

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepanjang rentang kehidupannya, setiap individu senantiasa membutuhkan pendidikan sebagai instrumen fundamental untuk beradaptasi dengan dinamika lingkungan sosial. Berdasarkan pandangan Prayitno (2009) pendidikan dimaknai sebagai langkah strategis manusia dalam mencapai derajat kemuliaan serta optimalisasi potensi diri. Sejalan dengan pemikiran tersebut, Ki Hajar Dewantara menekankan bahwa proses pendidikan merupakan sebuah tindakan sadar yang diarahkan untuk memperbaiki karakter serta budi pekerti anak melalui lingkungan sekolah (Ruminiati, 2014). Secara lebih luas, (Darmadi, 2019) mengartikan pendidikan sebagai rangkaian interaksi edukatif yang diinisiasi oleh figur dewasa kepada peserta didik guna mengasah kemampuan yang dimiliki demi peningkatan taraf hidup yang lebih baik. Eksistensi pendidikan memegang peranan krusial dalam mengakselerasi kualitas sumber daya manusia (SDM). Penyelenggaraan sistem pendidikan yang efektif diharapkan mampu melahirkan generasi kompeten yang berkontribusi signifikan terhadap pencapaian cita-cita pembangunan nasional (Putra *et al.*, 2021). Merujuk pada berbagai pemaparan tersebut, dapat diakumulasikan bahwa pendidikan merupakan aktivitas penuh kesadaran yang dilakukan oleh seseorang, baik untuk pengembangan pribadi maupun orang lain, dengan tujuan menyempurnakan kompetensi diri serta keluhuran akhlak.

Melalui proses edukasi, diharapkan lahir generasi unggul yang mampu berkontribusi nyata bagi pencapaian target pembangunan nasional. Upaya peningkatan mutu pendidikan di era Abad 21 ini perlu mengacu pada kerangka empat pilar utama yang diinisiasi oleh UNESCO, mencakup: *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, serta *learning to live together*. Selain itu (Dantes, 2012) mengemukakan urgensi pilar kelima, yakni *learning to live sustainabilities*, yang menitikberatkan pada pemahaman mendalam peserta didik mengenai makna eksistensi kehidupan demi menjaga harmonisasi antara kelangsungan hidup manusia dengan kelestarian alam secara berkelanjutan. Guna merealisasikan visi tersebut, diperlukan sebuah sistem instruksional yang terorganisir secara sistematis dan terarah melalui jalur pendidikan formal.

Sekolah dipandang sebagai lingkungan paling representatif untuk menyelenggarakan kegiatan edukatif karena memungkinkan terjadinya interaksi tatap muka secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Kondisi ini memberikan dampak positif terhadap daya serap siswa, mengingat guru dapat melakukan intervensi secara responsif untuk menjaga konsentrasi belajar siswa tetap terjaga. Ismail (2016) menegaskan bahwa pola interaksi di sekolah memberikan ruang bagi guru untuk memahami karakteristik siswa secara personal, sehingga proses pendampingan perkembangan anak dapat berjalan efektif, pemilihan materi menjadi lebih akurat, dan kebutuhan individual siswa dapat terakomodasi dengan baik. Keunggulan lain dari model ini adalah optimalisasi lingkungan sekolah sebagai media belajar yang konkret, di mana pemanfaatan sarana tersebut oleh pendidik akan menghasilkan pengalaman belajar yang jauh lebih bermakna bagi siswa.

Melalui penyajian situasi yang konkret, proses instruksional menjadi lebih menarik karena peserta didik tidak sekadar terpaku pada pemaparan teoritis, melainkan berkesempatan untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sekelilingnya (Ikhsan *et al.*, 2017). Keterlibatan aktif siswa terhadap objek nyata dalam pembelajaran akan mempercepat penguasaan materi, yang pada akhirnya menciptakan sebuah pengalaman belajar yang bernilai. Landasan konstitusional mengenai sistem pendidikan di Indonesia sebagaimana termaktub dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah mencetak generasi yang mampu mengaktualisasikan potensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Depdiknas, 2003). Guna merealisasikan visi pendidikan tersebut, diperlukan optimalisasi kompetensi siswa yang relevan dengan dinamika zaman, termasuk kecakapan dalam aspek literasi. Literasi dimaknai sebagai kompetensi peserta didik dalam menginterpretasi serta mendalami isi bacaan guna diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Demi meningkatkan standar hidup baik secara personal maupun komunal, penguasaan literasi merupakan instrumen fundamental untuk menjalin interaksi sosial dengan pendidik, rekan sejawat, maupun lingkungan sosial secara luas. Kecakapan literasi yang mumpuni memungkinkan siswa menggunakan instrumen bahasa dengan efektif, sehingga mereka mampu berkomunikasi secara kritis dan mendiseminasikan gagasan mereka kepada orang lain (Nirmala, 2022).

Hal ini diperkuat melalui data primer yang diperoleh dari kegiatan observasi serta wawancara pada tanggal 18 Maret 2025 dengan guru wali yang mengajar siswa di kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng adanya keterbatasan dalam penyediaan serta pemanfaatan sarana pendukung instruksional bagi siswa kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng. Alat bantu ajar yang tersedia masih sangat terbatas variasinya, di mana pendidik lebih mendominasi penggunaan buku tematik sebagai sumber belajar utama. Kondisi ini berimplikasi langsung pada rendahnya antusiasme serta minat literasi baca peserta didik di SD Negeri 1 Sambirenteng. Berdasarkan hasil dialog dengan wali kelas IV, terungkap fenomena bahwa motivasi siswa untuk berinteraksi dengan bahan bacaan masih tergolong lemah. Terdapat kecenderungan kuat di mana siswa lebih tertarik menghabiskan waktu dengan perangkat elektronik atau bermain daripada mendalami buku. Rendahnya durasi membaca ini secara otomatis menjadi penghalang bagi eskalasi kompetensi literasi mereka.

Gambaran mengenai capaian kecakapan membaca siswa SD Negeri 1 Sambirenteng yang dikumpulkan lewat instrumen survei dan wawancara bersama guru dipaparkan secara rinci dalam.

Tabel 1.1
Tingkat Kemampuan Membaca Siswa

Tingkat Kemampuan Membaca	Jumlah Siswa
Tinggi	8
Sedang	7
Rendah	5

Ditinjau secara teoritis, variabel yang mengintervensi mutu literasi membaca secara garis besar terbagi ke dalam dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merujuk pada aspek-aspek yang berakar dari kondisi psikis maupun fisik peserta didik yang berkorelasi dengan karakteristik individu secara personal. Komponen internal tersebut dapat berhubungan Hal tersebut mencakup kondisi fisik maupun kondisi psikologis peserta didik. Beberapa variabel internal yang memiliki korelasi kuat terhadap mutu literasi membaca pada tingkat pendidikan dasar meliputi kapasitas kognitif, antusiasme belajar, hingga dorongan instrinsik dalam diri siswa. Selain aspek personal, terdapat kendala eksternal yang memicu lemahnya kegemaran membaca, seperti sulitnya menjangkau literatur yang variatif serta minimnya sarana instruksional inovatif yang mampu menciptakan atmosfer belajar yang rekreatif.

Kondisi literasi baca di lingkup nasional saat ini memang cukup memprihatinkan. Statistik yang dirilis UNESCO pada periode 2022 menempatkan Indonesia pada posisi ke-62 dari 70 negara terkait indeks minat baca (OECD, 2023). Fenomena ini tentu memberikan konsekuensi logis terhadap penurunan mutu edukasi serta melemahnya kompetensi global siswa di era mendatang. Data tersebut selaras dengan temuan Programme for International Student Assessment (PISA) yang mengindikasikan bahwa kecakapan membaca siswa Indonesia belum mencapai standar rata-rata internasional, khususnya pada kompetensi menginterpretasi, mengkritisi, serta mendalami substansi bacaan. Menyikapi problematika tersebut, langkah strategis yang perlu ditempuh untuk mengakselerasi minat literasi siswa adalah dengan mengoptimalkan sarana belajar yang representatif.

Keberadaan media instruksional berfungsi sebagai instrumen penunjang dalam menstimulasi gairah serta keterlibatan aktif siswa selama proses edukasi berlangsung.

Pemanfaatan media yang tepat akan membantu pendidik dalam mentransformasikan materi secara lebih sistematis. Di sisi lain, integrasi alat peraga dalam pembelajaran akan mempermudah daya serap siswa terhadap penjelasan yang diberikan. Sarana tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk media fisik maupun platform audio visual, yang pemilihannya diselaraskan dengan karakteristik serta kebutuhan unik tiap siswa (Safitri *et al.*, 2020). Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat yang signifikan bagi pembelajaran.

Secara fungsional, keberadaan sarana ini menjadi acuan instruksional bagi pendidik dalam merealisasikan target kurikulum melalui pemaparan materi yang lebih terorganisir serta atraktif. Upaya tersebut secara langsung berimplikasi pada eskalasi mutu pendidikan secara menyeluruh. Selain itu, integrasi media instruksional mampu mengakselerasi dorongan serta antusiasme belajar siswa. Lewat implementasi skema pembelajaran yang rekreatif, daya nalar dan kapasitas analisis siswa terhadap pemaparan pendidik akan meningkat, sehingga proses kognitif terhindar dari pola penerimaan informasi satu arah yang pasif. Penggunaan sarana ajar yang representatif juga memicu keterlibatan aktif peserta didik, mempertajam konsentrasi, serta memperkuat daya retensi memori terhadap substansi materi, yang pada gilirannya mengoptimalkan capaian akademik.

Urgensi penelitian ini juga diperkuat oleh temuan (Samsiyah, 2023) terkait inovasi media berupa E-book Interaktif yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal dalam kurikulum tematik tingkat sekolah dasar. Hasil riset tersebut mengonfirmasi bahwa produk digital yang dihasilkan memiliki kualifikasi yang sangat mumpuni, dengan perolehan skor validasi ahli mencapai 89,2% serta tingkat kelayakan dari tenaga pendidik sebesar 94%. Selain itu, indeks kepraktisan media berdasarkan persepsi siswa menunjukkan angka 97%. Data-data tersebut secara empiris membuktikan bahwa pengembangan e-book interaktif memiliki reliabilitas yang tinggi dan dikategorikan

sangat layak sebagai instrumen penunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar.



Berlandaskan pada pemaparan tersebut, penulis melakukan perancangan instrumen instruksional melalui pengembangan E-book Interaktif bermuatan Game Susun Cerita. E-book Interaktif didefinisikan sebagai literatur digital yang aksesibilitasnya dapat dilakukan melalui beragam gawai komputasi, mencakup PC, laptop, tablet, hingga smartphone. Pemanfaatan produk ini merepresentasikan bentuk pembaruan dalam ekosistem pendidikan yang mengintegrasikan kemajuan teknologi. Format digital pada media ini disusun sedemikian rupa guna mentransformasi konsep-konsep materi yang semula nirnyata menjadi representasi visual yang lebih riil serta atraktif. Kehadiran elemen grafis bergerak diproyeksikan mampu meningkatkan daya serap kognitif siswa, sekaligus menumbuhkan atensi positif untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Secara jangka panjang, inovasi ini diarahkan untuk memperkuat minat baca siswa kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng. Implementasi E-book Interaktif bertujuan untuk memperluas wawasan intelektual serta mengukuhkan pemahaman siswa terhadap substansi kurikulum yang disampaikan oleh pendidik. Adapun Game Susun Cerita merupakan aktivitas bermain yang disisipkan dalam proses edukasi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih rekreatif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar sehingga membuat siswa sulit dalam memahami pembelajaran.
2. Kurangnya penggunaan teknologi selama proses pembelajaran.
3. Kurangnya minat membaca siswa karena guru masih berpatokan pada buku paket atau tematik.

1.3 Pembatasan Masalah

Guna menjamin fokus kajian tetap relevan dengan target capaian, maka dilakukan penentuan batasan masalah sebagai acuan dalam penelitian ini, antara lain.

1. Ruang lingkup riset ini menitikberatkan pada perancangan alat peraga edukatif dalam format e-book interaktif bermuatan game susun cerita untuk menunjang kurikulum Bahasa Indonesia.
2. Produk yang dikembangkan dikhususkan bagi peserta didik jenjang kelas IV di SD Negeri 1 Sambirenteng dengan fokus bahasan pada teks naratif, sehingga tidak mengulas tingkatan kelas atau materi instruksional lainnya.
3. Penelitian ini hanya mengembangkan dan meninjau mutu dari produk yang dihasilkan melalui tiga aspek, yakni tingkat validitas, kepraktisan, serta efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.
4. Keefektifan produk dalam penelitian ini dibatasi pada eskalasi kecakapan literasi baca peserta didik, di mana data diperoleh melalui perbandingan skor pre-test dan post-test setelah penggunaan e-book interaktif bermuatan game susun cerita, serta tidak melakukan asesmen pada kompetensi menulis, berbicara, maupun menyimak.
5. Prosedur penelitian mengadopsi model pengembangan ADDIE melalui siklus Analysis, Design, Development, Implementation, serta Evaluation, dengan implementasi aspek uji coba dilakukan pada lingkup terbatas pada subjek penelitian.

1.4 Rumusan Masalah

Sejalan dengan latar belakang masalah yang terdapat pada penelitian ini, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancang bangun *e-book* interaktif bermuatan game susun cerita untuk meningkatkan literasi baca siswa kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng?
2. Bagaimanakah validitas *e-book* interaktif bermuatan game susun cerita untuk meningkatkan literasi baca siswa pada muatan Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng?
3. Bagaimanakah kepraktisan *e-book* interaktif bermuatan game susun cerita untuk meningkatkan literasi baca siswa pada muatan Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng?
4. Bagaimanakah tingkat keefektifan *e-book* interaktif bermuatan game susun cerita untuk meningkatkan literasi baca siswa pada muatan Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng?

1.4 Tujuan Pengembangan

Adapun pemaparan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun *e-book* interaktif bermuatan game susun cerita untuk meningkatkan literasi baca siswa kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng.
2. Untuk mendeskripsikan validitas *e-book* interaktif bermuatan game susuncerita untuk meningkatkan literasi baca siswa pada muatan Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan *e-book* interaktif bermuatan game susun cerita

untuk meningkatkan literasi baca siswa pada muatan Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng.

4. Untuk mendeskripsikan tingkat keefektifan *e-book* interaktif bermuatan game susun cerita untuk meningkatkan literasi baca siswa pada muatan Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Dari sudut pandang konseptual, riset ini diproyeksikan mampu menyumbangkan kontribusi terhadap akselerasi teori-teori instruksional, terutama pada bidang sarana edukasi interaktif yang mengintegrasikan kemajuan teknologi. Penelitian ini juga memperkaya literatur mengenai integrasi game edukatif dalam pemanfaatan buku elektronik dalam fungsi instruksional untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi baca peserta didik di tingkat pendidikan dasar. Di samping itu, temuan riset ini berpotensi berperan sebagai rujukan dalam penciptaan instrumen pembelajaran inovatif lainnya yang berbasis teknologi digital.

1.5.2 Manfaat Praktis

Di luar kontribusi ilmiah, riset ini pun mengandung kegunaan operasional bagi elemen-elemen yang berkecimpung di lingkup sistem persekolahan, dengan rincian sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

E-book interaktif bermuatan game susun cerita menciptakan suasana instruksional yang lebih menyenangkan maupun menantang. Sarana digital tersebut mampu memacu gairah serta motivasi anak didik untuk membaca, memperkuat pemahaman terhadap alur cerita, sekaligus menstimulasi partisipasi intensif dari

peserta didik dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut pada akhirnya memberikan pengaruh positif terhadap eskalasi kemampuan literasi baca siswa. Media ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk membaca, memperkuat pemahaman terhadap alur cerita, serta

b. Bagi Guru

Kehadiran instrumen instruksional ini berpotensi dimanfaatkan sebagai opsi sarana pendukung dalam kegiatan mengajar yang atraktif serta inovatif. Pendidik dapat mengoptimalkan penggunaan e-book ini guna memacu keefektifan pembelajaran, terutama dalam memperkuat kecakapan membaca siswa, sekaligus memudahkan pendidik dalam mentransmisikan substansi pelajaran melalui metodologi yang lebih dinamis.

c. Bagi Kepala Sekolah

Temuan dalam riset ini diproyeksikan mampu memberikan kontribusi konstruktif bagi penyusunan skema sekolah yang mengintegrasikan aspek literasi dan teknologi. Pihak manajemen sekolah dapat menjadikannya landasan inovasi untuk menyukseskan program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) serta mengintensifkan implementasi perangkat ajar digital di institusi pendidikan.

d. Bagi Peneliti Lain

berpotensi menjadi acuan mendasar bagi akademisi lain yang berminat untuk melakukan inovasi perangkat ajar berbasis teknologi atau mengeksplorasi variabel literasi baca. Selain itu, paparan data dalam riset ini memberikan landasan untuk dilakukannya investigasi lebih mendalam mengenai tingkat keampuhan penggunaan buku digital interaktif pada konteks pembelajaran dengan topik bahasan yang bervariasi.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Output pengembangan ini merepresentasikan e-book interaktif bermuatan game susun cerita yang diposisikan sebagai sarana ajar digital dalam kurikulum Bahasa Indonesia, khususnya pada bahasan teks naratif bagi anak didik tingkat IV di jenjang pendidikan dasar. Proses perancangan buku elektronik ini memanfaatkan platform Canva, sedangkan game susun cerita dibuat menggunakan *Wordwall* yang kemudian dirubah menjadi *e-book* menggunakan aplikasi *flipbook*. Halaman judul game susun cerita dirancang sebagai halaman pembuka yang menampilkan identitas permainan, meliputi judul materi, topik pembelajaran, serta informasi mengenai sasaran pengguna, yakni anak didik pada tingkat dasar. Di samping itu, bagian pembuka ini dikemas dengan visualisasi yang atraktif serta diselaraskan dengan tahap perkembangan siswa agar dapat memicu impresi awal yang baik sekaligus memacu gairah belajar siswa sebelum berinteraksi dengan permainan.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun Cerita ini berlandaskan pada beberapa asumsi utama yang mendasarinya:

- a. Asumsi Teoretik: Implementasi perangkat ajar yang bersifat interaktif serta rekreatif dipercaya mampu mengakselerasi kecakapan literasi baca anak didik. Merujuk pada paradigma konstruktivisme, penguasaan terhadap substansi bahasan akan berjalan optimal apabila peserta didik berpartisipasi secara intensif dalam kegiatan instruksional, yang dalam hal ini difasilitasi melalui permainan edukatif.
- b. Asumsi Empirik: Data yang dihimpun melalui teknik observasi maupun dialog di SD Negeri 1 Sambirenteng mengonfirmasi bahwa minimnya keberagaman sarana belajar berdampak kurang baik pada motivasi baca siswa. Pemanfaatan

- c. instrumen digital, seperti e-book interaktif, telah tervalidasi secara ilmiah dalam beragam studi terdahulu demi memacu partisipasi aktif serta capaian akademik peserta didik.
- d. Asumsi Eliminatif: Pada pelaksanaan riset pengembangan ini, peneliti berangkat dari anggapan bahwa peserta didik di kelas IV telah menguasai kompetensi fundamental terkait teknis membaca serta penggunaan perangkat digital. Selain itu, diharapkan sekolah memiliki akses terhadap perangkat elektronik seperti komputer atau tablet yang diperlukan untuk menjalankan media *e-book* interaktif.

Pengembangan *e-book* interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, media yang dikembangkan ditujukan khusus untuk siswa kelas IV sekolah dasar, sehingga tidak dapat diimplementasikan secara langsung untuk jenjang atau tingkat kelas lainnya. Kedua, ketersediaan perangkat digital di sekolah sangat berpengaruh; jika perangkat terbatas, efektivitas penggunaan *e-book* ini juga akan terpengaruh. Ketiga, fokus *e-book* ini adalah pada peningkatan literasi baca melalui permainan susun cerita, sehingga tidak secara langsung mengukur peningkatan kemampuan literasi lainnya seperti menulis atau pemahaman terhadap teks yang lebih kompleks.

1.8 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, penting untuk memberikan batasan-batasan istilah:

1. *E-book* interaktif pada lingkup studi ini merepresentasikan sebuah sarana instruksional berbasis sistem digital yang pengoperasiannya memanfaatkan gawai komputasi, mencakup unit komputer, laptop, tablet, maupun perangkat smartphone. Platform elektronik tersebut mengintegrasikan beragam komponen pendukung, meliputi navigasi mandiri, animasi, unsur audio, maupun rangkaian

2. aktivitas yang mampu memicu partisipasi intensif dari peserta didik sepanjang kegiatan belajar.
3. Game susun cerita merupakan aktivitas permainan edukatif di mana siswa diminta untuk menyusun potongan-potongan cerita acak menjadi urutan yang logis dan benar. Dalam penelitian ini, game tersebut digunakan sebagai bagian dari *e-book* interaktif untuk melatih pemahaman alur cerita serta meningkatkan kemampuan berpikir logis dan keterampilan membaca siswa.
4. Literasi baca dimaknai sebagai kecakapan peserta didik dalam mendalami, memaknai, serta mengkritisi data tertulis dari beragam literatur. Pada lingkup riset ini, titik berat kajian literasi baca tertuju pada eskalasi kompetensi peserta didik dalam mendalami substansi teks melalui aktivitas literasi yang diintegrasikan dengan Game Susun Cerita.
5. Media pembelajaran merepresentasikan sekumpulan instrumen penunjang dalam mendiseminasikan muatan kurikulum guna mempermudah sekaligus memperjelas jalannya interaksi edukatif bagi siswa. Dalam hal ini, perangkat instruksional tersebut merujuk pada E-book Interaktif yang mengelaborasi narasi, visualisasi, unsur audio, serta komponen permainan.
6. Validitas produk menggambarkan derajat korelasi antara rancangan serta substansi E-book Interaktif dengan target instruksional yang hendak direalisasikan. Pada penelitian ini, validitas ditetapkan melalui asesmen oleh pakar konten serta pakar sarana belajar berdasarkan kriteria aspek materi, teknis penyampaian, hingga estetika visual.
7. Kepraktisan hasil pengembangan menitikberatkan pada tingkat aksesibilitas serta efisiensi penggunaan E-book Interaktif oleh pendidik maupun peserta didik. Aspek ini mencakup kemudahan akses, pemahaman terhadap fitur, dan

integrasi dengan kegiatan belajar di kelas.

8. Keefektifan produk merepresentasikan parameter sejauh mana implementasi E-book Interaktif bermuatan Game Susun Cerita memberikan kontribusi signifikan bagi perkembangan literasi baca anak didik. Efektivitas tersebut dianalisis melalui perolehan skor capaian akademik serta kecenderungan atensi membaca anak setelah tahap pemanfaatan produk selesai dilakukan.

