

Pengembangan E-Book Interaktif Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Menulis Karangan Argumentasi Kelas V Sekolah Dasar

Andini Sasabila Istiqomatul Yahya¹

Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR HAMKA, Jakarta, Indonesia, 12740

Email : andinisalsabila08@gmail.com

Received: 14 April 2023 Accepted: 2 Mei 2023 Published Online: 27 Juni 2023

Abstract

In an effort to develop an interactive e-book learning medium, teachers and students can feel helped to optimize their ability to write argumentative essays. In the matter of making an argumentative essay, it is still difficult for students to make the reader believe, and the sentences they have written are still not understood. Interactive E-Book materials contain materials for writing argumentative essays, such as definitions, features, examples, and practice questions. This study analyzes the feasibility of e-book products that have been developed for fifth grade elementary school students using a three-step research and design (R&D) planning, design and development approach. E-book interactive media products are created with the Canva app and can be opened by students through a variety of devices. To see the feasibility of the product, the researcher examined the literature, the media, and tested the product on student subjects. From the document validation results, a score of 63 is obtained from a maximum score of 65, so the percentage of document values found is 97%. The media validation result is 41 out of 45, so the media value percentage is 91%. In addition, the student's test achieved a valid level of 85%. This medium is considered attractive to students and can be used many times by teachers in teaching writing. The results of this study suggest that teachers develop media to facilitate learning.

Keyword : Development, Interactive E-book, Argumentative Essay

Abstrak

Dalam upaya pengembangan sebuah media pembelajaran dalam bentuk *e-book* interaktif ditujukan agar guru dan peserta didik dapat merasa terbantu dalam mengoptimalkan kemampuan menulis karangan argumentasi. Dalam permasalahan menulis karangan argumentasi, peserta didik masih mengalami kendala untuk membuat pembacanya merasa yakin, kalimat yang disusun masih kurang dapat dipahami. Media *e-book* interaktif berisi materi menulis karangan argumentasi, seperti pengertian, ciri-ciri, contoh, dan soal latihan. Penelitian ini menganalisis kelayakan produk *e-book* yang telah dikembangkan pada peserta didik kelas V 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 mencari tahu apakah produk yang akan dikembangkan layak, peneliti melakukan validasi materi, media, serta uji coba produk kepada peserta didik sebagai subjek sasaran. Dari hasil validasi materi diperoleh skor 63 dari skor maksimal 65, sehingga didapati persentase validitas materi, yaitu 97%. Hasil validasi media adalah 41 dari 45, sehingga persentase nilai media adalah 91%. Selain itu, tes pada peserta didik mencapai tingkat validitas 85%. Media ini dianggap menarik bagi peserta didik dan kemungkinan akan digunakan berulang kali dalam mengajar menulis oleh guru. Hasil penelitian ini menyarankan agar guru mengembangkan media untuk memfasilitasi pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, *E-book* Interaktif, Karangan Argumentasi

PENDAHULUAN

Sekolah dimaknai sebagai langkah sistematis oleh dalam memunculkan kegiatan belajar mengajar yang inovatif dan bermakna bagi peserta didiknya, sehingga kemudian menghasilkan peserta didik yang berkualitas dari segi kecerdasan, emosional, spiritual dan keterampilan yang berguna bagi dirinya, bangsanya. dan orang-orang di sekitar (Rihanah et al., 2021). Indonesia adalah negara berkembang yang mencoba bertransisi menjadi negara maju, namun sayangnya sistem pendidikan di Indonesia saat ini cukup memprihatinkan. Berdasarkan hasil *Best Education System Reset* tahun 2020, Indonesia menempati urutan ke-70 dari 93 negara. Untuk mengejar ketertinggalan Indonesia, sistem pendidikan Indonesia harus meniru aspek-aspek positif dari negara-negara maju tersebut, antara lain melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Menurut Greenstein dalam (Indraswati et al., 2020) Di era Industri 5.0, di mana kemajuan teknologi begitu pesat saat ini, masyarakat perlu mengembangkan pemikiran kritis sejak dini, seperti di tingkat Sekolah Dasar (SD). Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan yang harus dilatihkan pada siswa untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan. Cara yang tepat untuk melatih kemampuan berpikir kritis adalah melalui pendidikan formal. Dalam pendidikan formal, kemampuan berpikir kritis dapat ditingkatkan dengan pembelajaran bahasa, karena sebagai bagian dari materi pembelajaran bahasa, siswa dapat memecahkan masalah melalui bahasa tulis.

Menulis diartikan sebagai sebuah komunikasi tertulis melalui cara mengorganisasi lambing bunyi (Wiratama et al., 2022). Menulis juga dianggap sebagai keterampilan berbahasa yang agak kompleks dan sulit untuk dikuasai, namun keterampilan menulis tidak dapat diabaikan karena secara tidak langsung, dengan mempelajari keterampilan menulis, siswa dapat mengembangkan pikirannya. menjadi lebih kritis. Menulis tidak hanya dianggap sebagai cita-cita, tetapi juga mencakup seberapa baik seorang penulis mengatur kosa kata, kalimat, dan paragraf. Dengan demikian, pembaca tidak merasa bingung, karena dapat mengetahui isi atau maksud yang dihasilkan dari teks tersebut. Dalam menulis, keterbacaan juga diperlukan. Keterbacaan dapat dipahami sebagai tingkat pemahaman teks bacaan dalam kaitannya dengan penggunaan kata, pembentukan kalimat, tanda baca, kata-kata sulit, dan bahkan struktur kalimat yang tidak efektif. Untuk itu perlu dilakukan pengukuran kemampuan membaca siswa agar isi bacaan yang disajikan dapat diterima dengan baik oleh pembaca (Solihati, 2018).

Latihan menulis di sekolah dasar penting untuk bekal peserta didik pada jenjang pendidikan kedepannya (Sarpika et al., 2018). Salah satu alat bantu menulis dasar meminta siswa untuk mencocokkan esai berdasarkan pengalaman atau pendapat pribadi. Menurut Finoza (dalam Alawiyah, 2021) suatu capaian terakhir pekerjaan menghubungkan kata, kalimat, dan alinea guna menjelaskan ataupun mempelajari topik dan tema tertentu. Slamet (dalam Saraswati, 2021) menyatakan bahwa karangan secara umum juga bisa dibedakan menjadi lima jenis yakni; karangan narasi, deskripsi, eksposisi, deskripsi dan karangan argumentasi.

Karangan argumentasi adalah jenis keterampilan menulis yang sering muncul dalam soal- soal latihan atau dalam buku-buku teknis pengelolaan hama terpadu ke dalam presentasi akademik dasar. Argumen dikatakan sebagai teks yang dimaksudkan untuk mendorong sikap dan pendapat orang lain atau pembaca, sehingga mereka dapat percaya

dan bertindak seperti yang diharapkan dari penulis (Gunawan et al., 1997). Selain itu, dengan mempelajari argumentasi kita dapat mengikuti pola berpikir kritis serta memperbanyak pengertian yang mendalam pada suatu gagasan maupun ide (Nurdin, 2016).

Namun, berdasarkan hasil kegiatan wawancara bersama guru kelas V salah satu SD di Duren Sawit, Jakarta Timur, didapat kesimpulan bahwa keterampilan menulis peserta didik kelas V pada pembelajaran menulis karangan argumentasi masih tergolong cukup rendah. Hal itu dikarenakan rendahnya motivasi dan terbatasnya pemahaman kosakata yang dimiliki oleh peserta didik menjadi beberapa faktor penyebab dari rendahnya kemampuan menulis karangan argumentasi. Selain itu, penyebab lain bisa dikarenakan kurangnya perhatian guru saat di kelas dalam pembiasaan menulis (Kasim, 2020). Peserta didik kurang mampu menuangkan argumentasi dalam bentuk tulisan untuk meyakinkan pembacanya. Kalimatnya pun dapat di bilang berantakan dan tidak sesuai dengan kaidah aturan penulisan. Peserta didik berpendapat bahwa kegiatan menulis sangat sulit dikuasai karena membutuhkan proses berlatih yang cukup lama, menalar dan menyusun kata-kata hingga menjadi kalimat dengan tulisan yang dapat dibaca dengan baik oleh pembaca. Karena alasan tersebut, peserta didik merasa menulis sebagai beban yang harus ia kerjakan sebagai penggugur kewajiban untuk mendapatkan angka saja. Selain itu tema argumentatif yang dipilih guru terkadang kurang akrab bagi para peserta didik, sehingga sulit bagi mereka untuk membuat yakin pembacanya. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang dapat membantu peserta didik SD kelas V menulis karangan argumentasi lebih optimal, salah satunya dengan media pembelajaran yang modern mengikuti perkembangan abad 21 dan menyalakan rasa keingintahuan peserta didik serta perhatian dari peserta didik. Media pembelajaran merupakan kebutuhan peserta didik untuk mencapai pembelajaran (Sariani et al., 2021). Guru juga harus memikirkan ulang kegiatan menulis di kertas atau di media elektronik (Spilling et al., 2022). Menurut Kumala dalam (Abdurrochim et al., 2022), media pembelajaran berfungsi sebagai media perantara guru sebagai narahubung informasi seperti materi pelajaran terhadap peserta didik peserta didik. Selain selaku narahubung, media pembelajaran bisa berperan selaku alat untuk mengaitkan persepsi pada pembelajaran. Berkaitan hal itu penyebab kurangnya motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran di kelas dapat mengoptimalkan minat dan motivasi untuk semangat dalam belajar (Febrita & Ulfah, 2019). Guru perlu memiliki sikap yang kreatif dan inovatif di dalam merancang pembelajaran yang tepat dengan kondisi perkembangan zaman peserta didiknya saat ini.

Dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, pastilah banyak sektor yang terkena dampaknya. Salah satu sektor itu adalah sektor dunia pendidikan atau sekolah. Dampak yang harus diterima salah satunya yaitu pengintegrasian teknologi ke dalam kegiatan pendidikan, contohnya seperti pengimplementasian media pembelajaran (Aeni, Djuanda, et al., 2022).

Perkembangan teknologi yang sangat krusial dan cepat ini membuat terkikisnya pembiasaan lama, seperti membaca buku atau koran yang tidak hanya berbentuk fisik, tetapi juga tidak berbentuk dan bisa dibuka melalui alat teknologi (Aeni et al., 2022). Salah satu media yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran menulis karangan argumentasi adalah *e-book* interaktif.

E-Book adalah buku yang tersedia hanya dalam format digital dan dapat dibaca melalui laptop, PC, perangkat atau perangkat elektronik lainnya (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021). Amril & Thahar (2022) lebih lanjut mendefinisikan *e-book*. *E-book* adalah media sejenis buku yang memuat teks, gambar, atau keduanya dalam media elektronik, beserta simulasi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *E-book* dirancang semenarik mungkin dengan menggunakan berbagai gambar, animasi, dan suara. Menurut Aeni, Nofrani dkk. (2022), animasi dapat membantu peserta didik menerima informasi dari guru dengan lebih mudah. Pupita dkk. (2021) menemukan bahwa *e-book* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hanya saja belajar secara elektronik tidak akan pernah lebih efektif daripada belajar dengan media cetak (Furenes et al., 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menyusun bahan ajar untuk membantu guru dan peserta didik kelas V SD mengetahui cara menulis paragraf argumentatif. Media pembelajaran berbasis *e-book* yang dikembangkan menggunakan Canva disebut BOOTIFKARSI (*eBook Interaktif Debating Paragraph*). Dengan *e-book* ini, kami berharap dapat digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai metode untuk membantu meningkatkan kemampuan menulis karangan argumentatif.

METODE

Ujian ini menggunakan teknik *Research and Development* (R&D). Berdasarkan (Sugiyono, 2013), teknik R&D adalah jenis penelitian yang menciptakan suatu produk untuk dievaluasi keefektifannya. Lebih lanjut Sukmadinata (2011) menjelaskan bahwa metode penelitian R&D adalah serangkaian langkah atau proses yang dapat dilakukan untuk mengembangkan suatu produk baru atau yang sudah ada. Menurut Reynaldo (2020), tujuan dari teknik penelitian dan pengembangan adalah untuk menciptakan produk yang efektif, efektif dan berkualitas tinggi melalui tahapan pengembangan yang berbeda.

Ketiga interpretasi tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa proses penelitian dan pengembangan (R&D) metode dalam pendidikan merupakan langkah untuk menghasilkan produk yang berkualitas yang kemudian dapat dipertanggungjawabkan. Dalam hal pengumpulan data, peneliti menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data otentik dan teknik wawancara untuk mengumpulkan data dasar yang digunakan sebagai basis pengetahuan untuk mengembangkan *e-book Essay Debat*. Data validasi yang dikumpulkan dari ahli media dan ahli materi digunakan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran. Peneliti menggunakan penelitian R&D dengan menggunakan konsep (Alessi & Trollip, 2000) yang terdiri dari tiga fase. Langkah pertama adalah perencanaan. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan analisis masalah, analisis kebutuhan, dan pengumpulan dokumen untuk pengembangan produk.

Tahap pertama, khususnya, adalah perencanaan. Selama tahap perencanaan, peneliti menganalisis masalah, mengidentifikasi kebutuhan, dan mengumpulkan sumber data untuk pengembangan produk. Untuk mengumpulkan informasi tentang permasalahan di sekolah dasar tempat guru diwawancarai, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dengan guru kelas V. Langkah kedua adalah fase desain. Peneliti mulai membuat produk dasar pada tahap desain. Para peneliti berfokus pada data seperti referensi bagian argumentatif berbasis kurikulum, judul *e-book*, dan hasil wawancara guru berbasis permintaan ketika mengembangkan produk asli. Langkah selanjutnya, yaitu

pengembangan. Peneliti mulai mengerjakan produk jadi pada tahap ini, yang selanjutnya akan divalidasi oleh ahli media dan materi sebelum dilakukan uji coba pada siswa.

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar negeri di Duren Sawit Jakarta Timur pada semester gasal tahun pelajaran 2022/2023. Dua puluh sembilan siswa kelas V, ahli materi, dan ahli media digunakan sebagai subjek penelitian. Kuesioner dan tes sebelum dan sesudah tes dibagikan kepada siswa. Tes awal dan akhir diberikan sebagai tes esai argumentatif berbasis kertas yang disediakan oleh guru. Tujuan kuesioner adalah untuk memberikan penilaian kelayakan produk dan pre test dan post test untuk menilai keefektifan produk. Sedangkan kriteria produk yang memenuhi syarat menurut (Sudjana & Rivai, 2011) yaitu rasio 85-100 berarti produk tersebut termasuk dalam kategori valid atau sangat layak. Rasio 60-79 berarti produk tersebut termasuk kategori cukup valid atau layak. Persentase antara 50 dan 59 berarti produk berada dalam kategori yang paling tidak valid atau paling tidak layak. Persentase < 50 berarti produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori tidak valid atau tidak sesuai.

Pengembang media memperhatikan aturan berikut. Kemampuan menulis karangan argumentatif merupakan salah satu materi yang termasuk dalam kurikulum kelas V Merdeka. Karangan argumentatif adalah paragraf yang berisi bukti, alasan atau contoh yang dapat meyakinkan pembaca (Ziyadatul Mahiroh, 2022). Untuk mengembangkan kemampuan menulis argumentasi esai, peneliti membuat bahan ajar interaktif berupa *e-book*. Studi ini mengembangkan media dengan menggunakan metodologi R&D (*Research & Design*) dan mengukur efektivitasnya.

HASIL

Penelitian ini menggunakan teknik *Research and Development* (R&D). Berdasarkan (Sugiyono, 2013), teknik R&D adalah jenis penelitian yang menciptakan suatu produk untuk dievaluasi keefektifannya. Lebih lanjut Sukmadinata (2011) menjelaskan bahwa metode penelitian R&D adalah serangkaian langkah atau proses yang dapat dilakukan untuk mengembangkan suatu produk baru atau yang sudah ada. Menurut Reynaldo (2020), tujuan dari teknik penelitian dan pengembangan adalah untuk menciptakan produk yang efektif, efisien dan berkualitas tinggi melalui berbagai tahap pengembangan. Ketiga interpretasi tersebut membawa pada kesimpulan bahwa proses penelitian dan pengembangan (R&D) metode dalam pendidikan merupakan langkah untuk menciptakan produk yang berkualitas yang kemudian dapat dipertanggung jawabkan. 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 layaknya 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 adalah *e-book* interaktif bernama BOOTIFKARSI (*E-Book* Debat Interaktif) yang dapat digunakan dalam kurikulum Merdeka di kelas V sekolah dasar. Produk yang dikembangkan berisi dokumentasi Essay Debat, definisi, ciri-ciri dan contoh *Essay* Argumentatif untuk siswa kelas V SD, disertai dengan animasi bergerak dan musik yang dapat membantu siswa mengurangi gangguan. membosankan dalam proses pembelajaran. Produk yang sedang dikembangkan berisi kotak tombol teks yang menerima tautan (*hyperlink*) sehingga dapat ditekan tergantung pada apa yang dipilih. Selain itu, produk menampilkan video contoh kegiatan debat. Mempelajari esai argumentatif dengan BOOTIFKARSI bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep dan contoh esai argumentatif tentang topik kehidupan sehari-hari dan mampu menulis esai argumentatif. Siswa atau guru dapat mengakses produk *e-book* ini melalui ponsel, laptop atau tablet melalui halaman atau aplikasi Canva.

Validasi produk dilakukan untuk ahli materi dan ahli komunikasi untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan. Selain itu, produk dikembangkan dengan cara siswa mencari jawaban dan mengukur ketepatan dan kesesuaian produk dengan kebutuhannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pengembangan produk BOOTIFKARSI (*E-Book Interactive Argument Paragraph*) dinilai berhasil. Berdasarkan pengujian sebelum dan sesudah pengujian terjadi peningkatan yang signifikan. Selain itu, produk BOOTIFKARSI telah dievaluasi oleh ahli media dan perangkat keras serta mendapat masukan dari peserta didik dengan hasil bahwa produk tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa BOOTIFKARSI dapat membantu guru dan peserta didik untuk menulis paragraf argumentatif. Pengembangan media ini merupakan bagian dari kegiatan yang harus dilakukan guru untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajarannya. Salah satu media yang diminati peserta didik adalah *e-book* atau media yang menggunakan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, S. (2021). *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1(8).
Gunawan, Budiardjo, S., Asrom, & Samsuerzal, S. (1997). *Belajar Mengarang Dari Narasi Hingga Argumentasi* (R. Herry (ed.)). Penerbit Erlangga.

- Indraswati, D., Marhayani, D. A., Sutisna, D., Widodo, A., & Maulyda, M. A. (2020). CRITICAL THINKING DAN PROBLEM SOLVING DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENJAWAB TANTANGAN ABAD 21. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(1), 12–28.
- Kasim, N. R. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS KARANGAN PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN 1 LALEBBATA PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI.
- Nurdin, M. (2016). *Debat Aktif*. VI, 1–7.
- Rihanah, Y., Kudsiah, M., & Alwi, M. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik dengan Model Pembelajaran Brain Based Learning Kelas III SDN 4 Masbagik Timur Tahun Pelajaran 2021 / 2022. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 11.
- Saraswati, A. S. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Argumentasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9, 1–5.
- Sarpika, E., Hambali, H., & Arief, T. (2018). Pengaruh Pembelajaran Konstruktivisme terhadap Kemampuan Menulis Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 2(1), 204. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v2i1.1081>
- Solihati, N. (2018). Tingkat keterbacaan karangan eksposisi siswa kelas x sman 12 kota tangerang banten (penerapan readability test tools). *Jurnal Seminar Nasional SAGA# 3 (Sastra, Pedagogik, Dan Bahasa)*, 1, 124.
- Wiratama, N. A., Fatimah, I. D., & Widiyati, E. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi melalui Pendekatan Kontekstual pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6(3), 3428–3434