



Inovasi Pembelajaran Teks Cerita Fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat melalui *E-Book* Interaktif

Sevi Ninda Johanes^{1(*)}, Cahyo Hasanudin¹, Sutrimah³

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
sevininda@gmail.com, cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id,

abstrak— Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman dan keterampilan siswa dalam menulis teks cerita fantasi serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, belum tersedia media e-book interaktif yang mengintegrasikan pembelajaran teks cerita fantasi dengan nilai Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan produk, implementasi, dan evaluasi pengembangan teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas siswa SMP Negeri 2 Singgahan, SMP Negeri 1 Senori, dan SMP Negeri 2 Jatirogo. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, sedangkan teknik analisis data menggunakan uji validitas Aiken dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk e-book interaktif yang dikembangkan layak digunakan serta mampu meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa.

Kata kunci— Teks Cerita Fantasi, Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat, E-Book Interaktif

Abstract— *This research is motivated by students' low understanding and skills in writing fantasy story texts and the limited use of interactive learning media. These conditions result in low student interest and engagement in the learning process. Furthermore, interactive e-books that integrate fantasy story text learning with the Seven Habits of Great Indonesian Children are not yet available. This study aims to determine the needs, product design analysis, product development, implementation, and evaluation of the development of fantasy story texts containing the Seven Habits of Great Indonesian Children based on interactive e-books. This study used a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study subjects consisted of students from SMP Negeri 2 Singgahan, SMP Negeri 1 Senori, and SMP Negeri 2 Jatirogo. Data collection used a questionnaire, while data analysis used the Aiken validity test and the N-Gain test. The results indicate that the develo-*

ped interactive e-book product is feasible for use and can improve students' fantasy story writing skills.

Keywords— *fantasy story text, Seven Habits of Great Indonesian Children, interactive e-book.*

Pendahuluan

Teks cerita fantasi merupakan salah satu jenis teks naratif yang berisi kisah hasil imajinasi pengarang yang tidak sepenuhnya dapat terjadi dalam kehidupan nyata (Rahmawati & Kartikasari, 2023). Menurut Fitri dan Tamsin, teks cerita fantasi adalah karangan yang berisi peristiwa khayalan dengan tokoh, alur, dan latar yang bersifat imajinatif (Fitri & Tamsin, 2024). Sejalan dengan pendapat tersebut, Sumiyati dkk. (2021) menjelaskan bahwa teks cerita fantasi termasuk dalam jenis teks fiksi yang mengandung unsur keajaiban. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks cerita fantasi merupakan teks naratif yang bersifat imajinatif, mengandung unsur fiksi, dan menggambarkan peristiwa yang berada di luar logika kehidupan sehari-hari.

Teks cerita fantasi memiliki karakteristik yang membedakannya dari jenis teks lainnya (Putri dkk., 2018). Salah satu ciri utamanya adalah adanya unsur imajinatif yang tidak sepenuhnya berdasarkan kenyataan serta melibatkan tokoh-tokoh dengan kemampuan luar biasa (Azzahra, 2022). Dewi dkk. (2023) menambahkan bahwa teks cerita fantasi ditandai oleh peristiwa yang tidak logis serta latar waktu dan tempat yang tidak terbatas. Dengan demikian, teks cerita fantasi memiliki ciri berupa penggunaan tokoh dan latar yang tidak realistis, alur yang bersifat khayalan, serta pesan moral yang disampaikan melalui peristiwa imajinatif.

Meskipun demikian, pembelajaran menulis teks cerita fantasi masih menghadapi berbagai kendala. Menurut Narsa (2021), sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis teks cerita fantasi. Sejalan dengan hal tersebut, Yulianingsih dkk. (2023) menyatakan bahwa siswa sering mengalami hambatan dalam mengembangkan alur cerita yang konsisten. Selain itu, banyak siswa memiliki keterbatasan kosakata, kurang mampu menyusun kalimat secara efektif, serta belum menguasai struktur teks cerita fantasi secara optimal (Effendi, 2020). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis teks cerita fantasi secara lebih efektif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pengembangan e-book interaktif pada berbagai materi memperoleh tingkat validitas yang tinggi serta respons positif dari peserta didik, termasuk peningkatan minat belajar dan pemahaman materi setelah penggunaan produk (Solikah & Susantini, 2022). Penelitian lain juga menegaskan bahwa kombinasi fitur multimedia dan tugas terpandu dalam e-book interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Saskiawati & Mastroah, 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa e-book interaktif memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran teks cerita fantasi.

Selain mengembangkan keterampilan akademik, pembelajaran saat ini juga diarahkan pada penguatan karakter siswa. Salah satu program yang mendukung tujuan tersebut adalah Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (KAIH). Program ini merupakan pembiasaan positif yang menanamkan tujuh perilaku utama pada anak guna membentuk karakter yang mandiri, cerdas, dan berakhlak mulia (Tiyas dkk.,

2025). Menurut Sinulingga (2025), kebiasaan positif yang dilakukan secara berkelanjutan akan membentuk karakter yang kuat dan menjadi bagian dari kepribadian anak. Oleh karena itu, Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat dapat menjadi sarana penting dalam membentuk karakter peserta didik.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat memberikan dampak positif terhadap perkembangan siswa. Program ini mampu meningkatkan kedisiplinan, tanggung jawab, dan kemandirian siswa (Irchamni, 2025). Selain itu, siswa yang terbiasa menerapkan kebiasaan tersebut cenderung lebih mampu bekerja sama dan menunjukkan empati terhadap teman sebaya (Maesaroh dkk., 2025). Rofiqi dkk. (2025) juga menemukan bahwa penerapan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, karakter, dan keterampilan sosial siswa. Dengan demikian, integrasi nilai-nilai karakter tersebut dalam pembelajaran menjadi langkah strategis untuk mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

Penerapan nilai-nilai karakter akan lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan relevan (Nur dkk., 2025). Salah satu media yang dapat mendukung tujuan tersebut adalah e-book interaktif. Menurut Hanikah dkk. (2022), e-book interaktif merupakan buku digital yang memadukan teks, gambar, video, suara, dan aktivitas interaktif sehingga memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena siswa dapat terlibat aktif melalui kuis, latihan, maupun simulasi yang tersedia di dalamnya (Suprpto dkk., 2019). Selain itu, e-book interaktif juga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Rosida dkk., 2017). Oleh karena itu, e-book interaktif berpotensi menjadi media yang efektif untuk mengintegrasikan pembelajaran teks cerita fantasi dengan penguatan karakter siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan pada tiga sekolah, yaitu SMPN 2 Singgahan, SMPN 1 Senori, dan SMPN 2 Jatirogo, diketahui bahwa pembelajaran menulis teks cerita fantasi masih menghadapi sejumlah kendala. Kendala tersebut meliputi rendahnya pemahaman dan keterampilan menulis siswa serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, berbagai penelitian telah membuktikan bahwa e-book interaktif mampu meningkatkan pemahaman materi dan keaktifan siswa melalui penyajian konten yang visual dan interaktif. Namun, hingga saat ini belum ditemukan e-book interaktif yang secara khusus mengintegrasikan materi teks cerita fantasi dengan nilai-nilai Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan bahan ajar teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis sekaligus memperkuat karakter siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) sebagai pendekatan utama. Menurut Okpatrioka (2023), R&D merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru maupun menyempurnakan produk yang telah ada agar memiliki kualitas dan kegunaan yang lebih baik. Penggunaan pendekatan ini didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu mengembangkan teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif serta menguji tingkat kelayakan dan efektivitasnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam proses pengembangannya, penelitian ini menggunakan model ADDIE karena memiliki tahapan yang sistematis, terstruktur, dan berorientasi

pada kebutuhan pengguna. Model ADDIE terdiri atas lima tahap, tahapan pertama dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap *analysis*.

Pada tahap *analysis* dilakukan dengan mengumpulkan data mengenai kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan bahan ajar teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif. Analisis ini diarahkan untuk mengidentifikasi kondisi bahan ajar yang telah digunakan, keragaman sumber dan media pembelajaran yang tersedia, serta kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar yang lebih menarik dan inovatif. Selain itu, tahap ini juga mengkaji pentingnya pengintegrasian nilai-nilai Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat ke dalam bahan ajar yang akan dikembangkan. Data yang diperoleh pada tahap analisis selanjutnya dijadikan sebagai dasar dalam proses perancangan dan pengembangan produk. Kegiatan analisis melibatkan 83 siswa kelas VII sekolah menengah pertama sebagai responden. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kebutuhan yang memuat beberapa aspek penting terkait karakteristik dan kebutuhan bahan ajar. Adapun aspek-aspek yang dianalisis melalui angket kebutuhan disajikan sebagai berikut.

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kebutuhan bahan ajar	Ketersediaan bahan ajar teks cerita fantasi	1
		Kebutuhan bahan ajar teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat	2
2.	Kebutuhan materi ajar	Kesesuaian dengan CP	1
		Akurasi materi teks cerita fantasi	1
3.	Kebutuhan penyajian bahan ajar	Kelengkapan penyajian	1
		Pendukung penyajian materi	1
4.	Kebutuhan evaluasi	Ketersediaan assasement	1
5.	Kebutuhan evaluasi produk	Ukuran bahan ajar	1
		Desain bahan ajar	1
Total			10

Tabel 1. Angket analisis kebutuhan

Pengukuran kebutuhan peserta didik dilakukan melalui angket yang menggunakan skala Likert dengan pilihan skor 1 hingga 5. Data hasil pengisian angket selanjutnya diolah dengan mengacu pada nilai rata-rata ideal (Mean Ideal/Mi) sebesar 3 dan simpangan baku ideal (Standar Deviasi Ideal/SDi) sebesar 0,67. Hasil pengolahan data tersebut digunakan untuk mengelompokkan tingkat kebutuhan peserta didik ke dalam beberapa kategori. Nilai rata-rata sebesar 4,0 atau lebih diklasifikasikan sebagai kebutuhan sangat tinggi, rentang nilai 3,34 sampai 3,99 termasuk kategori tinggi, rentang 2,67 sampai 3,33 berada pada kategori sedang, rentang 2,00 sampai 2,66 masuk kategori rendah, sedangkan nilai di bawah 2,00 menunjukkan kategori sangat rendah. Pengelompokan ini menjadi dasar dalam menafsirkan tingkat kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan bahan ajar teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif.

Pada tahap *design* berupa perancangan produk, kesesuaian materi, struktur isi e-book, penyajian materi, fitur-fitur interaktif serta tampilan bahan ajar teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif yang akan dikembangkan. Data ini digunakan sebagai dasar dalam menyusun desain awal e-book interaktif. Rancangan tersebut disusun agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Data yang digunakan pada tahap ini berasal dari hasil angket kebutuhan siswa yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya. Tanggapan dan preferensi siswa terhadap desain

bahan ajar dijadikan acuan dalam menentukan bentuk, isi, dan komponen e-book interaktif. Pengumpulan data pada tahap perancangan dilakukan menggunakan lembar ceklis kebutuhan yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik bahan ajar yang diharapkan oleh peserta didik.

Pada tahap *development* berupa data hasil validasi produk untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan penyusunan materi pembelajaran, pengintegrasian nilai-nilai Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat ke dalam teks cerita fantasi, pengembangan fitur interaktif, serta perancangan tampilan e-book agar menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik. Produk yang telah dikembangkan kemudian melalui tahap validasi untuk mengetahui tingkat kelayakannya sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan pada dua aspek, yaitu aspek materi dan aspek media. Penilaian aspek materi bertujuan untuk memastikan kesesuaian isi, kebahasaan, penyajian, dan keterpaduan materi dengan tujuan pembelajaran sehingga melibatkan ahli materi. Sementara itu, penilaian aspek media dilakukan untuk menilai kualitas tampilan, kemudahan penggunaan, dan aspek teknis e-book interaktif sehingga melibatkan ahli media. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan menggunakan angket validasi yang diberikan kepada para validator. Adapun instrumen angket validasi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	1
		Keakuratan materi	1
		Kelengkapan materi	1
2.	Kelayakan penyajian	Teknik penyajian	1
		Pendukung penyajian	1
		Penyajian pembelajaran	1
3.	Penilaian bahasa	Lugas	1
		Komunikasi	1
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	1
Total			9

Tabel 2. Angket ahli materi

Validasi tahap kedua dilakukan oleh dua ahli media untuk menilai kualitas tampilan dan aspek teknis e-book interaktif yang dikembangkan. Kegiatan validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi desain maupun fungsionalitas. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket validasi ahli media. Adapun instrumen penilaian tersebut disajikan pada Tabel 3 berikut.

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Tampilan desain layar	Penggunaan ukuran dan jenis huruf sesuai dan mudah untuk dibaca	1
		Ilustrasi pada sampul sudah sesuai untuk mendukung isi materi pembelajaran	1
2.	Penggunaan	Dapat diakses menggunakan laptop, gawai dan tablet	1
		Bahan ajar interaktif mendukung pembelajaran luring dan daring sehingga memudahkan proses belajar.	1
3.	Tipografi	Pemilihan kata, penyusunan kalimat, serta penggunaan istilah disampaikan secara jelas dan mudah dipahami.	1

		Penggunaan bentuk, ukuran dan variasi jenis huruf (seperti tebal, huruf kapital, dan sejenisnya) dilakukan secara proporsional dan tidak berlebihan.	1
		Spasi antarhuruf digunakan secara wajar sehingga tidak mengganggu keterbacaan teks.	1
4.	Grafik	Kualitas gambar jelas tidak buram	1
		Kesesuaian warna pada bahan ajar sudah sesuai dan tidak berlebihan	1
Total			9

Tabel 3. Angket ahli media

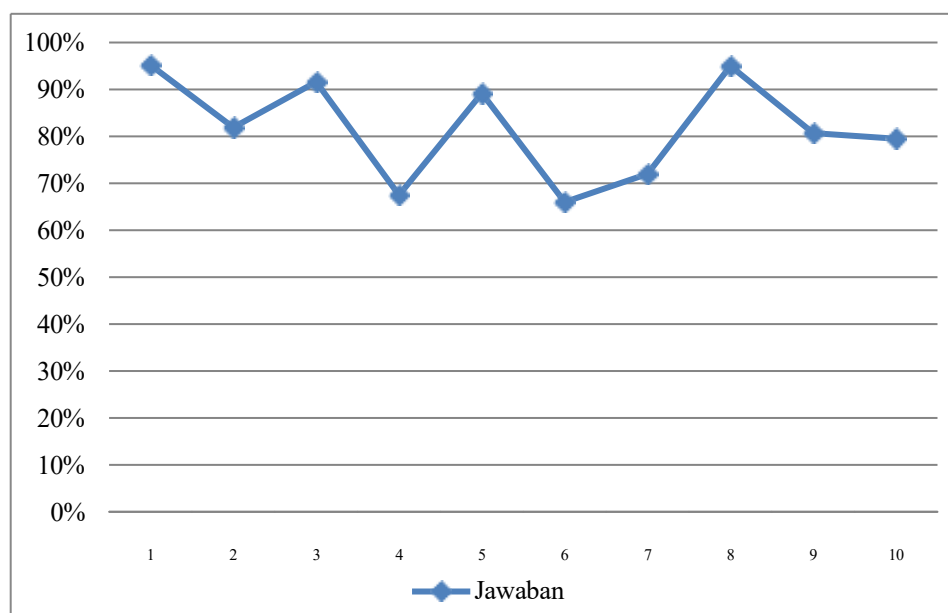
Dari kedua angket diatas diperoleh hasil validasi ahli materi dan ahli media terhadap bahan ajar teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif. Data tersebut dianalisis menggunakan skala Likert untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Skor penilaian dari para validator dihitung dalam bentuk persentase, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan, yaitu **sangat layak** dengan persentase 85–100%, **layak** dengan persentase 65–84%, **cukup layak** dengan persentase 45–64%, dan **tidak layak** dengan persentase 0–44% (Sugiono dalam wahyuddin dkk., 2022). Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat kelayakan bahan ajar serta melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Pada tahap *implementation* dilakukan dengan uji coba pembelajaran menggunakan teks cerita fantasi berbasis e-book interaktif pada pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui penerapan produk yang telah dikembangkan serta memperoleh data mengenai efektivitas penggunaan bahan ajar dalam meningkatkan kemampuan siswa. Pada tahap ini melibatkan 83 siswa kelas VII sekolah menengah pertama yang terlibat dalam penggunaan bahan ajar ini. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menghasilkan data empiris yang digunakan untuk mengetahui penerapan dan efektivitas teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif.

Pada tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif dalam pembelajaran. Evaluasi difokuskan pada peningkatan kemampuan siswa yang diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest menggunakan uji N-Gain. Selain itu, evaluasi juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana bahan ajar yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi dan meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi. Hasil evaluasi menjadi dasar untuk menilai keberhasilan produk yang dikembangkan serta memastikan bahwa bahan ajar yang dihasilkan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, tahap evaluasi tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa, tetapi juga untuk membuktikan efektivitas produk yang telah dikembangkan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari 83 responden kemudian diolah untuk mengetahui hasil presentase jawaban dari setiap butir pertanyaan. Hasil tersebut memberikan gambaran mengenai tingkat kebutuhan siswa terhadap aspek-aspek yang diteliti. Hasil tersebut dapat menunjukkan adanya variasi kebutuhan pada masing-masing indikator. Adapun hasil presentase jawaban terbanyak responden pada setiap butir pernyataan disajikan pada berikut.



Tabel 4. Presentase Angket Kebutuhan

Berdasarkan gambar di atas, respon siswa diklasifikasikan menjadi beberapa aspek. Setiap aspek memiliki jumlah butir soal yang berbeda. Hasil respon siswa terhadap soal angket diuraikan sebagai berikut

Aspek kebutuhan bahan ajar teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat dianalisis melalui dua pertanyaan. Jawaban siswa terhadap angket kebutuhan tersebut dapat dirangkum antara lain: 1) sebanyak 95,2% siswa menjawab ya terhadap pengembangan bahan ajar teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif, dan 2) sebanyak 81,9% siswa menyatakan setuju apabila bahan ajar tersebut dapat diakses secara digital. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar teks cerita fantasi yang dikembangkan dalam bentuk e-book interaktif sehingga lebih mudah diakses dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran saat ini.

Aspek kebutuhan materi bahan ajar dianalisis melalui dua pertanyaan. Jawaban siswa terhadap angket tersebut dapat dirangkum antara lain: 1) sebanyak 91,6% siswa menyatakan setuju bahwa materi bahan ajar teks cerita fantasi berbasis e-book perlu mencakup pengertian, unsur, struktur, dan ciri-ciri teks cerita fantasi, dan 2) sebanyak 67,5% siswa menginginkan materi yang memuat banyak contoh teks cerita fantasi serta petunjuk kegiatan belajar. Berdasarkan hasil penelitian ini, pengembangan bahan ajar perlu memperhatikan kelengkapan materi serta penyediaan contoh-contoh yang relevan agar dapat membantu siswa memahami dan mempraktikkan keterampilan menulis teks cerita fantasi.

Aspek kebutuhan penyajian bahan ajar dianalisis melalui tiga pertanyaan. Jawaban siswa terhadap angket tersebut dapat dirangkum antara lain: 1) sebanyak 89,2% siswa menyatakan setuju apabila penyajian bahan ajar memuat nilai-nilai Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat, 2) sebanyak 66,3% siswa menginginkan unsur Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat ditampilkan pada setiap lembar dan setiap pembahasan materi teks cerita fantasi, dan 3) sebanyak 72,3% siswa memilih penyajian materi per bab yang dilengkapi latihan soal pada setiap bab. Berdasarkan hasil penelitian ini, pengembangan bahan ajar perlu mengintegrasikan nilai-nilai Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat secara konsisten dalam setiap bagian materi serta menyajikan materi secara sistematis agar memudahkan siswa dalam belajar.

Aspek kebutuhan evaluasi dianalisis melalui satu pertanyaan. Hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 95,2% siswa menyatakan setuju apabila bahan ajar teks cerita fantasi memuat evaluasi berupa latihan mandiri dan diskusi kelompok. Berdasarkan hasil tersebut, evaluasi dalam bahan ajar perlu dirancang secara variatif agar dapat mengukur pemahaman siswa sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Aspek spesifikasi produk dianalisis melalui dua pertanyaan. Jawaban siswa terhadap angket tersebut dapat dirangkum antara lain: 1) sebanyak 80,7% siswa memilih desain bahan ajar yang memadukan tulisan, gambar, dan audio sebagai pendukung suasana belajar, dan 2) sebanyak 79,5% siswa menyatakan setuju apabila bahan ajar dikembangkan dalam bentuk e-book berukuran A5 (14,8 cm × 21 cm). Berdasarkan hasil penelitian ini, pengembangan e-book interaktif perlu memperhatikan unsur multimedia yang menarik serta ukuran tampilan yang nyaman digunakan agar dapat meningkatkan minat dan pengalaman belajar siswa.

Setelah dilakukan analisis kebutuhan siswa terhadap pengembangan bahan ajar teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif, tahap selanjutnya adalah tahap desain (design). Perancangan bahan ajar dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh dari siswa sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan harapan pengguna. Pada tahap ini, materi pembelajaran disusun secara sistematis dengan memadukan unsur teks, gambar, audio, serta nilai-nilai Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat agar penyajian materi menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, desain bahan ajar juga dilengkapi dengan contoh-contoh, latihan soal, serta evaluasi pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Adapun rancangan bahan ajar yang dikembangkan dapat dijelaskan sebagai berikut.



DAFTAR ISI	
Kata Pengantar	1
Tujuan Pembelajaran	16
Panduan Pengguna	9
Peta Konsep Materi	11
A. Mengetahui Teks Cerita Fantasi	
1. Pengertian teks cerita fantasi	5
2. Ciri-ciri teks cerita fantasi	8
3. Mula	9
B. Unsur Teks Cerita Fantasi	
1. Unsur Struktur	11
2. Unsur Elemen	15
3. Mula	20
C. Struktur Teks Cerita Fantasi	
1. Struktur teks	22
2. Mula	24
D. Aksi Teks Cerita Fantasi	
1. Latihan Soal dan Diskusi	28
2. Format Disajikan dan Diskusi	35
3. Mula	42

DAFTAR ISI	
E. Penalaran Teks Cerita Fantasi	
1. Latihan mandiri	44
2. Latihan diskusi	47
F. Evaluasi	
1. Latihan mandiri	48
2. Latihan diskusi	52
3. Tes formatif kelompok	57
G. Penutup	
1. Menghormati	54
2. Menerima dan belajar	55
3. Oke	58
4. Daftar isi	62

Gambar 1. Desain materi

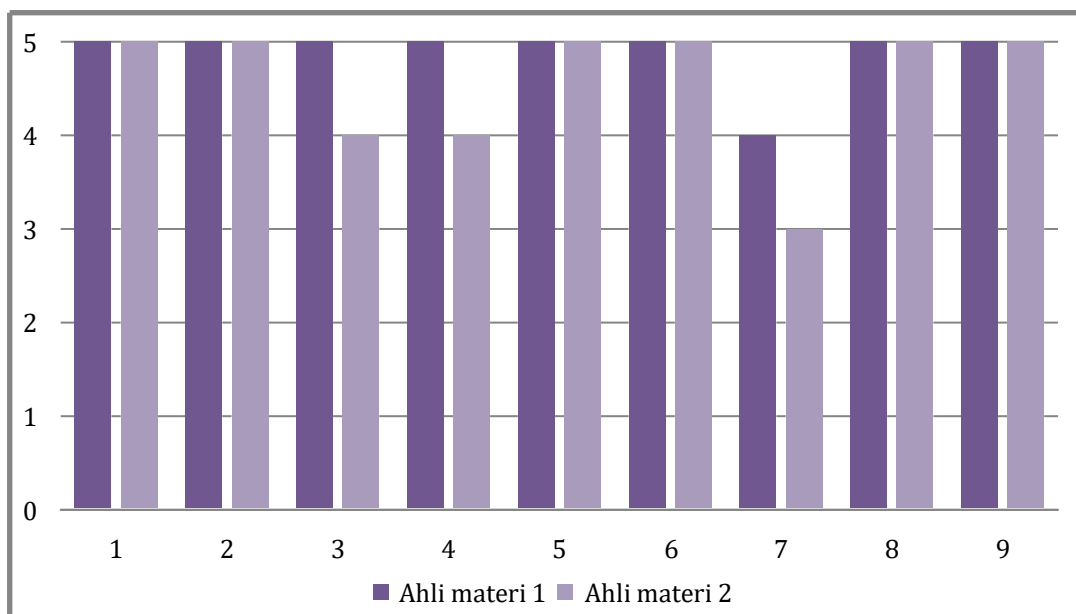
Pada tahap ini, peneliti mendesain tampilan e-book interaktif berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa. Sebelum proses pengembangan dilakukan, peneliti menyusun *flowchart* dan *storyboard* sebagai pedoman perancangan. Desain e-book meliputi pengaturan navigasi, pemilihan warna, tata letak, serta elemen pendukung yang sesuai dengan materi teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat. Adapun desain tampilan e-book yang dikembangkan disajikan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain e-book interaktif

Hasil tahap desain berupa prototipe e-book yang kemudian direalisasikan pada tahap pengembangan. Prototipe terlebih dahulu dirancang menggunakan aplikasi Canva, kemudian diintegrasikan ke dalam platform Heyzine untuk menghasilkan e-book interaktif berbentuk *flipbook*. Pada tahap ini dilakukan pengaturan fitur interaktif dan navigasi sehingga e-book dapat diakses secara digital serta memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik bagi siswa.

Setelah prototipe direalisasikan, tahap selanjutnya adalah validasi ahli. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan dari aspek materi dan media sebelum diimplementasikan kepada siswa (Sari & Hasanudin, 2024). Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk. Adapun hasil validasi ahli materi disajikan pada grafik berikut.

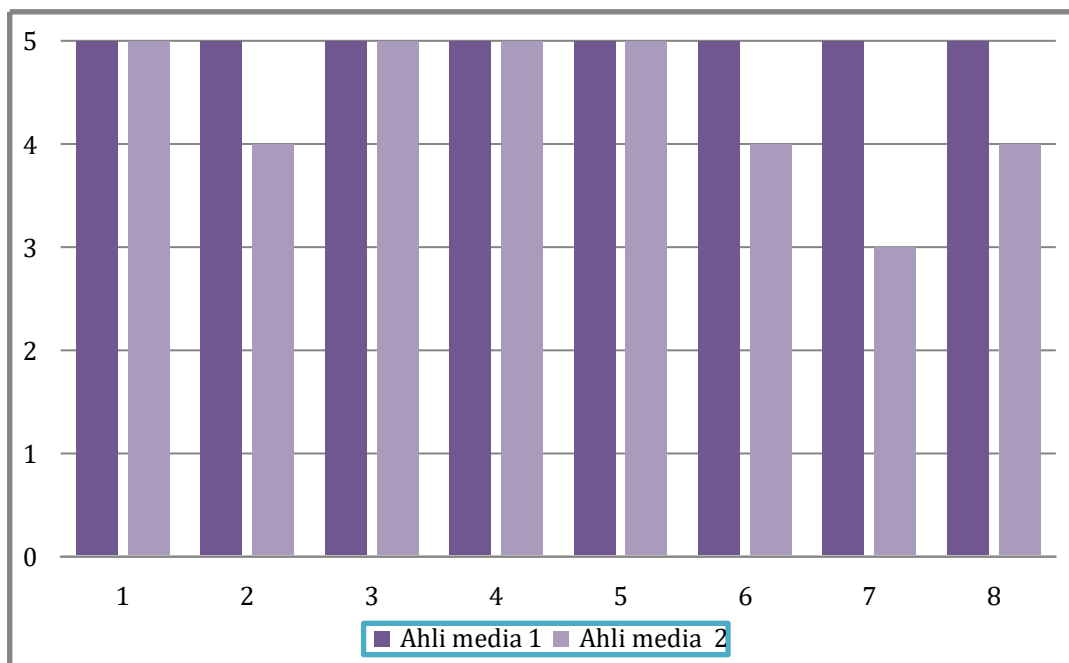


Gambar 4. Hasil penilaian ahli materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, bahan ajar teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif memperoleh pe-

nilaian sangat baik. Kedua validator memberikan skor yang sama pada aspek kelayakan isi, penyajian, dan bahasa, masing-masing sebesar 13. Validator juga memberikan saran perbaikan berupa penambahan capaian pembelajaran serta peringkasan beberapa bagian materi agar lebih efektif. Berdasarkan persentase yang diperoleh, produk termasuk dalam kategori **sangat layak** (85–100%) sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai saran validator.

Hasil dari penilaian oleh ahli media dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 5. Hasil penilaian ahli media

Berdasarkan hasil validasi ahli media, bahan ajar teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif memperoleh penilaian yang sangat baik. Ahli media pertama memberikan skor 9 pada aspek tampilan desain layar, 8 pada aspek penggunaan, 15 pada aspek tipografi, dan 10 pada aspek grafik. Sementara itu, ahli media kedua memberikan skor 9 pada aspek tampilan desain layar, 9 pada aspek penggunaan, 14 pada aspek tipografi, dan 10 pada aspek grafik. Selain memberikan penilaian, kedua validator juga memberikan saran perbaikan. Ahli media pertama menyarankan penambahan barcode agar video dapat diakses di luar aplikasi sebagai solusi ketika perangkat berada dalam kondisi offline. Adapun ahli media kedua menyarankan pengembangan fitur *scoring* antarsiswa agar peserta didik dapat mengetahui capaian belajarnya dibandingkan dengan teman lainnya. Berdasarkan hasil validasi tersebut, persentase kelayakan produk berada pada rentang 85–100%, sehingga termasuk dalam kategori **sangat layak** dan dapat digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator.

Implementasi produk dilakukan melalui kegiatan uji coba lapangan pada beberapa sekolah tingkat SMP yaitu pada SMPN 2 Singgahan, SMPN 1 Senori dan SMPN 2 Jatirogo. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan bahan ajar teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif terhadap keterampilan menulis siswa. Pengaruh tersebut dianalisis dengan membandingkan hasil menulis siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Pada tahap ini, data dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan bahan ajar terhadap hasil menulis siswa.

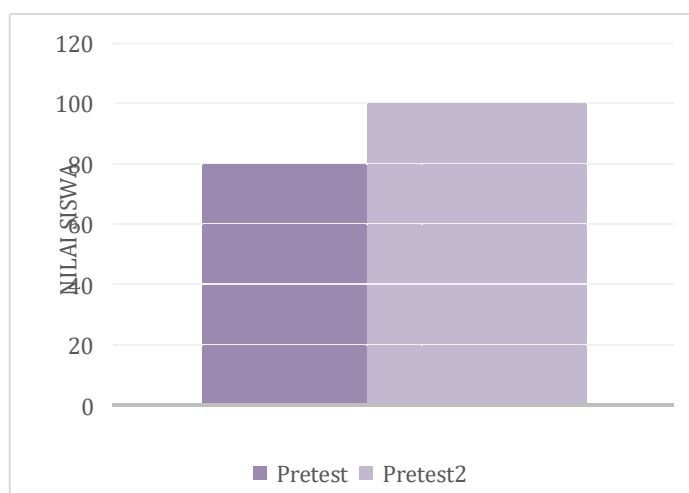
t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>
Mean	88,58290304	60,01147
Variance	22,08935293	85,69203
Observations	83	83
Pearson Correlation	0,272543445	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	82	
t Stat	28,38967566	
P(T<=t) one-tail	1,75856E-44	
t Critical one-tail	1,663649184	
P(T<=t) two-tail	3,51713E-44	
t Critical two-tail	1,989318557	

Tabel 4. Hasil paired sampel T-test

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test*, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) pretest sebesar 60,01 dan rata-rata posttest sebesar 88,58. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa setelah menggunakan bahan ajar teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif. Selain itu, diperoleh nilai *t* hitung sebesar 28,390 yang lebih besar daripada *t* tabel sebesar 1,989, serta nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 3,51713E-44 atau < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis siswa.

Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas pengembangan teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa. Evaluasi ini dilaksanakan setelah proses implementasi bahan ajar pada kegiatan pembelajaran. Data evaluasi diperoleh melalui hasil pretest dan posttest siswa setelah menggunakan bahan ajar. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk mengetahui sejauh mana bahan ajar berbasis e-book interaktif mampu membantu siswa memahami materi dan meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi.

Hasil posttest yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menunjukkan peningkatan yang jauh lebih baik dibandingkan hasil pretest. Berdasarkan data penelitian, jumlah nilai siswa pada saat pretest sebesar 4980 dengan rata-rata 60,01, sedangkan pada posttest meningkat menjadi 7352 dengan rata-rata 88,5. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang digunakan mampu membantu siswa memahami materi secara lebih optimal. Hal tersebut dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 6. Grafik Nilai Siswa

Selain itu, nilai tertinggi siswa juga mengalami peningkatan dari 80 pada pretest menjadi 100 pada posttest, sedangkan nilai terendah meningkat dari 42 menjadi 80. Hal ini membuktikan bahwa tidak hanya siswa dengan kemampuan tinggi yang mengalami perkembangan, tetapi juga siswa dengan kemampuan rendah turut mengalami peningkatan hasil belajar. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat efektivitas bahan ajar teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain*, diperoleh skor sebesar 0,706408752 atau dibulatkan menjadi 0,71. Nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi sesuai dengan penelitian Hasanudin & Fitriainingsih (2018) mengatakan bahwa jika skor *Gain* lebih dari 0,7 dinyatakan tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan bahan ajar berbasis e-book, kemampuan siswa mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum menggunakan bahan ajar tersebut. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi serta meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi secara lebih optimal.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif, dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan menunjukkan guru dan siswa memerlukan bahan ajar yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan sebelumnya masih didominasi oleh buku cetak sehingga belum mampu memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menarik minat siswa secara optimal. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis e-book interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat mendukung proses pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

Proses pengembangan teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, validasi ahli, implementasi, dan evaluasi produk. Produk yang dikembangkan memuat materi pembelajaran teks cerita fantasi, unsur pembangun, struktur teks, contoh cerita, latihan soal, evaluasi, serta muatan nilai Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat yang dikemas secara menarik melalui bantuan website Heyzine.

Berdasarkan hasil validasi ahli, bahan ajar yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan media sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil implementasi juga menunjukkan bahwa penggunaan e-book interaktif mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta lebih mudah memahami materi dan menyusun teks cerita fantasi sesuai dengan struktur yang benar.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji N-Gain yang memperoleh skor sebesar 0,706 dan termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, hasil uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Dengan demikian, teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif terbukti layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi siswa.

Daftar Referensi

- Azzahra, Y. R. (2022). Penggunaan Bahasa dalam Cerita Fantasi Siswa Kelas VII di SMP Negeri 6 Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(7), 1039–1053. <https://doi.org/10.17977/um064v2i72022p1039-1053>.
- D. A. M. P. Dewi and G. W. Bayu, “E-book Berbasis Problem Based Learning Materi Bangun Ruang Muatan Matematika Kelas VI SD,” *J. Edutech Undiksha*, vol. 10, no. 2, pp. 353–363, 2022, doi: <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.48606>.
- Effendi, R. (2020). Model Pewayangan Solusi Merangsang Daya Bercerita Siswa Dengan Menggunakan “Bagan Alur” Untuk Menumbuhkan Minat Menulis Siswa Pada Materi “Teks Cerita Fantasi.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(1), 54–59. <https://doi.org/10.32696/jp2bs.v5i1.414>.
- Finny Rizkiah Putri, Harris Effendi Thahar, E. A. (2018). Struktur dan Kebahasaan Teks Cerita Fantasi Karya Siswa Kelas VII UPT SMP Negeri 1 Batang Kapas. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(7), 25–32. <https://doi.org/10.24036/9538-019883>.
- Fitri, H., & Tamsin, A. C. (2024). Struktur, Isi, dan Unsur Kebahasaan Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 30 Padang. *Journal of Education Language and Innovation*, 2(1), 11–24. <https://doi.org/10.24036/jeli.v2i1.4>.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan media interaktif berbasis ebook di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352-7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>.
- Hasanudin, C., & Fitriyaningsih, A. (2018). Implementasi kelas terbalik menggunakan screencast-o-matic untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal siswa. *Jurnal Internasional Teknik & Teknologi*, 7 (4.15), 435-439. <http://www.sciencepubco.com/index.php/IJET>.
- Irchamni, A. (2025). Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai-nilai Karakter Melalui Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat Pada Anak Usia Dini (Program Kemdikdasmen RI). *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 10(1), 144-153. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v10i1.735>.
- Kusni, K., Nasution, N., Suprijono, A., & Hendratno, H. (2021). Pengembangan media ebook cergam berbasis kearifan lokal batik tanjung bumi untuk meningkatkan

- karakter siswa. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2). <http://dx.doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.9237>.
- Maesaroh, M., Prihartini, A. R., Khaeriyah, H. N., Asih, S. W., Nugraha, M. F. N., Rohyati, R., ... & Ramadhan, Y. (2025). EDUKASI JADILAH ANAK HEBAT DAN SEHAT DENGAN IMPLEMENTASI 7 KEBIASAAN ANAK INDONESIA HEBAT. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat*, 4(2), 1-8. <https://doi.org/10.30743/jurpammas.v4i2.11843>.
- Narsa, I. K. (2021). Meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia pada materi menulis teks cerita fantasi melalui penerapan model pembelajaran problem based learning. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 165-170. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i2.33269>.
- Nur, M., Hasanah, I., Maesaoh, M., Suryawati, E., Rohmawati, I., Suryanah, S., ... & Suhenah, S. (2025). Penguatan Kolaborasi Guru Dan Orang Tua Dalam Membentuk 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(2), 601-607. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2350>
- Rahmawati, R., & Kartikasari, R. D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai-Nilai Moral. *Journal on Education*, 5(3), 7835-7846. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1569>.
- Rofiqi, A., Purwanti, M. E., Khoiriyah, H., & Putri, Z. A. (2025). Penguatan Karakter Peserta Didik melalui Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat untuk Menyongsong Generasi Emas Indonesia 2045. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2332-2345. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3708>.
- Rosida, R., Fadiawati, N., & Jalmo, T. (2017). Efektivitas penggunaan bahan ajar e-book interaktif dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 5(1), 116746. <https://www.neliti.com/journals/jurnal-pembelajaran-fisika-universitas-lampung>.
- Saidah, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8695-8705. <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- Sari, A. D. P., & Hasanudin, C. (2024, July). Pemanfaatan Aplikasi GeoGebra sebagai Media Pembelajaran Matematika bagi Siswa SMP. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1868-1876). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2668/pdf>.
- Sinulingga, N. N. (2025). Membangun Karakter Sehat dan Berakhlak Mulia melalui 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat. *Tarbiyatuna Kajian Pendidikan Islam*, 9(1), 109-131. <https://doi.org/10.69552/tarbiyatuna.v9i1.2941>.
- Solikhah, A. N. M., & Susantini, E. (2022). Pengembangan e-book interaktif materi pewarisan sifat untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas XII SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(2), 374-383. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n2.p374-383>.
- Sumiyati, S., Meilani, W., & Siagian, I. (2021). Pelaksanaan pembelajaran teks cerita fantasi di kelas VII B SMPN 276 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(12), 2082-2091. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i12.399>.
- Suprpto, E., Apriandi, D., & Pamungkas, I. P. (2019). Pengembangan e-book interaktif berbasis animasi bagi siswa sekolah menengah kejuruan. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 124-130. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya>.
- Tiyas, A. H., Hazin, M., & Supratno, H. (2025). ANALISIS KEBIJAKAN GERAKAN

TUJUH KEBIASAAN ANAK INDONESIA HEBAT (7KAIH). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24970..>
Yulianingsih, S., Fahrurrozzi, & Utami, N. C. M. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 360–373. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5329>.