

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas terkait dengan sepuluh hal pokok, yakni (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang memiliki peranan dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat komunikasi oleh warga negara Indonesia. Pada dunia pendidikan terdapat mata pelajaran yang memfokuskan pembelajaran bahasa yaitu salah satunya, mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib pada setiap satuan pendidikan. Bahasa Indonesia juga merupakan bahasa persatuan negara Indonesia yang digunakan sebagai bahasa komunikasi.

Sebagai warga negara Indonesia sangat penting dalam memahami bahasa, agar dapat berkomunikasi antar individu maupun kelompok. Tidak jarang hampir sebagian warga negara Indonesia yang tidak bisa dalam menggunakan Bahasa Indonesia khususnya orang jaman dahulu. Seringkali mereka berkomunikasi antar sesama dengan menggunakan bahasa daerah sehingga, mereka akan merasa kesulitan jika berkomunikasi dengan seseorang yang menggunakan dalam menggunakan Bahasa Indonesia.

Oleh karena itu, sangat penting mempelajari Bahasa Indonesia dari sejak dini. Pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran wajib. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada sekolah dasar, siswa akan memulai mengenal huruf, kemudian kata per kata, yang nantinya akan disusun menjadi sebuah kalimat. Saat ini proses pembelajaran dalam dunia pendidikan memiliki hubungan yang erat dengan keterampilan literasi. Literasi abad ke-21 mencakup penguasaan keterampilan dalam membaca, berbicara, mendengar, dan menulis (Kristiantari dkk., 2022). Mata pelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari empat keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa di antaranya, menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Keempat keterampilan tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain. Dalam mempelajarinya siswa akan dituntut belajar secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas awal atau kelas rendah membutuhkan perhatian lebih dari guru. Pada kelas rendah, masih banyak siswa yang belum lancar dan tepat dalam membaca. Beberapa siswa bahkan memerlukan bantuan guru untuk mengeja terlebih dahulu agar mereka dapat mengikuti kalimat yang didengar (Safitri dkk., 2022). Dalam hal ini guru dituntut agar dapat memberikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pada era revolusi 5.0 terjadi perubahan yang signifikan dalam memandang pendidikan. Perubahan ini berdampak pada metode pengajaran serta pembaharuan yang menuntut adaptasi terhadap teknologi. Pendidikan adalah aspek fundamental yang mendukung kemajuan suatu bangsa melalui pendidikan, diharapkan kualitas individu atau kelompok dapat meningkat secara signifikan. Pendidikan berperan penting dalam membentuk profesional yang mampu bekerja secara mandiri maupun dalam tim. Oleh karena itu, pendidikan harus memiliki mutu yang tinggi untuk

melahirkan generasi baru yang baik bagi negara (Anzelina dkk., 2019). Hal ini mengarahkan pendidik dalam menyesuaikan metode maupun strategi yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

Para tenaga pendidik di era 5.0 dituntut untuk memiliki keterampilan digital dan kemampuan berfikir kreatif serta dituntut untuk menggunakan strategi dalam mengajar (Almahdi dkk., 2021). Dalam hal ini, adanya perkembangan teknologi telah merubah gaya hidup manusia dalam bersosialisasi, bekerja, bermain, dan belajar, khususnya dalam dunia pendidikan akan mengalami perubahan dalam pembelajarannya.

Salah satu materi Bahasa Indonesia dalam bentuk tulisan yang di belajarkan pada kelas rendah yakni kelas III adalah tokoh dalam teks. Materi tersebut sangat penting untuk dipahami oleh siswa, karena jika siswa dapat menentukan tokoh dalam teks maka siswa memahami isi bacaan tersebut. Sebuah cerita, tokoh merupakan peran yang terlibat dalam peristiwa pada sebuah cerita. Tokoh dalam teks ini, nantinya akan menyampaikan pesan-pesan pengarang kepada pembacanya. Salah satu peran guru dalam menyampaikan materi tokoh dalam teks adalah memilih bacaan yang menarik perhatian siswa, dengan begitu siswa akan membaca sampai selesai sehingga, siswa dapat menentukan tokoh-tokoh dalam teks.

Saat ini, banyaknya siswa yang meremehkan pembelajaran Bahasa Indonesia karena dianggap sangat mudah khususnya pada materi tokoh dalam teks. Siswa seringkali menentukan tokoh dengan menemukan nama-nama orang yang terdapat pada teks tanpa membaca isi cerita tersebut sampai selesai, kerana siswa cepat merasa bosan membaca buku yang tidak ada kemenarikan pada bacaan tersebut, sehingga mereka memiliki minat baca yang rendah. Saat ini, membaca merupakan

suatu kegiatan yang akan dapat menambah wawasan maupun dapat menambah sebuah informasi. Dengan menjadikan membaca sebagai kegiatan yang harus dilakukan setiap hari, akan dapat memberikan sebuah ilmu yang bermanfaat.

Proses membaca dilakukan oleh pembaca untuk mendapatkan informasi dan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui tulisan yang mereka buat. Menurut Arwita dkk., (2023) membaca adalah kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, baik di dalam keluarga, di sekolah, maupun dalam masyarakat. Namun, pada proses pembelajaran siswa disekolah siswa seringkali masih menunggu guru dalam belajar, dapat dikatakan siswa tidak memiliki keinginan sendiri untuk belajar mandiri.

Kemandirian belajar atau *autonomous learning* merupakan suatu kegiatan belajar yang dilakukan atas keinginan diri sendiri untuk belajar, dan memilih sendiri waktu, tempat maupun tujuan belajar. Menurut Yan, (2012) siswa akan mengatur pembelajaran mereka sendiri serta dapat memilih tujuan, strategi pembelajaran yang tepat, sehingga siswa dapat menjadi pembelajaran yang bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Kemandirian belajar merupakan suatu aktivitas, siswa secara sadar berkeinginan untuk belajar tanpa adanya tekanan dari lingkungan sekitar. Hal ini dilakukan sebagai bentuk tanggung jawab mereka sebagai pelajar dalam menghadapi berbagai kesulitan dalam proses belajar (Nurfadilah & Lukman Hakim, 2019). Pada proses belajar siswa masih memerlukan dorongan dalam belajar, selain itu siswa cepat merasa bosan dalam belajar. Seperti halnya ketika mereka diberikan kesempatan untuk belajar sendiri dan tanpa didampingi guru siswa sering kali bercanda. Oleh karena itu, siswa perlu didorong agar memiliki keinginan untuk belajar sendiri baik di sekolah maupun di rumah.

Belajar secara otonomi siswa akan belajar secara mandiri dan siswa juga dapat memilih pembelajaran yang mereka sukai, tidak hanya itu siswa juga dapat memilih waktu serta tempat dalam belajar. Menurut Anzelina., dkk (2023) kesadaran akan pentingnya pendidikan muncul dari kebutuhan untuk meningkatkan derajat manusia di berbagai aspek, sehingga siswa penting untuk memiliki keinginan belajar dalam menempuh pendidikan.

Alasan mengapa *autonomous learning* penting untuk ditingkatkan khususnya pada jenjang sekolah dasar yakni, dapat melatih siswa dalam bertanggung jawab, melatih kemandirian siswa dalam belajar, serta dapat mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan dimasa depan. Selain itu *autonomous learning* juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kolaboratif dan nantinya siswa diharapkan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Dengan siswa terbiasa untuk belajar mandiri, siswa secara tidak langsung mengetahui kebutuhan belajar yang mereka butuhkan, sehingga siswa akan terbiasa tidak bergantung pada orang lain. Selain itu, stimulasi terhadap perkembangan bahasa reseptif dan produktif masih jarang dilakukan dengan memanfaatkan media yang menarik (Kristiantari, 2021). Sebuah media pembelajaran, menjadi salah satu cara yang dapat mendorong siswa agar memiliki keinginan belajar sendiri, selain itu media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa untuk memiliki minat membaca. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri serta media pembelajaran yang memberikan kemenarikannya untuk dibaca oleh pembaca adalah *E-Book* cerita bergambar. *E-Book* adalah buku digital yang dapat diakses melalui *handphone* maupun *laptop*. Menurut Arwita dkk., (2023) *E-Book* dapat memberikan informasi yang lebih jelas dan memungkinkan siswa untuk belajar mandiri. Dengan *E-Book*,

siswa tidak hanya bergantung pada informasi dari guru, sehingga mereka dapat belajar dengan kemampuan, bakat dan minat mereka. Pembelajaran akan menjadi lebih terfokus dan siswa mendapatkan pengetahuan dari apa yang mereka baca. *E-Book* cerita bergambar menjadi sebuah buku digital yang memuat cerita dengan diilustrasikan sebuah gambar. *E-Book* cerita bergambar memberikan variasi buku digital yang memiliki sedikitnya tulisan serta tulisan yang sangat sederhana, sehingga siswa dapat dengan mudah untuk memahami cerita.

Cerita bergambar akan memberikan keterarikan siswa dalam membaca, karena siswa kelas rendah akan membaca jika tulisan yang sedikit dan sederhana. Hal ini juga dikarenakan siswa, masih memerlukan gambar atau benda konkret dalam memahami suatu informasi. Hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 18 Juli 2024 dengan guru wali kelas III Ibu Ni Kadek Sri Antari S.Pd di SD Negeri 5 Tulikup. Hasil yang didapat pada wawancara tersebut yakni, siswa kelas III berjumlah 24 siswa. Pada pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia guru menggunakan metode ceramah, beberapa kali juga guru mengajak siswa untuk membaca ke perpustakaan. Pada wawancara juga guru mengatakan bahwa siswa seringkali merasakan bosan dalam membaca dikarenakan bacaanya yang kurang bervariasi, sehingga mengakibatkan siswa merasa kejenuhan dan hanya membalikkan halaman buku tanpa dibaca. Terdapat sarana yang disediakan oleh pihak sekolah dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi yaitu, *LCD* (*Liquid Crystal Display*), *proyektor*, serta *speaker*, namun hanya terdapat satu dan digunakan secara bergiliran. Dengan adanya sarana yang dapat mendukung pembelajaran berbasis teknologi, sehingga guru menggunakan video pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa.

Dikarenkan perkembangan teknologi yang sangat pesat dan membuat siswa lebih senang ketika bermain *gadget* dari pada mereka membaca sebuah buku. Beliau juga mengatakan ketika diberikan soal cerita satu sampai dua paragraf objektif atau pilihan ganda siswa seringkali tidak membaca cerita.

Siswa hanya berpatokan pada pertanyaan dan memilih jawaban ngasal, misalkan siswa mencari kata-kata yang ada pada cerita dan terdapat juga pada pilihan jawaban maka, siswa akan memilih jawaban tersebut. Ketika penilaian pada nomor soal yang terdapat soal cerita kebanyakan siswa salah dalam menjawab. KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 5 Tulikup adalah 70. Dalam wawancara, beliau menyebutkan bahwa siswa kelas III SD Negeri 5 Tulikup tidak memiliki keinginan sendiri dalam belajar. Tidak jarang juga guru memberikan tugas untuk dikerjakan jika berhalangan hadir ke dalam kelas mengajar, beberapa siswa sering menunggu temannya mengerjakan atau jika ada seorang guru yang memasuki kelas barulah mereka mengerjakan tugas. Beberapa siswa di antaranya mengerjakan tugas dengan sendiri serta menghiraukan temannya jika bercanda dan tetap fokus pada pekerjaannya. Dengan penyebaran kuesioner yang dikerjakan langsung oleh siswa kelas III pengerjaannya siswa berjumlah 22 orang dikarenakan 2 orang tidak sekolah. Pada hasil penyebaran angket atau kuesioner rata-rata siswa termasuk dalam kategori sangat kurang yang bernilai rentang hasil kuisisioner yakni 10-17. Hanya 1 samapai 3 orang siswa yang hasil kuisisionernya bernilai 26-33 kategori cukup dan rentang 34-41 yang dikategorikan baik. Kurangnya minat baca siswa kelas III juga dilihat dengan hasil kuisisioner yang dikerjakan oleh siswa, dengan hasil siswa yang memperoleh nilai rata-rata siswa termasuk dalam kategori sangat

kurang dengan rentang hasil kuesioner yakni 10-17. Beberapa siswa juga dikategorikan kurang dengan rentang nilai 18-25. Hanya 2 samapai 6 orang siswa yang hasil kuesionernya bernilai 26-33 kategori cukup dan rentang 34-41 yang dikategorikan baik. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas III SD Negeri 5 Tulikup, memiliki kemandirian belajar yang kurang serta minat baca siswa cukup, dan terdapat salah satu siswa yang belum lancar membaca, namun siswa tersebut masih dalam fase mengeja.

Dalam hal ini media menjadi salah satu alat yang dapat memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu media pembelajaran dapat memberikan motivasi siswa dalam belajar sendiri maupun memiliki keinginan untuk membaca. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah media *E-Book* cerita bergambar, sehingga dilakukan penelitian “Pengembangan *E-Book* cerita bergambar untuk meningkatkan *autonomous learning* dan minat baca siswa kelas III SD Negeri 5 Tulikup pada mata pelajaran Bahasa Indonesia”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, yaitu:

- (1) Kurangnya konsentrasi dan semangat belajar siswa pada proses pembelajaran.
- (2) Variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih kurang, sehingga siswa kekurangan media dalam memahami materi dengan jelas.

- (3) Sumber belajar hanya menggunakan buku cetak yang didapatkan dari sekolah, sehingga perhatian siswa menjadi cepat teralihkan.
- (4) Belum dikembangkannya *E-Book* cerita bergambar untuk meningkatkan *autonomous learning* dan minat baca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 5 Tulikup.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan urian permasalahan yang diidentifikasi, sehingga perlu dilakukn pembatasan masalah yang akan dikaji agar masalah-masalah utama yang harus dipecahkan agar memperoleh hasil yang optimal. Pada penelitian pengembangan ini dilakukan pembatasan masalah agar fokus pada penelitian ini pada masalah yang akan dikaji. Fokus penelitian ini adalah pengembangan *E-Book* cerita bergambar untuk meningkatkan *autonomous learning* dan minat baca siswa kelas III di SD Negeri 5 Tulikup pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan di antaranya.

- (1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *E-Book* cerita bergambar untuk meningkatkan *autonomous learning* dan minat baca siswa kelas III SD Negeri 5 Tulikup pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
- (2) Bagaimanakah validitas media pembelajaran *E-Book* cerita bergambar untuk meningkatkan *autonomous learning* dan minat baca siswa kelas III SD Negeri 5 Tulikup pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?

- (3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *E-Book* cerita bergambar untuk meningkatkan *autonomous learning* dan minat baca siswa kelas III SD Negeri 5 Tulikup pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan perumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *E-Book* cerita bergambar untuk meningkatkan *autonomous learning* dan minat baca siswa kelas III SD Negeri 5 Tulikup pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- (2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *E-Book* cerita bergambar untuk meningkatkan *autonomous learning* dan minat baca siswa kelas III SD Negeri 5 Tulikup pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- (3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *EBbook* cerita bergambar untuk meningkatkan *autonomous learning* dan minat baca siswa kelas III SD Negeri 5 Tulikup pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang didapat dari penelitian ini. Di antaranya manfaat yang ingin dicapai pada hasil penelitian ini yakni:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Pada hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif pada ilmu pendidikan, khususnya pendidikan guru sekolah dasar, dalam memperluas pengetahuan mengenai ilmu teknologi serta pengembangan media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis diharapkan mampu memberikan ide pemecahan masalah belajar siswa. di antaranya terdapat beberapa manfaat praktis yakni;

(1) Bagi Siswa

Pengembangan *E-Book* cerita bergambar ini diharapkan mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran agar tertarik serta bersemangat, maka siswa dapat memahami materi Bahasa Indonesia yang terdapat pada *E-Book* cerita bergambar.

(2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran Bahasa Indonesia serta dalam mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi.

(3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai dasar pertimbangan dalam menentukan kebijakan alternatif sekolah pada pengembangan professional disekolah tersebut.

(4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai motivasi dan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk yaitu *E-Book* cerita bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi tokoh dalam teks kelas III SD menjadi sebuah media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung pembelajaran. *E-Book* cerita bergambar menjadi inovasi belajar serta sebagai alternatif untuk dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi.

Terdapat spesifikasi produk pengembangan *E-Book* cerita bergambar sebagai berikut.

- (1) Produk ini berbentuk media pembelajaran *E-Book* cerita bergambar mata pelajaran Bahasa Indonesia materi tokoh dalam teks.
- (2) Media Pembelajaran *E-Book* cerita bergambar ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva, beberapa video yang terintegrasi *YouTube* serta soal evaluasi menggunakan *google form*.
- (3) Media Pembelajaran *E-Book* cerita bergambar ini disusun menjadi sebuah media pembelajaran yang mudah untuk digunakan atau fleksibel, sehingga guru dan siswa mudah dalam mengakses.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pemanfaat media digital sangat penting terhadap kemajuan media digital saat ini. Pada perkembangan teknologi, guru diharapkan dapat mengembangkan sumber belajar digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta karakteristik dan kebutuhan siswa dalam menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran tidak semua siswa dapat mengingat materi yang disampaikan oleh guru, sehingga nantinya dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa.

Pengembangan *E-Book* cerita bergambar ini sangat penting, karena diharapkan mampu meningkatkan *autonomous learning* siswa dan minat baca siswa. pengembangan *E-book* cerita bergambar ini dikembangkan dengan disediakannya gambar, materi, video pembelajaran, soal evaluasi yang menggunakan *google form*, dan juga disertai dengan *games*.

E-Book cerita bergambar dengan materi tokoh dalam teks yang disajikan dengan mengambil poin-poin penting, serta terdapat sebuah cerita bergambar dan diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami materi tokoh dalam teks pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *E-Book* cerita bergambar juga menarik perhatian siswa, karena terdapat *games* yang menyenangkan.

Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami siswa serta dapat diakses atau digunakan berulang-ulang tanpa takut rusak serta dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Media ini berupa *link* maupun *file pdf*.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *E-Book* berdasarkan dengan asumsi dan keterbatasan dari pengembangan yakni sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- (1) Produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran *E-Book* cerita bergambar ini dapat meningkatkan *autonomous learning* dan minat baca siswa dalam memahami materi tokoh dalam teks serta meningkatkan proses pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini.

- (2) Media pembelajaran dikembangkan agar mudah dipahami, menarik perhatian siswa maupun yang menggunakan serta mudah untuk digunakan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- (1) Pengembangan media pembelajaran *E-Book* cerita bergambar ini dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi tokoh dalam teks serta berdasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar.
- (2) Pengembangan *E-Book* cerita bergambar digunakan secara *online* dengan *laptop, computer* sehingga memerlukan *link online* dalam mengaksesnya dan jaringan internet.
- (3) Penelitian ini hanya menghasilkan produk media pembelajaran yang berupa *E-Book* cerita bergambar yang akan digunakan dalam mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari serta memahami materi tokoh dalam teks pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1.10 Definisi Istilah

Dalam mencegah kesalahpahaman pada istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini, oleh karena itu dibutuhkan untuk mendefinisikan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian pengembangan ini yakni sebagai berikut.

- (1) Penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah penelitian yang mengembangkan serta menghasilkan satu produk di antaranya, media, alat, materi maupun strategi pembelajaran dalam memenuhi kebutuhan proses pembelajaran. Setelah itu dilakukan pengujian dalam menghasilkan sebuah produk yang sudah teruji keefektivitasnya sehingga tidak untuk menguji teori.

(2) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam memberikan informasi terkait materi pada proses pembelajaran yakni guru kepada siswa yang bertujuan menstimulus siswa agar termotivasi pada proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yakni, *Electronic Book* atau *E-Book* yakni, seperangkat media pembelajaran interaktif yang berbentuk digital serta memuat gambar, *audio*, video, dan dilengkapi dengan soal atau kuis serta terdapat *games* yang dapat dimainkan.

(3) Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran wajib yang terdapat pada setiap satuan pendidikan, salah satunya jenjang pendidikan sekolah dasar.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia mempelajari di antaranya empat keterampilan berbahasa yaitu, keterampilan menulis, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menyimak. Selain itu, Bahasa Indonesia juga merupakan bahasa persatuan dan bahasa negara Indonesia, sehingga penting bagi warga negara Indonesia agar dapat memahami dan menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik.