur meluangkan waktu untuk membacakan teks kepada siswa dengan suara lantang. Teks yang dibacakan berada di atas tingkat kemampuan membaca mandiri siswa, namun masih dalam jangkauan kemampuan menyimak mereka. Selain itu, membaca nyaring dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan pembuka pelajaran, sarana pendukung dalam kegiatan menulis, serta membantu siswa dalam berbicara dan berpikir tentang isi bacaan. Kegiatan ini juga berfungsi untuk memperkenalkan konsep baru, membiasakan siswa dengan berbagai bentuk dan struktur wacana, serta melatih mereka menuju kemampuan berpikir tingkat lanjut. (Widhiasih & Dharmayanti, 2019).

Artikel *Bringing Books to Life: Using Books in the Classroom* menyebutkan bahwa membaca dengan suara keras kepada siswa harus menjadi fitur reguler di semua kelas dan di semua tingkatan. Tujuan dari membaca nyaring adalah untuk melibatkan siswa dalam pengalaman membaca yang menyenangkan, daripada pengajaran langsung. Membaca dengan suara keras kepada siswa memberikan berbagi

pengalaman bahasa tulis yang menyenangkan, yang dapat membentuk dasar untuk bahasa lebih lanjut dan pengembangan kegiatan membaca

3) Membaca dalam hati

Menurut Negeri & Tapah, (2016) Membaca dalam hati merupakan salah satu teknik membaca yang dilakukan tanpa mengeluarkan suara. Jenis membaca ini lebih berfokus pada upaya memahami isi bacaan secara mendalam.

Membaca dalam hati merupakan aktivitas membaca yang bertujuan memahami isi bacaan secara menyeluruh dan mendalam, dengan cara mengaitkan informasi dalam teks dengan pengalaman serta pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca, tanpa disertai gerakan mulut atau suara.

4) Membaca cepat

Membaca cepat adalah suatu metode membaca yang dilakukan dengan menggerakkan pandangan mata secara cepat, baik per kata, per frasa, maupun per baris. Tujuan dari teknik ini yaitu agar pembaca mampu menangkap isi bacaan secara cepat dan tetap memahami maknanya.

Menurut Rahmah & Salsabila, (2024) Membaca cepat atau speed reading merupakan teknik membaca yang berfokus pada pencarian kata-kata kunci atau informasi penting, dengan melewati

bagian-bagian atau penjelasan yang kurang esensial. Dengan cara ini, pembaca dapat mempercepat proses membaca tanpa mengabaikan pemahaman terhadap inti atau pokok isi bacaan.

Menurut Gultom & Nainggolan, (2019) Membaca cepat merupakan salah satu bentuk keterampilan membaca yang bertujuan memahami isi bacaan dengan waktu yang singkat dan sesuai dengan tujuan membaca. Dalam membaca cepat, terdapat tiga aspek penting yang perlu diperhatikan, yaitu kecepatan membaca yang cukup, pemahaman terhadap isi bacaan yang baik, serta kejelasan tujuan membaca.

3. *E – Book Interaktif*

a. Pengertian *E - book*

E-book merupakan singkatan dari Electronic Book, yang secara harfiah berarti buku elektronik. Berbeda dengan buku cetak konvensional yang terdiri atas kumpulan lembaran kertas yang dibundel, *e-book* disajikan dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. Menurut Susilo & Pahlevi, (2021) *E-book* merupakan buku yang ada dalam format digital atau elektronik yang digunakan dengan bantuan perangkat lunak. *e-book* dapat digunakan sebagai sumber pendidikan dan mengandung berbagai informasi dalam bentuk teks atau gambar dengan format digital.

Perkembangan *e-book* berlangsung sangat cepat, dimulai dari bentuk sederhana berupa buku cetak yang dialihformat menjadi digital, hingga kini berkembang menjadi media yang terhubung dengan internet dan tersedia secara daring. Saat ini, *e-book* tidak hanya menampilkan teks dan gambar, tetapi juga dapat memuat elemen multimedia seperti audio dan video, yang membuat pengalaman membaca menjadi lebih dinamis. Seiring dengan kemajuan teknologi, perangkat untuk membaca *e-book* pun semakin beragam. Jika dahulu hanya bisa diakses melalui komputer atau perangkat khusus, kini *e-book* sudah dapat dibaca dengan mudah melalui perangkat berbasis Android seperti smartphone dan tablet. Kemudahan akses ini memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel, kapan pun dan di mana pun. Selain itu, keberadaan fitur interaktif dan tampilan audiovisual dalam *e-book* turut meningkatkan daya tarik materi pembelajaran dan mendukung proses belajar mandiri bagi peserta didik.

4. Fitur gamifikasi

a. Pengertian fitur gamifikasi

Gamifikasi adalah penggunaan elemen permainan yang strategis untuk meningkatkan pengalaman belajar. Gamifikasi melibatkan pengintegrasian fitur-fitur seperti poin, lencana, dan papan peringkat ke dalam kursus daring untuk memotivasi dan melibatkan peserta didik.

Menurut Pokhrel, (2024), Gamifikasi adalah penerapan metode desain permainan, pemikiran permainan, dan mekanisme permainan untuk meningkatkan konteks yang bukan permainan. Gamifikasi berfungsi dengan menciptakan teknologi yang lebih menarik, mendorong pengguna untuk berpartisipasi dalam perilaku yang diinginkan, serta membantu dalam menyelesaikan masalah. Metode ini dapat mendorong individu untuk mengubah pekerjaan yang biasanya membosankan menjadi lebih menyenangkan. Secara umum, gamifikasi dapat diartikan sebagai penerapan unsur-unsur desain permainan ke dalam situasi atau lingkungan yang bukan merupakan permainan (Shaliha & Fakhzikril, 2022). Fitur gamifikasi adalah elemen-elemen permainan yang disisipkan ke dalam media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar siswa. Dalam konteks *e-book* interaktif, fitur gamifikasi dapat berupa poin, level, tantangan, lencana (*badges*), atau sistem penghargaan lainnya yang dirancang untuk mendorong siswa agar aktif membaca dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dalam cerita rakyat. Penerapan fitur ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk terus berinteraksi dengan materi, serta membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan mandiri.

5. Cerita rakyat

a. Pengertian cerita rakyat

Menurut Umri & Syah, (2021) Cerita rakyat memuat nilai-nilai budaya yang tinggi, nilai-nilai ini tidak dapat dijangkau oleh tangan manusia tetapi dapat dirasakan melalui tindakan dan perlakuan. Dengan menerapkan nilai-nilai budaya tersebut, nilai-nilai ini dijadikan sebagai acuan dalam sikap dan perilaku manusia di dalam komunitasnya. Biasanyacerita rakyat mempunyai latar cerita yang menjelaskan asalmuasal suatu tempat.

Menurut Melasarianti, (2015) mengungkapkan bahwa cerita rakyat merupakan kelompok kisah yang ada dan berkembang dari satu generasi ke generasi lainnya. Disebut cerita tradisional karena kisah ini berkembang di tengah masyarakat dan hampir setiap lapisan masyarakat mengetahui kisah tersebut. Cerita tradisional adalah milik masyarakat secara kolektif, bukan milik individu. Cerita rakyat umumnya disampaikan secara lisan oleh pendongeng yang mengingat alur kisahnya.

Cerita rakyat adalah salah satu bentuk sastra lisan sekaligus bagian dari kebudayaan bersama yang diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Di dalamnya terkandung pesan-pesan moral yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam kehidupan bermasyarakat

b. Jenis jenis cerita rakyat

Menurut William R. Bascom (dalam Rosidi & Fitroh, 2020) berpendapat bahwa cerita rakyat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu (1) Legenda, (2) Mite, (3) Dongeng.

1) Mite

Mite merupakan cerita prosa rakyat yang diyakini benar-benar terjadi dan dianggap sakral oleh masyarakat yang menciptakannya. Tokoh dalam mite biasanya berupa dewa, makhluk setengah dewa, atau makhluk gaib lainnya. Cerita ini berlatar di dunia lain atau di alam yang berbeda dengan dunia nyata sekarang, serta berlangsung di masa lampau.

2) Legenda

Legenda adalah prosa rakyat yang memiliki kemiripan dengan mite karena juga dipercaya pernah terjadi, namun tidak dianggap suci. Tokoh dalam legenda umumnya manusia, meskipun terkadang memiliki kemampuan luar biasa atau dibantu oleh makhluk supranatural. (Rosidi & Fitroh, 2020)

3) Dongeng

Dongeng adalah cerita rakyat yang bersifat fiktif dan imajinatif, tidak dianggap pernah benar-benar terjadi, serta biasanya disampaikan untuk hiburan. Meski demikian, dongeng sering memuat pesan moral, nilai-nilai adat, agama, atau kritik sosial.

Tokoh dalam dongeng bisa berupa manusia biasa atau hewan yang berperilaku seperti manusia.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut ini merupakan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini

:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nengseh & Damayanti, (2022) yang berjudul “ *Pengembangan Media E – Book Interaktif untuk keterampilan membaca Dongeng Siswa Kelas III Sekolah Dasar* ”
2. Penelitian yang dilakukan oleh Syamsi et al., (2024) yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran E-Book Cerita Rakyat Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas Iv Sdn 255 Paranglohe Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba*“
3. Penelitian yang dilakukan oleh Restiani et al., (2022) yang berjudul “ *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book berbasis Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pada Peserta Didik Kelas Iv Di Sekolah Dasar* “

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada media pembelajarannya yaitu media pembelajaran e – book interaktif.

C. Kerangka Berpikir

Keterampilan membaca merupakan kemampuan dasar yang sangat penting dalam proses belajar siswa sekolah dasar. Membaca bukan hanya sekadar mengenali huruf atau kata, tetapi juga mencakup pemahaman isi

bacaan, penarikan makna, dan penerapan nilai-nilai yang terkandung di dalam teks. Salah satu jenis bacaan yang relevan untuk siswa kelas IV SD adalah cerita rakyat. Cerita rakyat tidak hanya mendukung pembentukan karakter, tetapi juga memperkenalkan budaya lokal dan nasional. Namun, kenyataannya, banyak siswa yang belum tertarik membaca cerita rakyat karena penyajian materi yang kurang menarik dan monoton. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan pemahaman bacaan siswa.

Seiring berkembangnya teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk berinovasi dengan memanfaatkan media digital. Salah satu media yang potensial adalah *e-book* interaktif, yaitu buku digital yang dapat memuat teks, gambar, audio, video, serta fitur interaktif lainnya. *E-book* memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Namun, agar lebih memotivasi siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, diperlukan penguatan melalui fitur gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan ke dalam proses belajar, seperti sistem poin, level, tantangan, dan penghargaan. Fitur ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong partisipasi aktif, dan memicu motivasi belajar.

Dengan menggabungkan potensi *e-book* interaktif dan fitur gamifikasi, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa, khususnya dalam memahami cerita rakyat. Media ini tidak hanya menarik secara visual dan

menyenangkan, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21.

Mengembangkan media pembelajaran berupa e – book interaktif yang berisi cerita rakyat dengan visual menarik, narasi yang jelas, serta elemen interaktif yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD. Melibatkan siswa dalam pengujian media untuk melihat efektivitasnya terhadap peningkatan pemahaman literasi memirsra.



D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, kajian teori, dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran *e-book* interaktif dengan fitur gamifikasi layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca cerita rakyat pada siswa kelas IV SD. Hipotesis ini didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan media yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Elemen-elemen gamifikasi seperti poin, level, dan tantangan diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk aktif membaca. Selain itu, *e-book* yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital juga memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Oleh karena itu, media ini diyakini dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa, khususnya dalam memahami isi dan nilai-nilai cerita rakyat