

**PENGEMBANGAN TEKS CERITA FANTASI BERMUATAN TUJUH
KEBIASAAN ANAK INDONESIA HEBAT BERBASIS *E-BOOK*
INTERAKTIF**

SKRIPSI



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
Sevi Ninda Johanes
NIM 22110059**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

**PENGEMBANGAN TEKS CERITA FANTASI BERMUATAN TUJUH
KEBIASAAN ANAK INDONESIA HEBAT BERBASIS *E-BOOK*
INTERAKTIF**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
Sevi Ninda Johanes
NIM 22110059**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Teks Cerita Fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis *E-Book* Interaktif” disusun oleh:

Nama : Sevi Ninda Johanes

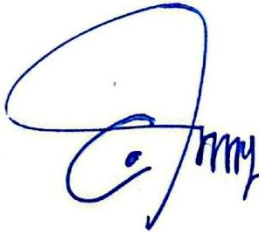
NIM : 22110059

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap sidang skripsi.

Bojonegoro, 30 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd,
NIDN 0706058801

Pembimbing II



Sutrimah, M.Pd,
NIDN 0729038801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Teks Cerita Fantasi Bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis *E-Book* Interaktif disusun oleh:

Nama : Sevi Ninda Johanes

NIM : 22110059

Program Studi : Pendidikan bahasa dan sastra indonesia

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Kamis, tanggal 16 Juli 2026

Bojonegoro, 23 Juli 2026

Ketua,



Dr. Cahyo Hasanudin, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0706058801

Sekretaris,



Joko Setiyono, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0724128701

Penguji I,



Joko Setiyono, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0724128701

Penguji II,



Dr. Masnuatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0706108701

Rektor,

Dr. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

MOTTO

“Jika menjadi takdirmu, maka tidak akan melewatkanmu. Tetaplah berusaha, berdoa, dan percaya bahwa yang ditetapkan akan selalu menemukan jalannya”

(Ali Bin Abi Thalib)

“Masa depan bergantung pada apa yang kamu lakukan hari ini”

(Mahatma Gandhi)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, serta kemudahan yang telah diberikan dalam setiap proses penyusunan skripsi ini, karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak Rateno dan Ibu Yulikah tercinta. Sebagai bentuk rasa hormat, cinta, dan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala doa yang tidak pernah terputus, kasih sayang yang tulus, dukungan moral maupun material, pengorbanan, kesabaran, serta semangat yang selalu diberikan dalam setiap langkah perjalanan pendidikan saya. Terima kasih karena selalu menjadi tempat pulang dan sumber kekuatan hingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini
2. Juan Raditia Abiyu selaku adik tercinta. Terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, serta kehadiran yang selalu memberikan semangat dan warna dalam perjalanan saya menyelesaikan pendidikan ini.
3. Ramadhani Novianto. Terima kasih atas dukungan, perhatian, motivasi, serta semangat yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi salah satu penyemangat dalam perjalanan dan proses yang telah saya lalui hingga mencapai tahap ini.
4. Bapak Dr. Cahyo Hasanudin selaku dosen pembimbing I dan Ibu Sutrimah, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang saya hormati. Terima kasih atas waktu, ilmu, arahan, masukan, bimbingan, serta kesabaran yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan dengan baik.
5. Rekan-rekan seperjuangan dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terutama kepada Siti Munawaroh, Audian Putri Inayah, dan Firda Kholishotul Ummah. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, bantuan, motivasi, serta berbagai pengalaman berharga yang telah dibagikan selama menjalani proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan yang penuh cerita, pembelajaran, dan perjuangan.
6. Wahdah Syafa'atin sahabat tercinta. Terima kasih telah menjadi sahabat yang selalu hadir untuk berbagi cerita, memberikan motivasi di saat sulit, serta menemani berbagai proses yang telah dilalui.

7. Diri saya sendiri. Terima kasih karena telah berjuang, bertahan, dan terus melangkah hingga sampai pada titik ini. Semua proses, tantangan, dan perjalanan yang telah dilalui menjadi bagian berharga dalam perjalanan kehidupan.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, saya betanda tangan di bawah ini:

Nama : Sevi Ninda Johanes

NIM : 22110059

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Pendidikan Bahasa dan Seni

Demi menjunjung tinggi integrasi akademik, dengan tulus tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

PENGEMBANGAN TEKS CERITA FANTASI BERMUATAN TUJUH KEBIASAAN ANAK INDONESIA HEBAT BERBASIS E-BOOK INTERAKTIF

merupakan hasil karya saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, **saya secara pribadi** bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 13 Juli 2026



Sevi Ninda Johanes

NIM 22110059

ABSTRAK

Johanes, S. N. Pengembangan Teks Cerita Fantasi Bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat Berbasis *E-Book* Interaktif. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing I Dr. Cahyo Hasanudin, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II Sutrimah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Teks Cerita Fantasi, Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat, *E-Book* Interaktif

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan dan mengevaluasi teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif untuk siswa kelas VII SMP sebagai solusi atas keterbatasan bahan ajar konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, guru dan siswa kelas VII SMP. 1) Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket analisis kebutuhan, validasi ahli, angket respon siswa serta hasil tes siswa berupa pretest dan posttest. 2) Analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji Paired Sample t-test dan uji N-Gain. 3) Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 86% dari ahli materi dan 93% dari ahli media dengan kategori sangat layak. 4) Implementasi produk menunjukkan peningkatan nilai siswa diketahui melalui hasil pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan nilai tertinggi dari 80 menjadi 100 serta nilai terendah dari 42 menjadi 80. Hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai t hitung sebesar 28,3897 lebih besar daripada t tabel sebesar 1,9893 dengan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. 5) Hasil N-Gain memperoleh skor 0,71 dengan kategori sedang yang menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis *e-book* interaktif terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Johanes, S. N. Development of an Interactive E-Book-Based Fantasy Story Incorporating the Seven Habits of Great Indonesian Children. Thesis, Indonesian Language and Literature Education Program, Faculty of Language and Arts Education, IKIP PGRI Bojonegoro; First Advisor: Dr. Cahyo Hasanudin, S.Pd., M.Pd.; Second Advisor: Sutrimah, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Fantasy Stories, Seven Habits of Great Indonesian Children, Interactive E-Book

Abstract: This study aims to analyze the needs, design, develop, implement and evaluate the fantasy story text containing the Seven Habits of Great Indonesian Children based on interactive e-books for seventh grade junior high school students as a solution to the limitations of conventional teaching materials. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects consisted of material experts, media experts, teachers and seventh grade junior high school students. 1) Data collection techniques were carried out through interviews, needs analysis questionnaires, expert validation, student response questionnaires and student test results in the form of pretests and posttests. 2) Data analysis used descriptive analysis, Paired Sample t-tests and N-Gain tests. 3) The results showed that the developed teaching materials obtained a feasibility percentage of 86% from material experts and 93% from media experts with a very feasible category. 4) The product implementation shows an increase in student scores as seen through the pretest and posttest results which show an increase in the highest score from 80 to 100 and the lowest score from 42 to 80. The results of the Paired Sample t-test show a calculated t value of 28.3897 which is greater than the t table of 1.9893 with a significance value of <0.05 , so there is a significant difference between the pretest and posttest results. 5) The N-Gain result obtained a score of 0.71 with a moderate category which indicates that the developed teaching materials are effective for use in learning. Thus, it can be concluded that the fantasy story text containing the Seven Habits of Great Indonesian Children based on interactive e-books is proven to be suitable for use in the learning process.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Teks Cerita Fantasi Bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat Berbasis E-Book Interaktif" dengan baik dan lancar. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd. selaku pembimbing I dan Ibu Sutrimah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, kritik, serta saran yang sangat berharga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lebih baik

Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd. selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk menempuh pendidikan di lingkungan universitas ini.
2. Bapak Dr. Cahyo Hassanudin, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, atas segala dukungan dan arahnya selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

3. Bapak Joko Setiyono, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah memberikan izin dan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staf akademik di lingkungan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, atas ilmu, bimbingan, serta dukungan yang telah diberikan selama masa studi.
5. Orang tua, keluarga, serta teman-teman yang senantiasa memberikan doa, motivasi, dan semangat selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap segala kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, khususnya dalam bidang pendidikan, serta menjadi inspirasi untuk pengembangan bahan ajar yang inovatif.

Bojonegoro, 13 Juli 2026

Sevi Ninda Johanes

NIM 22110059

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR.....	16
A. Kajian Pustaka	16
B. Kerangka Teoritis	23
1. Hakikat Teks Cerita fantasi	24
2. Hakikat Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat.....	38
3. Teks cerita fantasi bermuatan Tujuh kebiasaan anak indonesia hebat.....	42
4. Hakikat <i>E-Book</i> Interaktif	44
5. Teks Cerita Fantasi Bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat Berbasis <i>E-Book</i>	51
C. Kerangka Berpikir	54
BAB III METODE PENELITIAN	56
A. Pendekatan Penelitian	56
B. Prosedur Penelitian	56
C. Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	59
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	62
E. Teknik Analisis Data	68

F. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	74
BAB IV	79
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	79
A. Hasil Penelitian.....	79
1. Analisis Kebutuhan Dalam Pengembangan Teks Cerita Fantasi Bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis <i>E-Book</i> Interaktif?.....	79
2. Desain teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis <i>e-book</i> interaktif	99
3. Hasil Pengembangan teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis <i>e-book</i> interaktif.....	126
4. Implementasi teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif	139
5. Evaluasi pengembangan teks cerita fantasi Bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif.....	149
B. Pembahasan	150
1. Kebutuhan Teks Cerita Fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis <i>E-book</i> Interaktif?	151
2. Desain teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif?	158
3. Pengembangan teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif?.....	160
4. Implementasi teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif?.....	161
5. Evaluasi pengembangan teks cerita fantasi Bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif?	163
BAB V.....	167
PENUTUP.....	167
A. Simpulan.....	167
B. Saran	169
DAFTAR RUJUKAN	170
LAMPIRAN.....	184

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Komponen E-Book Interaktif.....	13
Tabel 2. 1 Data Penelitian Terdahulu	23
Tabel 2. 2 Struktur Teks Cerita Fantasi	27
Tabel 2. 3 Integrasi Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat.....	43
Tabel 2. 4 Integrasi Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book ...	51
Tabel 3. 1 Data, sumber data dan subjek penelitian	61
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan	62
Tabel 3. 3 Ceklis kesesuaian desain	63
Tabel 3. 4 Instrumen Angket Ahli Materi.....	64
Tabel 3. 5 Instrumen Angket Ahli Media	65
Tabel 3. 6 Pedoman Penskoran Menulis Teks Cerita Fantasi.....	66
Tabel 3. 7 Instrumen Perbandingan Nilai Siswa.....	68
Tabel 3. 8 Kriteria Kelayakan Bahan Ajar.....	70
Tabel 3. 9 Kategori Interpretasi N-Gain.....	73
Tabel 3. 10 Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain.....	73
Tabel 3. 11 Rentang Pengkategorian Validitas Butir.....	75
Tabel 4.1 Tabulasi nilai siswa	147
Tabel 4.2 Uji paired sample t-test	148

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	55
Gambar 3. 1 Prosedur Model Pengembangan ADDIE	57
Gambar 3. 2 Tahapan Teori Miles & Huberman	70
Gambar 4.1 diagram respon kebutuhan bahan ajar	83
Gambar 4.2 diagram respons siswa terhadap bahan ajar berbasis e-book interaktif	84
Gambar 4.3 respon siswa terhadap materi ajar	85
Gambar 4.4 respon siswa terhadap isi materi.....	87
Gambar 4.5 respon siswa terhadap penyajian bahan ajar	89
Gambar 4.6 respon siswa terhadap unsur Tujuh KAIH	91
Gambar 4.7 respon siswa terhadap bentuk penyajian	93
Gambar 4.8 respon siswa terhadap evaluasi bahan ajar	94
Gambar 4.9 respon siswa terhadap desain e book interaktif.....	96
Gambar 4.10 respon siswa terhadap ukuran e-book	98
Gambar 4.11 Desain halaman sampul depan	101
Gambar 4.12 Gambar desain halaman kata pengantar	102
Gambar 4.13 Desain halaman daftar isi	103
Gambar 4.14 Desain Halaman Tujuan Pembelajaran	104
Gambar 4.15 Desain Halaman Panduan Penggunaan e-book	105
Gambar 4.16 Desain Halaman Peta Konsep Materi.....	106
Gambar 4.17 Desain halaman sub bab 1	107
Gambar 4.18 Desain halaman sub bab 2	108
Gambar 4.19 Desain halaman sub bab 3	109
Gambar 4.20 Desain halaman sub bab 4.....	109
Gambar 4.21 Desain halaman sub bab 5	110
Gambar 4.22 Desain halaman sub bab evaluasi.....	111
Gambar 4.23 Desain halaman sub bab penutup	112
Gambar 4.24 Tampilan desain halaman apersepsi	113
Gambar 4. 25 Desain halaman pengertian teks erita fantasi	113
Gambar 4.26 Desain halaman ciri-ciri teks cerita fantasi	114
Gambar 4. 27 Desain halaman unsur intrinsik dan ekstrinsik teks cerita fantasi	115
Gambar 4.28 Desain halaman struktur teks cerita fantasi.....	116
Gambar 4.29 Desain halaman jenis teks cerita fantasi.....	116
Gambar 4.30 Desain halaman langkah menulis teks cerita fantasi	117
Gambar 4.31 Desain halaman latihan individu teks cerita fantasi	118
Gambar 4. 32 Desain halaman Contoh teks cerita fantasi	119
Gambar 4.33 Desain halaman kuis subab 1	119
Gambar 4.34 Desain halaman kuis subab 2	119
Gambar 4.35 Desain halaman kuis subab 3	120
Gambar 4.36 Desain halaman kuis subab 4	120
Gambar 4.37 Desain halaman evaluasi	121
Gambar 4.38 Desain halaman diskusi kelompok.....	121
Gambar 4.39 Desain halaman tugas kreatif kelompok	121

Gambar 4. 40 Desain halaman glosarium	122
Gambar 4.41 Desain halaman daftar pustaka.....	123
Gambar 4.42 Desain halaman refleksi pembelajaran.....	124
Gambar 4.43 Desain halaman Rangkuman materi.....	124
Gambar 4.44 Desain sampul belakang	125
Gambar 4.45 Hasil penilaian oleh validator materi pertama.....	127
Gambar 4.46 Hasil penilaian oleh validator materi pertama.....	128
Gambar 4.47 Hasil penilaian oleh validator materi pertama.....	130
Gambar 4.48 Hasil penilaian oleh validator materi pertama.....	132
Gambar 4.49 Revisi halaman scoring	134
Gambar 4.50 Revisi halaman materi.....	135
Gambar 4.51 Revisi halaman scoring	137
Gambar 4.52 Dokumentasi pretest SMPN 2 Singgahan	140
Gambar 4.53 Dokumentasi uji coba pertama	141
Gambar 4.54 Dokumentasi posttest SMPN 2 Singgahan	141
Gambar 4. 55 Dokumentasi pretest SMPN 1 Senori.....	142
Gambar 4. 56 Dokumentasi uji coba pertama SMPN 1 Senori.....	143
Gambar 4. 57 Dokumentasi uji coba kedua dan posttest SMPN 1 Senori.....	144
Gambar 4.58 Dokumentasi pretest SMPN 2 Jatirogo	144
Gambar 4.59 Dokumentasi uji coba pertama	145
Gambar 4.60 Dokumentasi uji coba kedua	146
Gambar 4.61 Grafik nilai siswa	147
Gambar 4.62 Grafik perolehan skor N-Gain.....	150

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Draft Lembar Angket Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Teks Cerita Fantasi	185
Lampiran 2. Hasil Validasi Butir Instrumen Angket Kebutuhan Siswa	188
Lampiran 3. Hasil Validasi Angket Kebutuhan Teks Cerita Fantasi Bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat Berbasis E-Book Interaktif.....	196
Lampiran 4. Hasil Validasi Angket Kebutuhan Teks Cerita Fantasi Bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat Berbasis E-Book Interaktif.....	197
Lampiran 5. Rekap Hasil Jawaban Responden	198
Lampiran 6. Dokumentasi Pembangian Angket Dan Wawancara Di SMPN 2 Singgahan.....	201
Lampiran 7. Dokumentasi Pembangian Angket Dan Wawancara Di SMPN 2 Jatirogo.....	202
Lampiran 8. Dokumentasi Pembangian Angket Dan Wawancara Di SMPN 1 Senori	203
Lampiran 9. Angket Ahli Materi.....	204
Lampiran 10. Hasil Validasi Butir Intrumen Angket Kelayakan Materi	206
Lampiran 11. Hasil Penilaian Instrumen Angket Ahli Materi	210
Lampiran 12. Hasil Uji Reabilitas Instrumen Angket Ahli Materi	211
Lampiran 13. Hasil Penilaian Ahli Materi	212
Lampiran 14. Hasil Validasi Dari Ahli Materi.....	216
Lampiran 15. Angket Ahli Media	217
Lampiran 16. Hasil Validasi Butir Instrumen Angket Kelayakan Media	220
Lampiran 17. Hasil Penilaian Validator Angket Ahli Media.....	226
Lampiran 18. Hasil Reliabilitas Angket Ali Media	227
Lampiran 19. Hasil Penilaian Ahli Media.....	228
Lampiran 20. Hasil Validasi Dari Validator Ahli Media	234
Lampiran 21. Ceklis Kesesuaian.....	235
Lampiran 22. Flowchart.....	239
Lampiran 23. Storyboard	240
Lampiran 24. Soal Pretest dan Postest	250
Lampiran 25. Validasi Butir Soal Pretest dan Postest	251
Lampiran 26. Hasil Penilaian Validator Butir Soal Pretest dan Postes.....	254
Lampiran 27. Hasil Validasi Butir Soal Pretest dan Postest	258
Lampiran 28. Hasil Reliabilitas Butir Soal Pretest dan Postest	259
Lampiran 29. Hasil Nilai Pretest.....	260
Lampiran 30. Hasil Nilai Postest	263
Lampiran 31. Tabulasi Nilai Pretest dan Postest	266
Lampiran 32. Lembar Pembimbingan Skripsi	269
Lampiran 33. Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi.....	271
Lampiran 34. Bukti Publikasi Ilmiah	272
Lampiran 35. Surat Pencarian Data Di SMPN 2 Singgahan.....	273
Lampiran 36. Surat Pencarian Data Di SMPN 1 Senori	274
Lampiran 37. Surat Pencarian Data Di SMPN 2 Jatirogo.....	275

Lampiran 38. Surat Keterangan Selesai Penelitian di SMPN 2 Singgahan	275
Lampiran 39. Surat Keterangan Selesai Penelitian di SMPN 1 Senori.....	277
Lampiran 40. Surat Keterangan Selesai Penelitian di SMPN 2 Jatirogo	278
Lampiran 41. Hasil Cek Plagiasi.....	279

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 adalah jenis teks naratif yang mengandung unsur imajinatif, bersifat fiksi, dan menggambarkan peristiwa yang berada di luar logika kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran teks cerita fantasi adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menulis dan membaca teks yang bersifat imajinatif (Zahrina & Qomariyah, 2018). Pembelajaran teks cerita fantasi bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa dengan mendorong mereka berpikir kreatif dan berimajinasi dalam menciptakan alur serta tokoh cerita (Margawati, 2021). Senada dengan itu, Juliani (2022) menyampaikan bahwa tujuan teks cerita fantasi tidak hanya untuk menghibur pembaca, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai moral dan sosial melalui kisah yang menarik. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pembelajaran teks cerita fantasi adalah melatih kemampuan menulis kreatif, mengembangkan daya imajinasi peserta didik, serta menumbuhkan nilai-nilai moral melalui cerita yang bersifat fiksi namun bermakna.

Teks cerita fantasi memiliki sejumlah ciri yang membedakannya dengan jenis teks lainnya (Putri dkk., 2018). Ciri utama teks cerita fantasi adalah adanya unsur imajinatif yang tidak sepenuhnya berdasarkan kenyataan dan sering melibatkan tokoh-tokoh dengan kemampuan luar biasa (Azzahra, 2022). Hal ini sejalan dengan Dewi dkk., (2023) yang menjelaskan bahwa teks cerita fantasi memiliki ciri berupa peristiwa yang tidak logis, latar waktu dan latar tempat tidak terbatas. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri teks cerita fantasi mencakup sifat imajinatif, penggunaan tokoh dan latar yang tidak realistis, serta adanya pesan moral yang disampaikan melalui peristiwa khayalan.

Teks cerita fantasi secara khas dibangun atas tiga unsur bagian utama meliputi unsur orientasi, komplikasi, dan resolusi (Fandini., 2018). Pada unsur pertama orientasi, penulis mengungkapkan pengenalan tokoh, latar, dan situasi awal pada cerita, kemudian muncul permasalahan (konflik) termasuk dalam unsur komplikasi yang memuncak menuju klimaks, dan akhirnya bagian unsur resolusi sebagai penyelesaian konflik dan penutup cerita (Novita dkk., 2020). Dengan memahami unsur-unsur tersebut siswa tidak akan kesulitan dalam mengembangkan alur cerita fantasi secara utuh (Sintia dkk., 2021). Akan tetapi dalam penerapannya masih siswa masih banyak mengalami kendala.

Menurut Narsa (2021) mengatakan bahwa sebagian siswa masih mengalami kendala dalam menulis teks cerita fantasi. Selain itu sejalan dengan pendapat Yulianingsih dkk., (2023) siswa cenderung terhambat pada pengembangan alur cerita yang kerap tidak konsisten. Selain aspek alur dan ide, banyak siswa mengalami kelemahan dalam aspek kebahasaan seperti kosakata terbatas,

penggunaan kalimat yang kurang efektif, serta penguasaan struktur cerita fantasi yang belum optimal (Effendi, 2020). Hal ini menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran yang tepat sesuai kendala yang dihadapi.

Mengacu pada hambatan tersebut dan tuntutan pembelajaran abad-21 diperlukan pengembangan media yang interaktif, mudah diakses, dan mendukung aktivitas menulis misalnya *e-book* interaktif (Manuain dkk., 2024). Media seperti ini tidak hanya menyediakan konten statis tetapi juga fitur umpan balik, stimulasi visual, dan tugas terpandu yang dapat mendorong siswa berlatih menata orientasi-komplikasi-resolusi secara berulang (Arda dkk., 2015). Dengan dasar kebutuhan tersebut, penting menelaah penelitian terdahulu yang menguji efektivitas *e-book* interaktif dan media digital serupa dalam konteks pembelajaran bahasa dan karakter.

Beberapa studi pengembangan *e-book* interaktif pada berbagai materi menunjukkan hasil validitas dan respon peserta didik yang positif, termasuk peningkatan minat dan pemahaman materi setelah uji coba produk (Sholihah dkk., 2025). Penelitian-penelitian lain yang mengevaluasi *e-book* interaktif di kelas menegaskan bahwa kombinasi fitur multimedia dan tugas terpandu efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Saskiawati & Mastoah, 2025). Temuan-temuan ini memberi landasan kuat untuk mengembangkan *e-book* interaktif khusus teks cerita fantasi yang juga memuat nilai-nilai Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat sebagai konten penguatan karakter.

Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat atau bisa disingkat (KAIH) merupakan program pembiasaan positif yang menanamkan tujuh perilaku utama

pada anak (Tiyas dkk., 2025). Program ini bertujuan membentuk karakter anak sejak dini agar tumbuh menjadi pribadi yang mandiri, cerdas, dan berakhlak mulia (Rofiki dkk., 2025). Menurut Sinulingga (2025), kebiasaan positif yang diterapkan secara terus-menerus akan membentuk karakter kuat dan menjadi bagian dari kepribadian anak. Jadi, tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat merupakan pembiasaan karakter anak sehari-hari yang berkelanjutan.

Tujuan utama dari program ini adalah menanamkan nilai-nilai moral dan kebiasaan positif yang dapat membentuk kepribadian unggul anak Indonesia (Iddian, 2025). Melalui kebiasaan sederhana seperti dalam unsur KAIH diharapkan memiliki dasar karakter yang kuat dan mampu menghadapi tantangan zaman (Ardiansyah & Sagjuddin, 2020). Selain itu, program ini juga sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menciptakan manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia (Sahreni, 2025). Dengan pemahaman tujuan tersebut, maka penting untuk melihat bagaimana nilai-nilai ini dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Nilai-nilai utama dalam Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (KAIH) ini meliputi disiplin, tanggung jawab, peduli lingkungan, gemar membaca, dan berperilaku jujur, yang dapat diintegrasikan dalam aktivitas belajar di kelas (Lisnasari & Solin, 2025). Guru dapat mengaitkan nilai-nilai tersebut dalam proses pembelajaran melalui kegiatan refleksi, diskusi kelompok, dan proyek sosial yang menumbuhkan karakter positif siswa (Saifuddin & Syukri, 2025). Selain itu Hasanah & Islamiyati (2025) mengatakan bahwa penggunaan strategi pembelajaran berbasis keteladanan guru juga memperkuat penerapan nilai-nilai tersebut di

sekolah. Implementasi yang baik akan menghasilkan dampak positif dalam pembentukan karakter anak di lingkungan pendidikan.

Pelaksanaan tujuh kebiasaan anak hebat terbukti mampu meningkatkan kedisiplinan pada siswa (Nunung dkk., 2025). Kebiasaan ini juga menurunkan perilaku negatif di sekolah, seperti keterlambatan dan ketidakpatuhan terhadap aturan (Suherman dkk., 2025). Selain itu, program ini menumbuhkan kesadaran siswa untuk berperilaku sesuai nilai moral dalam kehidupan sehari-hari (Zuliana, 2025). Dampak positif tersebut menjadi alasan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang dapat memperkuat nilai karakter ini secara menarik dan interaktif.

Penerapan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat dalam pendidikan karakter memiliki dampak positif bagi perkembangan siswa, seperti meningkatnya kedisiplinan, tanggung jawab, dan kemandirian (Irhamni, 2025). Sejalan dengan pendapat Maesaroh dkk., (2025) Anak yang terbiasa menjalankan kebiasaan ini juga lebih mampu bekerja sama dan menunjukkan empati terhadap teman sebaya. Seperti yang dikatakan oleh Rofiqi dkk., (2025) dalam penelitiannya menerapkan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan motivasi belajar, karakter dan keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, penerapan tujuh kebiasaan ini menjadi strategi penting dalam membentuk karakter anak yang positif di sekolah.

Pentingnya penerapan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat dalam pembentukan karakter siswa perlu didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan relevan (Nur dkk., 2025) . Salah satu bentuk media yang dapat memperkuat penerapan nilai-nilai tersebut adalah penggunaan teknologi interaktif

yang memungkinkan siswa belajar sambil berpartisipasi aktif (Kusni dkk., 2021). Media yang interaktif dapat membantu siswa memahami kebiasaan positif tidak hanya melalui teori, tetapi juga melalui pengalaman belajar langsung (Saidah dkk., 2019). Oleh karena itu, pemanfaatan media modern seperti *E-Book* interaktif menjadi langkah strategis untuk menghubungkan nilai karakter dengan proses pembelajaran yang lebih efektif.

E-book interaktif adalah buku digital yang memadukan teks, gambar, video, suara, dan aktivitas yang dapat disentuh atau diklik oleh pengguna, sehingga pembaca tidak hanya membaca tetapi juga berinteraksi secara langsung (Hanikah dkk., 2022). Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup karena siswa dapat berpartisipasi aktif melalui kuis, latihan, dan simulasi yang tersedia di dalam *e-book* (Suprpto dkk., 2019). Sejalan dengan pendapat Rosida dkk., (2017) *e-book* interaktif mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pemahaman tentang pengertian *e-book* interaktif ini menjadi dasar untuk membahas berbagai kelebihan yang dimilikinya.

E-book interaktif memiliki sejumlah kelebihan salah satunya dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui tampilan yang menarik serta fitur-fitur yang menyenangkan (Ciptaningtyas dkk., 2022). Media ini juga membantu siswa belajar secara mandiri karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa bergantung pada buku cetak atau waktu belajar di kelas (Syafani dkk., 2022). Selain itu, *e-book* interaktif memberikan proses pembelajaran lebih efektif karena mampu memberikan hasil atau umpan balik langsung terhadap kegiatan belajar siswa (Kusumastuti, 2020). Melalui berbagai kelebihan itu dapat

dipahami bahwa *e-book* interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam proses belajar *e-book* interaktif berperan sebagai sarana yang membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan (Solikah & Susantini, 2022). Media terdapat berbagai fitur visual dan audio yang dapat memperjelas dalam menyampaikan materi (Putri & Wiarta, 2022). Sependapat dengan itu Saripudin dkk., (2022) mengatakan bahwa *e-book* interaktif memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal. Dengan peran penting tersebut pentingnya untuk memahami bagaimana konsep *e-book* interaktif dapat dikembangkan secara tepat.

Konsep *e-book* interaktif dibuat berdasarkan perpaduan antara desain pembelajaran dan teknologi digital yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa (Sari dkk., 2017). Dalam pengembangannya *e-book* interaktif dirancang agar siswa dapat berinteraksi langsung dengan isi pembelajaran melalui animasi, video, latihan soal, dan refleksi diri (Hanikah dkk., 2022). Tujuan dari konsep ini adalah agar siswa tidak hanya membaca, tetapi juga aktif berpikir, menjawab, dan memahami isi materi melalui pengalaman belajar langsung (Lestari & Suciptaningsih, 2024). Dari pemahaman konsep ini, *e-book* interaktif kemudian dapat dikaitkan dengan pembentukan karakter positif seperti nilai-nilai dalam tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat.

E-book interaktif dapat menjadi sarana yang bagus untuk menanamkan karakter siswa seperti proaktif, bekerja sama, dan berpikir positif (Fitriani dkk.,

2023). Melalui fitur interaktif seperti refleksi diri, simulasi pengambilan keputusan, dan aktivitas kolaboratif, siswa dapat belajar menerapkan kebiasaan baik dalam kehidupan sehari-hari (Putri & Festiyed, 2019). Dengan cara ini, *e-book* interaktif tidak hanya mengajarkan pengetahuan akademik, tetapi juga nilai moral dan karakter (Amelia dkk., 2024). Oleh karena itu, penting untuk melihat bagaimana penelitian sebelumnya telah memanfaatkan *e-book* interaktif dalam pembelajaran karakter.

Berdasarkan pendapat terdahulu peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran teks fantasi di sekolah. Hasil wawancara dengan siswa kelas VII UPT SMP Negeri 1 Senori, diperoleh informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran teks cerita fantasi hanya menggunakan buku cetak. Guru cenderung menyampaikan materi secara satu arah dengan berpatokan pada buku teks tanpa keterlibatan siswa secara aktif. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik dan belum sepenuhnya mampu menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa dalam memahami materi teks cerita fantasi secara mendalam.

Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan adanya permasalahan kedisiplinan dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, masih ditemukan sejumlah siswa yang berada di luar kelas dengan alasan sarapan sehingga tertinggal materi yang disampaikan guru. Situasi tersebut berdampak pada ketidaksamaan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya pengembangan bahan ajar yang lebih menarik agar siswa terdorong untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih aktif dan tepat waktu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Singgahan, diketahui bahwa sekolah sebenarnya sudah memiliki bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Namun, bahan ajar tersebut belum sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Bahan ajar tersebut lebih banyak menekankan kegiatan membaca dan mengerjakan soal, tanpa melibatkan aktivitas kreatif seperti mengembangkan alur cerita, membuat tokoh fantasi, atau melakukan diskusi kelompok. Akibatnya, siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran dan cenderung merasa bosan serta mengantuk saat kegiatan belajar berlangsung.

Guru juga mengungkapkan bahwa kesesuaian bahan ajar dapat memengaruhi sikap siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari banyaknya kondisi siswa mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Situasi tersebut tentu berdampak pada efektivitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya pembaruan bahan ajar yang lebih inovatif dan sesuai agar mampu meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Jatirogo, diperoleh informasi bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks cerita fantasi masih tergolong rendah. Guru menyampaikan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kesulitan menuangkan ide dan imajinasi mereka ke dalam bentuk tulisan yang runtut dan sesuai dengan karakteristik teks cerita fantasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis teks cerita fantasi masih menghadapi sejumlah kendala, terutama rendahnya pemahaman dan keterampilan siswa serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Padahal, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-book interaktif mampu meningkatkan pemahaman materi dan keaktifan siswa melalui penyajian konten yang visual dan interaktif. Namun, hingga saat ini belum tersedia e-book interaktif yang secara khusus mengintegrasikan pembelajaran teks cerita fantasi dengan nilai Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya pengembangan media pembelajaran yang inovatif, relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas berikut rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan dalam pengembangan teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis *e-book* interaktif?
2. Bagaimana desain teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif?
3. Bagaimana cara mengembangkan teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif?
4. Bagaimana hasil implementasi teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book interaktif?

5. Bagaimana hasil evaluasi pengembangan teks cerita fantasi Bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis *e-book* interaktif?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara umum sebagai berikut :

1. Mengetahui hasil analisis kebutuhan dalam pengembangan teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis *e-book* interaktif.
2. Mengetahui desain teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis *e-book* interaktif.
3. Mengetahui pengembangan produk teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis *e-book* interaktif.
4. Untuk mengetahui implementasi teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis *e-book* interaktif.
5. Mengetahui evaluasi hasil pengembangan teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis *e-book* interaktif.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil dari kajian yang telah dilakukan peneliti, maka dari itu dapat diuraikan manfaat penelitian yaitu:

1. Manfaat Teoretis

- a. Menambah referensi mengenai pengembangan bahan ajar teks cerita fantasi berbasis *e-book* interaktif.
- b. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pendidikan karakter melalui integrasi tujuh kebiasaan Anak Indonesia Hebat dalam media digital.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Guru dapat memberikan bahan ajar yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan serta guru dapat untuk mengajarkan cerita fantasi serta menanamkan tujuh kebiasaan Anak Indonesia Hebat.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa memahami materi cerita fantasi dengan lebih mudah melalui fitur interaktif dalam *e-book* serta menumbuhkan karakter positif melalui penerapan tujuh kebiasaan Anak Indonesia Hebat yang disisipkan dalam cerita. Kemudahan akses *e-book* membuat siswa bisa menggunakannya tanpa terikat waktu dan tempat.

c. Bagi Sekolah

Mendukung program literasi dan penguatan pendidikan karakter dengan memanfaatkan bahan ajar digital yang inovatif serta menjadi contoh praktik baik penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

d. Bagi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi serta memperkaya kajian di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa teks cerita fantasi bermuatan tujuh kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis *e-book* interaktif. Teks cerita fantasi ini dirancang dengan beberapa spesifikasi sebagai berikut:

1. Teks cerita fantasi yang dikembangkan hanya untuk tingkat SMP/MTs. dan bisa juga digunakan untuk referensi pembelajaran.

2. Konten teks cerita fantasi dibuat orisinal dan disesuaikan dengan nilai tujuh kebiasaan Anak Indonesia Hebat berbasis e-book agar mudah dipahami siswa.
3. Fitur interaktif meliputi tombol navigasi, audio, ilustrasi, kuis singkat, serta animasi sederhana untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
4. Desain tampilan teks cerita fantasi menggunakan layout yang menarik, warna lembut, dan ilustrasi yang ramah anak sehingga mendukung kenyamanan membaca.
5. Format teks cerita fantasi dikembangkan dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui laptop atau gawai sehingga fleksibel digunakan dalam pembelajaran.

Berikut uraian ciri-ciri fisik dari teks cerita fantasi bermuatan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat bermuatan *e-book* interaktif dalam tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1. 1 Komponen E-Book Interaktif

<i>No.</i>	<i>Komponen e-book</i>	<i>Keterangan</i>
1.	Tampilan halaman utama	Berisi cover disertai judul e-book dan juga nama penulis.
2.	Ukuran <i>e-book</i>	<i>e-book</i> dibentuk dengan model <i>portrait</i> menggunakan ukuran B5
3.	Struktur <i>e-book</i>	
	1. Bagian awal	- Halaman pembuka - Kata pengantar - Daftar isi
	2. Bagian menu utama	- Kegiatan Pembelajaran I - Kegiatan Pembelajaran II - Kegiatan Pembelajaran III
	3. Bagian akhir	- Glosarium - Daftar referensi - Tentang penulis - Cover belakang

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Peserta didik kelas VII telah memiliki kemampuan dasar membaca dan memahami teks naratif sehingga mampu mengikuti pembelajaran menggunakan teks cerita fantasi berbasis e-book interaktif.
- b. Guru dan siswa diasumsikan memiliki akses terhadap perangkat digital yang memadai untuk menggunakan e-book interaktif dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Nilai-nilai Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat diasumsikan dapat diintegrasikan secara kontekstual ke dalam teks cerita fantasi tanpa menghilangkan karakteristik utama teks tersebut.
- d. Desain dan pengembangan e-book interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa diasumsikan dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.
- e. Proses implementasi dan evaluasi diasumsikan mampu memberikan gambaran yang objektif mengenai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dikembangkan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan hanya difokuskan untuk kelas VII, sehingga belum mengakomodasi kebutuhan belajar siswa pada jenjang lain. Selain itu, karakteristik materi mungkin perlu penyesuaian apabila ingin diterapkan di tingkat berbeda.
- b. Pengembangan ini hanya fokus pada teks cerita fantasi dan nilai tujuh kebiasaan Anak Indonesia Hebat tidak mencakup seluruh materi bahasa Indonesia

- c. Pengembangan ini hanya mencakup materi cerita fantasi dan memuat Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat. Materi lain dalam pembelajaran bahasa Indonesia tidak dibahas, sehingga penggunaan media ini belum dapat diterapkan pada kompetensi dasar lainnya.
- d. Waktu implementasi produk relatif terbatas sehingga dampak jangka panjang terhadap pembentukan karakter siswa belum dapat diamati secara mendalam.
- e. Evaluasi pengembangan lebih menitikberatkan pada hasil belajar dan respons siswa, sehingga aspek perubahan sikap secara berkelanjutan belum dikaji secara menyeluruh.