

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
E-BOOKSTORY PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA
KELAS V SD NEGERI 2 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Nurekaheni Viola Rahmi

NIM: 06131182025007

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *E-BOOKSTORY*
PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA
KELAS V SD NEGERI 2 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Nama: Nurekaheni Viola Rahmi

NIM: 06131182025007

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *E-BOOKSTORY*
PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA
KELAS V SD NEGERI 2 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Nama: Nurekaheni Viola Rahmi

NIM: 06131182025007

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



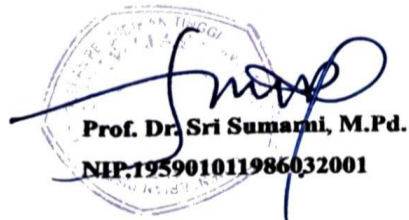
Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *E-BOOKSTORY*
PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA
KELAS V SD NEGERI 2 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Nama: Nurekaheni Viola Rahmi

NIM: 06131182025007

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada

Hari : Kamis

Tanggal : 30 November 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. 
2. Anggota : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. 

Palembang, Desember 2023
Koordinator Program Studi


Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurekaheni Viola Rahmi

NIM : 06131182025007

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *E-Bookstory* Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SD Negeri 2 Prabumulih” ini adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan pihak manapun.

Palembang, November 2023
Yang Membuat Pernyataan



Nurekaheni Viola Rahmi
NIM: 06131182025007

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah meridhoi perjalanan perkuliahanku, atas izin Allah SWT skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *E-Bookstory* Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SD Negeri 2 Prabumulih” dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Shalawat seiring salam tidak lupa saya curahkan kepada nabi Muhammad SW.

Dengan rasa syukur, hormat, bangga dan kasih sayang, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tersayang, Ayah saya Almarhum Ahmad Saironi, S.E dan Ibu saya Yesi Warastuti, S.Pd. Terima kasih telah mendidik saya, memberikan nasihat serta motivasi, memberikan semangat dan selalu mendo'akan saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya. Kalian sangat berarti bagi saya.
2. Kepada Adik saya Haikal Vito Fahrizi, yang telah memberikan semangat dan semoga kita semua menjadi anak yang membanggakan kedua orang tua.
3. Kepada Kakek saya Bpk. H. Sunarno dan Nenek saya Almarhumah Ibu Nurmi, terima kasih telah memberikan semangat kepada saya dari awal sampai saya dapat menyelesaikan skripsi saya.
4. Kepada keluarga besar, terutama untuk sepupu-sepupu saya Mbak Adel, Mas Aziz, Anda Debby, Dinni, Amel, Salam dan Jahran yang telah mendukung dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi saya.
5. Koordinator Program Studi PGSD dan sekaligus dosen pembimbing, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., terima kasih telah memberikan bimbingan, masukan serta saran, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen penguji, Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd., terima kasih atas saran dan masukan yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Validator Ahli Media dan Ahli Materi, Ibu Mazda Leva Okta Safitri, M.Pd dan Ibu Dwi Cahaya Nurani, S.Pd. M.Pd., terima kasih telah bersedia menjadi validator

media dan materi serta memberikan saran pada media pembelajaran yang saya kembangkan.

8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen PGSD FKIP UNSRI, terima kasih telah mengajarkan banyak hal yang berharga selama proses perkuliahan sehingga mendapatkan ilmu yang luar biasa selama menempuh mata kuliah.
9. Admin PGSD Mbak Riansih S.Pd, terima kasih telah membantu mengurus administrasi saya selama perkuliahan.
10. Keluarga Besar SD Negeri 2 Prabumulih terkhusus kepala sekolah Ibu Misliyanti, S.Pd., dan guru kelas V Ibu Prilly Prisilla S.Pd., serta seluruh peserta didik kelas V yang telah membantu dan membimbing selama proses pengumpulan data dan sekaligus memberikan penilaian terhadap produk yang saya kembangkan.
11. Sahabat selama perkuliahan, Neli Putriani, Desak Made Enjelia Sukma, Sri Anggun Handayani yang telah memberikan dukungan, bantuan dan menjadi tempat berbagi cerita dari awal perkuliahan sampai menyelesaikan skripsi.
12. Sahabat SMA saya, Annisa Wahyuni, Ning Devy Oktaviani, Tiara Wulandari yang telah memberikan dukungan, mendengarkan cerita serta menghibur saya saat suka dan duka.
13. Rekan-rekan PGSD Indralaya 2020 Universitas Sriwijaya yang telah berbagi banyak hal yang berharga selama masa perkuliahan.
14. Almamater Universitas Sriwijaya dan HMPD yang selalu saya banggakan.

MOTTO

I feel like the possibility of all those possibilities being possible is just another possibility that can possibly happen.

-Mark Lee-


PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *E-Bookstory* Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SD Negeri 2 Prabumulih” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP UNSRI, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen, orang tua penulis dan seluruh orang yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan dukungannya selama penulis mengikuti perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, November 2023
Penulis



Nurekaheni Viola Rahmi
NIM. 06131182025007

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOKSTORY*
PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA
KELAS V SD NEGERI 2 PRABUMULIH**

Nurekaheni Viola Rahmi (06131182025007)
06131182025007@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Perkembangan teknologi memberikan dampak yang sangat signifikan bagi kondisi kehidupan manusia, khususnya dalam bidang pendidikan. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *e-bookstory* pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SD Negeri 2 Prabumulih. Metode pengembangan menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* dengan teknik pengumpulan data wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru serta angket respon peserta didik. Pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan dalam 2 tahap yaitu pertama uji coba individu dan uji coba tahap kedua yaitu uji coba kelompok kecil. Hasil dari validasi media mendapatkan skor 55 dengan persentase 98,21% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi materi mendapatkan skor 49 dengan persentase 94,23% dengan kategori sangat valid. Angket respon guru mendapatkan skor 40 dengan persentase 100 % dengan kategori sangat praktis. Kemudian angket respon peserta didik pada tahap uji coba 1 mendapatkan skor 21 dengan persentase 100% dengan kategori sangat praktis. Pada uji coba tahap 2 mendapatkan skor 98 dengan persentase 93,33% dengan kategori sangat praktis. Media pembelajaran interaktif *e-bookstory* pada materi sistem pernapasan manusia kelas V sd negeri 2 prabumulih layak sudah layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Diharapkan untuk memberikan pelatihan kepada guru untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital dan meningkatkan sarana dan prasarana agar dapat menunjang pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *E-bookstory*, Interaktif, Sistem Pernapasan Manusia

**DEVELOPMENT OF E-BOOKSTORY LEARNING MEDIA
ON HUMAN RESPIRATORY SYSTEM MATERIAL
CLASS V SD NEGERI 2 PRABUMULIH**

Nurekaheni Viola Rahmi (06131182025007)
06131182025007@student.unsri.ac.id

Supervisor: Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

Technological developments have a very significant impact on human living conditions, especially in the field of education. To develop interactive e-bookstory learning media on human respiratory system material for class V SD Negeri 2 Prabumulih. The development method uses the ADDIE method which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation with interview, questionnaire and documentation data collection techniques. The research instrument used validation sheets from media experts and material experts, teacher response questionnaires and student response questionnaires. The implementation of this research will be carried out in 2 stages, namely the first individual trial and the second stage, namely small group trials. The results of media validation obtained a score of 55 with a percentage of 98.21% in the very valid category. The material validation results obtained a score of 49 with a percentage of 94.23% in the very valid category. The teacher response questionnaire received a score of 40 with a percentage of 100% in the very practical category. Then the student response questionnaire at trial stage 1 got a score of 21 with a percentage of 100% in the very practical category. In phase 2 of the trial, it got a score of 98 with a percentage of 93.33% in the very practical category. The e-bookstory interactive learning media on the human respiratory system material for class V SD Negeri 2 Prabumulih is suitable for use in learning activities. It is expected to provide training to teachers to be able to utilize digital-based learning media and improve facilities and infrastructure to support learning that utilizes technology.

Keywords : Development, Learning Media, E-bookstory, Interactive, Human Respiratory System

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
PRAKATA	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6

2.1	Penelitian Pengembangan.....	6
2.2	Media Pembelajaran	9
2.3	Media Pembelajaran Interaktif	14
2.4	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>E-Bookstory</i>	15
2.5	Materi Sistem Pernapasan Manusia.....	16
2.6	Penelitian yang Relevan	17
2.7	Kerangka Berpikir	19
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....		21
3.1	Jenis Penelitian	21
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	22
3.3	Subjek Penelitian	22
3.4	Prosedur Penelitian.....	22
3.5	Teknik Pengumpulan Data	26
3.6	Instrumen Penelitian.....	27
3.7	Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1	Hasil Penelitian.....	38
4.2	Pembahasan	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		82
5.1	Kesimpulan.....	82
5.2	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....		84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Langkah-langkah penelitian 4D.....	8
Gambar 2. 2 Langkah-langkah penelitian model ADDIE	9
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	20
Gambar 3. 1 Langkah-langkah penelitian ADDIE.....	22
Gambar 3. 2 Peta Konsep Prosedur Pengembangan Media Menggunakan Model ADDIE ..	25
Gambar 4. 1 Peta Konsep Kerangka Media Pembelajaran.....	43
Gambar 4. 2 Design dan gambar yang digunakan.....	48
Gambar 4. 3 Dokumentasi Tahap Uji Coba dan Pengisian Angket Guru Kelas.....	70
Gambar 4. 4 Tahap Uji Coba Kelompok Kecil.....	73
Gambar 4. 5 Uji Coba Kelompok Kecil	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	28
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	29
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	30
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	31
Tabel 3. 5 Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media	32
Tabel 3. 6 Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi.....	33
Tabel 3. 7 Instrumen Angket Respon Guru	34
Tabel 3. 8 Kriteria Jawaban Angket Validasi.....	34
Tabel 3. 9 Kategori Tingkat Kelayakan Produk	35
Tabel 3. 10 Kategori Jawaban Angket Respon Guru dan Peserta Didik	36
Tabel 3. 11 Instrumen Angket respon Peserta Didik	36
Tabel 3. 12 Kriteria Hasil Angket Respon Guru dan Peserta Didik	37
Tabel 4. 1 Pertanyaan Wawancara.....	39
Tabel 4. 2 Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran.....	41
Tabel 4. 3 Storyboard media pembelajaran	44
Tabel 4. 4 Prototype Media Pembelajaran E-bookstory	49
Tabel 4. 5 Tabel Analisis Hasil Validasi Media	56
Tabel 4. 6 Hasil Lembar Validasi Media	57
Tabel 4. 7 Tabel Analisis Hasil Validasi Materi.....	59

Tabel 4. 8 Hasil Lembar Validasi Media	59
Tabel 4. 9 Tabel Rekapitulasi Hasil Validasi	61
Tabel 4. 10 Revisi Produk Ahli Media	62
Tabel 4. 11 Revisi Produk Ahli Materi	66
Tabel 4. 12 Analisis Hasil Angker Respon Guru	71
Tabel 4. 13 Hasil Angket Respon Guru	71
Tabel 4. 14 Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	73
Tabel 4. 15 Hasil Lembar Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Individu	74
Tabel 4. 16 Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	76
Tabel 4. 17 Hasil Lembar Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi	91
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	92
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian UNSRI.....	93
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Prabumulih	95
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	96
Lampiran 6 Permohonan Validasi Media	97
Lampiran 7 Permohonan Validasi Materi.....	98
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media	99
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Media	102
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi.....	103
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Materi	106
Lampiran 12 Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Tahap 1	107
Lampiran 13 Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Tahap 2.....	110
Lampiran 14 Angket Respon Guru	111
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian	127
Lampiran 16 Kartu Bimbingan Skripsi	130
Lampiran 17 Similarity	133
Lampiran 18 Bebas Plagiat	134
Lampiran 19 Tabel Perbaikan Skripsi	135
Lampiran 20 Bukti Perbaikan Skripsi	139
Lampiran 21 Izin Penjilidan	140

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi memberikan dampak yang sangat signifikan bagi kondisi kehidupan manusia, khususnya dalam bidang pendidikan. Pendidikan adalah proses mengubah perilaku seseorang atau kelompok orang dalam pelajaran dan tindakan yang mendidik untuk membuat manusia lebih matang (Junindra,dkk., 2021). Pendidikan memberikan dampak besar pada kemajuan suatu bangsa. Pendidikan bertujuan untuk membentuk dan mengarahkan peserta didik dengan memberikan dan melengkapi fasilitas pendidikan, karena pendidikan yang berkualitas dapat menciptakan manusia yang berkualitas juga, sehingga akan menentukan keberhasilan dan kemajuan bangsa (Khaulani,dkk., 2020).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sistem pendidikan nasional merupakan bagian dari komponen pendidikan yang saling berhubungan dan dipadukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Komponen pendidikan inilah yang menentukan terhadap kualitas pendidikan. Kurikulum dan pembelajaran merupakan komponen pendidikan yang terencana. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran, serta metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Kurikulum dan manajemen pembelajaran merupakan salah satu hakikat atau standar manajemen pendidikan. Manajemen pendidikan adalah suatu sistem. Bagian sistem sering juga disebut dengan aspek atau komponen. Dengan mengkaji berbagai aspek dan keterkaitannya, diharapkan dapat diketahui kekurangan-kekurangannya guna menentukan apa yang harus dilakukan untuk memperbaiki atau mengembangkan aspek-aspek tersebut. Arti penting kurikulum sebagai pedoman penyelenggara kegiatan

pembelajaran adalah memberikan makna bahwa di dalam kurikulum terdapat pedoman bagi guru dan peserta didik untuk saling berinteraksi (Triwiyanto, 2021).

Pengembangan kurikulum secara berkala dikembangkan dengan menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan, informasi, teknologi dan kebutuhan. Pada saat ini Menteri Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) menerapkan sebuah kebijakan tentang pengembangan kurikulum dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka. Tujuan kurikulum merdeka ini adalah mengoptimalkan tersebar luasnya pendidikan di Indonesia dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam (Inayati, 2022). Implementasi Kurikulum Merdeka belum sepenuhnya dijalankan oleh semua sekolah karena Kemendikbud Ristek memberikan kebijakan dengan memberikan kelonggaran kepada satuan pendidikan dalam melakukan implementasi kurikulum merdeka (Andari, 2022).

Kurikulum yang dikembangkan sejalan dengan pembelajaran abad 21 dan perkembangan teknologi. Kompetensi Abad 21 menuntut dunia pendidikan untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan terhadap Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pendidikan pada abad 21 sudah terintegrasi dengan perkembangan teknologi, sehingga dunia pendidikan dituntut untuk menghasilkan peserta didik yang mampu menghadapi tantangan global. Tuntutan tersebut sejalan dengan pengembangan pilar pendidikan yang dirumuskan oleh UNESCO yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together in peace* (Putu Eka Sastrika Ayu, 2019).

Pesatnya perkembangan teknologi, memungkinkan setiap orang untuk mencari apa saja di internet termasuk materi pelajaran, sehingga peserta didik dapat memanfaatkan hal tersebut (Musofa & Janattaka, 2019). Tidak hanya peserta didik, guru juga harus memahami keberadaan teknologi dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh guru sesuai dengan perkembangan teknologi. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang bervariasi dengan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran. Dengan menggunakan media

pembelajaran yang tepat maka pengembangan potensi diri peserta didik akan berjalan lebih efektif.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap penggunaan media pembelajaran di SD Negeri 2 Prabumulih dengan bantuan guru kelas V. Proses pembelajaran di SD Negeri 2 Prabumulih melakukan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri 2 Prabumulih sudah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah buku, gambar-gambar, dan media konvensional yang tersedia di sekolah. SD Negeri 2 Prabumulih belum terlalu menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, sehingga sulit bagi peserta didik untuk mengaksesnya di luar jam pembelajaran. Oleh karena itu, sekolah memerlukan media pembelajaran yang bervariasi dan dapat diakses oleh peserta didik di luar jam pembelajaran, misalnya media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat masing-masing peserta didik dengan mudah di luar jam pembelajaran.

Permasalahan yang terjadi di SD Negeri 2 Prabumulih relevan dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yaitu penelitian dari Vina Aryani,dkk pada tahun 2023 yang berjudul *“Pengembangan Media E-Story Book Berbasis Kearifian Lokal Dalam Pembelajaran Dongeng Sastra Anak Kelas III Sekolah Dasar”*. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan Sumber data dari diambil dari peserta didik kelas III SD serta produk yang dibuat oleh peneliti sebelumnya membahas materi dari muatan Bahasa Indonesia tentang dongeng sastra anak. Penelitian lain yang berjudul yang ditulis oleh Desy, dkk pada tahun 2020 *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar”*. Sumber data diambil dari peserta didik kelas V SD serta produk yang dibuat membahas materi Literasi. Pada penelitian ini menggunakan model 4-D.

Penelitian tersebut merujuk pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model penelitian ADDIE dengan materi yang berbeda yaitu sistem pernapasan manusia. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya

merujuk pada penggunaan media pembelajaran interaktif *e-bookstory* yang digunakan untuk menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *e-bookstory*. Media Pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu membuat peserta didik memahami sistem pernapasan manusia. Sejalan dengan permasalahan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif E-Bookstory Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SD Negeri 2 Prabumulih*".

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif *e-bookstory* pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SD Negeri 2 Prabumulih.
2. Model pengembangan yang digunakan penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan acuan yang digunakan peneliti untuk menentukan langkah penelitian yang dilakukan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran interaktif *e-bookstory* pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SD Negeri 2 Prabumulih?
2. Bagaimana kevalidan produk media pembelajaran interaktif *e-bookstory* pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SD Negeri 2 Prabumulih?
3. Bagaimana kepraktisan dalam penggunaan produk media pembelajaran interaktif *e-bookstory* pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SD Negeri 2 Prabumulih?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *e-bookstory* pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SD Negeri 2 Prabumulih.
2. Untuk mendeskripsikan kevalidan produk pengembangan media pembelajaran interaktif *e-bookstory* pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SD Negeri 2 Prabumulih.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan dalam penggunaan produk pengembangan media pembelajaran interaktif *e-bookstory* pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SD Negeri 2 Prabumulih.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah, melalui penelitian ini diharapkan produk media pembelajaran interaktif *e-bookstory* yang dihasilkan dapat memberikan kontribusi yang berguna serta dapat mengembangkan pembelajaran yang ada di sekolah menjadi lebih baik.
2. Bagi guru, melalui penelitian ini diharapkan produk media pembelajaran interaktif *e-bookstory* ini menjadi media pembelajaran tambahan serta dapat memotivasi guru menjadi lebih kreatif.
3. Bagi peneliti, melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam pembuatan produk media pembelajaran interaktif *e-bookstory*.
4. Bagi peserta didik, melalui penelitian ini diharapkan produk media pembelajaran interaktif *e-bookstory* yang dikembangkan dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami dan memaknai pembelajaran yang telah dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS). *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 65–79. <https://doi.org/10.30762/allimna.v1i2.694>
- Inayati, U. (2022). Konsep Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. *International Conference on Islamic Education*, 2, 293–304.
- Junindra, A., Fitri, H., Putri, A. R., Nasti, B., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Literasi ICT (Information and Communication Technology) pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6264–6270. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1827>
- Khaulani, F., Marsidin, S., & Sabandi, A. (2020). Analisis Kebijakan Dan Pengelolaan Pendidikan Dasar terkait Standar Isi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 121–127. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.112>
- Musofa, N., & Janattaka, N. (2019). Pemanfaatan Media Powtoon Pada Materi Komik Di Sekolah Dasar. *Inventa*, 3(2), 147–157. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.2.a2013>
- Putu Eka Sastrika Ayu. (2019). Keterampilan Belajar dan Berinovasi Abad 21 Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Purwadita*, 3, 77–83.
- Triwiyanto, T. (2021). *Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.