

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK* INTERAKTIF PADA  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI DONGENG  
KEARIFAN LOKAL KELAS III SEKOLAH DASAR**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



**OLEH:**

**Dito Pristanto Adji**

NPM: 2114060260

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh

**DITO PRISTANTO ADJI**  
(2114060260)

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK* INTERAKTIF PADA  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI DONGENG  
KEARIFAN LOKAL KELAS III SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: Kediri, 25 Juni 2025

**Pembimbing 1**



**Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd**  
NIDN. 0730098803

**Pembimbing 2**



**Tutut Indah Sulistiyowati, S.Pd, M.Si**  
NIDN. 072008840

# LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh:  
**DITO PRISTANTO ADJI**  
NPM: 2114060260

Judul:  
**PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK* INTERAKTIF PADA  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI DONGENG  
KEARIFAN LOKAL KELAS III SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada Tanggal: 16 Juli 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd
2. Penguji I : Wahyudi, M.Sn
3. Penguji II : Tutut Indah Sulistiyowati, M.Si



Mengetahui

Dekan FKIP



UNIVERSITAS NUSANTARA  
FKIP  
KEDIRI  
NIDN. 0024086901

Dr. Agus Widodo, M.Pd

## **Motto**

*“Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang”*

(Amsal 23:18)

*“Serahkanlah perbuatanmu kepada Tuhan, maka terlaksanalah segala  
rencanamu”*

(Amsal 16:3)

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dito Pristanto Adji  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Tempat/Tgl. Lahir : Kediri, 14 Desember 2001  
NPM : 2114060260  
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang diujikan ini adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi mana pun, serta tidak mengandung unsur penjiplakan (plagiarisme). Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang berlaku di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Kediri, 16 Jul 2025



Dito Pristanto Adji  
NPM: 2114060260

## RINGKASAN

**Dito Pristanto Adji** Pengembangan Media *E-Book* Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Kearifan Lokal Kelas III Sekolah Dasar

**Kata kunci:** Media *E-book* Interaktif, Dongeng, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi di SDN Karangtengah 3 dimana rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi dongeng dapat dikatakan cukup rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan peserta didik terhadap Bahasa Indonesia yang bersifat abstrak. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran *E-book* dongeng interaktif sebagai media pembelajaran pada pembelajaran membaca dongeng kelas III? (2) Bagaimana kepraktisan media *E-book* dongeng interaktif pada pembelajaran membaca dongeng kelas III saat kegiatan pembelajaran berlangsung? (3) Keefektifan media pembelajaran *E-book* dongeng interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran membaca dongeng kelas III saat kegiatan pembelajaran berlangsung?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media pembelajaran *E-book* dongeng interaktif pada pembelajaran membaca dongeng kelas III sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket validasi, angket respon guru, dan soal evaluasi. Teknik analisis data dengan menganalisis hasil angket validasi, angket respon guru, dan hasil evaluasi soal. Dari hasil analisis data yang telah dilakukan pada *E-book* interaktif diperoleh presentase (1) Kevalidan *E-book* interaktif pada materi dongeng memperoleh hasil validasi materi 90% (kategori sangat valid) dan hasil kevalidan *E-book* interaktif 92%. (2) Dari aspek kepraktisan, media ini memperoleh respons positif dengan persentase 96% dari guru dan 90% dari seluruh siswa, yang termasuk kategori sangat praktis. (3) Keefektifan *E-book* interaktif pada materi dongeng terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, baik pada uji coba terbatas (dari 16% ke 83%) maupun uji coba luas (dari 13% ke 93%), Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *E-book* interaktif yang digunakan pada materi pembelajaran dongeng dinilai layak untuk digunakan serta telah memenuhi berbagai kriteria yang diperlukan guna diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa *E-book* interaktif memiliki potensi yang signifikan dalam menunjang pemahaman materi serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan proposal ini berjudul “Pengembangan Media *E-book* Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Kearifan Lokal Kelas III Sekolah Dasar”

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bagus Amirul Mukmin, M. Pd., selaku ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
2. Farida Nurlaila Zunaidah, M. Pd., selaku dosen pembimbing yang selama ini telah memberikan bimbingan dan arahan guna terselesaikannya proposal skripsi ini.
3. Dwi Wulandari, S.Pd.SD, selaku kepala sekolah SDN Karangtengah 3 yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian.
4. Supanji Waluya, selaku guru kelas III SDN Karangtengah 3 yang telah meluangkan waktu.
5. Siswa dan siswi SDN Karangtengah 3, terimakasih atas kerjasama selama penelitian berlangsung.
6. Kepada kedua orang tua serta saudara yang selalu memberikan doa dan dukungan sepenuh hati.
7. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 11 Juli 2025

**Dito Pristanto Adji**

NPM: 2114060260

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	6
B. Kajian Teori .....	8
C. Kerangka Berpikir .....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>17</b>
A. Model Pengembangan .....	17
B. Prosedur Pengembangan .....	18
C. Desain Pengembangan.....	20
D. Lokasi waktu dan Subyek Penelitian.....	22
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	23
F. Teknik Pengumpulan Data.....	28
G. Teknik Analisis Data.....	29
H. Uji Coba Model atau Produk.....	33
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
A. Data Hasil Produk Pengembangan .....	36
B. Analisis Data .....	36
C. Data Uji Coba Luas .....	45
D. Revisi Produk .....	51
E. Kajian Akhir Produk.....	52
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>57</b>
A. Simpulan.....	57
B. Saran .....	58

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>...</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 CP dan TP .....	13
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	23
Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Media .....	24
Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Materi .....	24
Tabel 3. 4 Angket Respon Guru .....	25
Tabel 3. 5 Angket Respon Siswa .....	26
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Soal Pretest .....	27
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Soal Posttest.....	27
Tabel 3. 8 Kriteria Validasi.....	30
Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan .....	31
Tabel 3. 10 Konversi Nilai Presentase Hasil Belajar .....	32
Tabel 4. 1 Hasil Pre Test Siswa Uji Terbatas.....	43
Tabel 4. 2 Hasil Posttest Siswa Uji Terbatas .....	44
Tabel 4. 3 Hasil Pretest Siswa Uji Luas .....	49
Tabel 4. 4 Hasil Post Test Siswa Uji Luas.....	50
Tabel 4. 5 Revisi Ahli Materi .....	51
Tabel 4. 6 Revisi Ahli Media.....	52
Tabel 4. 7 Hasil Akhir Produk.....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	16
Gambar 3. 1 Pengembangan ADDIE .....	18
Gambar 3. 2 Halaman Cover.....	20
Gambar 3. 3 Halaman Menu .....	21
Gambar 3. 4 Halaman CP & TP .....	21
Gambar 3. 5 Halaman Materi.....	21
Gambar 3. 6 Halaman Cerita Dongeng .....	22
Gambar 3. 7 Halaman kuis.....	22
Gambar 4. 1 Hasil Validasi Materi .....	37
Gambar 4. 2 Hasil Validasi Media .....	38
Gambar 4. 3 Hasil Angket Respon Guru Uji Terbatas .....	39
Gambar 4. 4 Angket Respon Guru Uji Luas .....	45

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas .....	41
Grafik 4. 2 Angket Respon Siswa Uji Coba Luas.....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul .....
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....
Lampiran 3 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk .....
Lampiran 4 Berita Acara Kemajuan Pembimbingan .....
Lampiran 5 Need Assessment Guru .....
Lampiran 6 Need Assessment Siswa.....
Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran .....
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media.....
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi .....
Lampiran 10 Angket Respon Guru .....
Lampiran 11 Angket Respon Siswa .....
Lampiran 12 Hasil <i>Pre-test</i> .....
Lampiran 13 Hasil <i>Post-test</i> .....
Lampiran 14 Dokumentasi.....
Lampiran 15 Hasil Plagiasi .....
Lampiran 16 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Permasalahan pendidikan merupakan permasalahan yang sangat penting karena pendidikan mempunyai pengaruh yang besar terhadap perkembangan kehidupan manusia. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, semakin besar juga kemungkinan seseorang untuk berhasil dalam kehidupan masa depan. Pendidikan di sekolah memegang peranan penting dalam mencapai pendidikan nasional optimal yang diharapkan. Dalam proses belajar, guru memiliki peran dalam menciptakan situasi pendidikan yang interaktif, interaksi antar guru dan siswa, siswa dengan siswa dan sumber pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung haruslah pembelajaran yang interaktif karena dalam pembelajaran harus terjadi proses interaksi antara siswa dengan pendidik, siswa dan sumber belajar (Qosyim dan Priyonggo 2018)

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada 18 Juni 2024 kepada siswa dan guru kelas III SDN Karangtengah 3 terlihat bahwa pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Pendidik hanya memberikan tugas kepada siswa untuk belajar mandiri. Selanjutnya berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan 15 siswa dari total kelas III ada 21 siswa yang kurang memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh pendidik, baik materi dongeng maupun materi lain yang diberikan. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajukan beberapa kali pertanyaan mengenai materi yang disampaikan. Banyak siswa yang kesulitan menjawab pertanyaan peneliti mengenai materi dongeng.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 18 Juni 2024 kepada guru kelas III SDN Karangtengah 3 ditemukan bahwa pendidik tidak

menggunakan media pembelajaran pada saat mengajarkan materi dongeng. Selain materi dongeng, banyak materi yang diajarkan tidak menggunakan media pembelajaran apapun. Menurut guru, media pembelajaran berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa, namun selama ini guru belum menggunakan media pembelajaran pada setiap materi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan belum adanya inovasi pada media pembelajaran yang digunakan.

Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 18 Juni 2024 terhadap beberapa siswa kelas III SDN Karantengah 3 bahwa pembelajaran materi dongeng di kelas berlangsung hanya dengan menyajikan dongeng dalam bentuk bacaan atau teks yang ada di buku. Hal ini membuat siswa tidak tertarik dan gampang bosan ketika mengikuti kegiatan belajar di kelas sehingga mempengaruhi kemampuan pemahaman membaca siswa. Hal tersebut berdampak pada siswa belum dapat membaca teks dengan lancar dan memahami isi dari teks bacaan. Berdasarkan soal pretest yang sudah dilakukan penulis tentang materi dongeng yang diberikan hampir 75% siswa dari 21 siswa masih belum memenuhi KKTP.

Berdasarkan hasil angket pertanyaan yang telah dijawab oleh guru kelas III SDN Karantengah 3 Diketahui bahwa pendidik tidak menggunakan media pembelajaran untuk kegiatan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya. Hasil belajar siswa juga belum tercapai secara maksimal ketika pembelajaran dongeng Bahasa Indonesia. Hasil survei ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat oleh pendidik tidak mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil survei siswa mengungkapkan bahwa siswa merasa kegiatan pembelajaran terlalu monoton dan membosankan sehingga mempengaruhi minat dan semangat belajarnya. Survei juga menunjukkan bahwa siswa merasa kesulitan ketika guru menjelaskan dongeng karena tidak ada media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk memudahkan partisipasi siswa dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran membaca dongeng. Media yang dikembangkan adalah media

pembelajaran *E-book* interaktif. *E-book* interaktif merupakan buku berbentuk elektronik berisikan informasi yang dapat berwujud teks, gambar, dan kuis yang interaktif. Hal ini dipilih karena media yang umum digunakan oleh para pendidik adalah buku cetak yang berfungsi sebagai alat penilaian (Rina et al, 2018). Pengembangan *E-book* interaktif ini dirancang secara khusus dengan menggabungkan elemen teks, gambar, serta kuis interaktif. Keunggulan produk ini terletak pada kemampuannya menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk visual sehingga mampu meningkatkan minat pemahaman, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kebaruan pada produk ini terletak pada penggunaan platform canva dalam pembuatan *E-book* interaktif yang belum banyak dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Keunikan pada produk ini siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan isi materi dengan cara mengerjakan kuis interaktif yang tersedia didalam *E-book* interaktif serta isi dari produk ini berbasis cerita dongeng kearifan lokal kediri.

Dongeng merupakan suatu cerita yang tidak benar-benar terjadi atau fiktif yang bersifat menghibur. Cerita yang digunakan dalam dongeng mengandung hiburan. Unsur dalam dongeng mengandung pesan yang memberikan pengajaran mengenai nilai-nilai budi pekerti, sopan santun, dan permasalahan di lingkungan sekitar. Dongeng termasuk bagian sastra yang sangat dekat hubungannya dengan kebudayaan Masyarakat (Saidah, 2019:74).

Kearifan lokal merupakan suatu kekayaan budaya lokal yang mengandung kebijakan hidup, pandangan hidup (*way of life*) serta kearifan hidup (Suyatno (2015). Kearifan lokal merupakan semua unsur kebudayaan yang mencakup sistem religi, bahasa, ekonomi, pendidikan serta kesenian.

Harapannya dengan adanya pengembangan media *E-book* interaktif materi dongeng berbasis kearifan lokal dapat mengatasi kesulitan belajar yang dialami serta peserta didik kelas III SDN Karangtengah 3 akan lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan masalah yang terpapar di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul yaitu **“Pengembangan Media *E-book* Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Kearifan Lokal Kelas III Sekolah Dasar”**.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, maka diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut.

1. Pendidik hanya menggunakan media pembelajaran beberapa kali.
2. Pendidik belum memiliki inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran.
3. Pendidik terkadang hanya memberikan materi dan siswa belajar mandiri.
4. Pendidik belum pernah mengembangkan media pembelajaran *E-book* interaktif.
5. Peserta didik tidak bersemangat akibat pembelajaran Bahasa Indonesia hanya mendengarkan ceramah dari pendidik.
6. Peserta didik merasa kesulitan ketika pendidik menjelaskan materi dongeng karena tidak ada media pembelajaran yang digunakan menunjang kegiatan pembelajaran.
7. Peserta didik merasa bingung saat memahami cerita dongeng karena hanya membaca saja belum biasa memahaminya.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *E-book* dongeng interaktif sebagai media pembelajaran pada pembelajaran membaca dongeng kelas III?
2. Bagaimana kepraktisan media *E-book* dongeng interaktif pada pembelajaran membaca dongeng kelas III saat kegiatan pembelajaran berlangsung?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *E-book* dongeng interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran membaca dongeng kelas III saat kegiatan pembelajaran berlangsung?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran *E-book* dongeng interaktif pada pembelajaran membaca dongeng kelas III.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *E-book* dongeng interaktif pada pembelajaran membaca dongeng kelas III saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran *E-book* dongeng interaktif pada pembelajaran membaca dongeng kelas III terhadap hasil belajar peserta didik.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa  
Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran melalui media *E-book* interaktif, membuat pembelajaran lebih menarik, membantu siswa lebih mudah memahami materi, dan membuat proses belajar menjadi lebih efektif.
2. Bagi pendidik  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran dan dorongan kepada pendidik untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran, termasuk media pembelajaran berbentuk *E-book* interaktif.
3. Bagi sekolah  
Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan sumbangan pemikiran positif namun juga memberikan masukan terhadap upaya

sosialisasi penggunaan media pembelajaran *E-book* interaktif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

4. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi penelitian yang lebih mendalam dan komprehensif khususnya dalam bidang penelitian dan pengembangan media pembelajaran *E-book* interaktif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida journal*, 4(1), 35-49.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433-438
- Apriyanti, Y., Lorita, E., & Yusuarsono, Y. (2019). Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. *Professional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 6(1).
- Atmazaki. 2020. *Mengungkap Masa Depan: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konteks Pengembangan Karakter Cerdas*. Makalah. Padang: UNP.
- Baalwi, M. A., & Aulia, U. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas Iii Mi Roudlotul Mustashlihin Sukodono. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 54–68. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.9>
- Dewi, R. V. K. (2016). *Keajaiban Dongeng Teori dan Praktek Mendongeng*. Cipta Media Nusantara (CMN)
- Eko Wulandari, Nuryanti. 2020. Pengembangan Buku Saku Biologi Model Inquiry Terbimbing Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan untuk Siswa SMA/MA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Biologi dan Biosains Vol 3 No 1*.
- Fitrianna, Aflich Y., et al. "Pengembangan Model E-Book Interaktif Berbasis Pembelajaran Induktif untuk Melatihkan Kemampuan Penalaran Aljabar Siswa SMP." *Jurnal Cendekia*, vol. 5, no. 2, 2021.
- Habsari, Z. (2017). *Dongeng sebagai pembentuk karakter anak*. BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi, 1(1), 21-29.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan media interaktif berbasis ebook di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352-7359.
- Hidayat, N., & Susanto, L. H. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa: E-book Interaktif. *Biosfer: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 8(1), 14-21

- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa di sekolah dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-51.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2017). *Sukses Mengajar: Panduan Lengkap menjadi Guru Kreatif dan Inovatif*.
- Kwartolo, Y. 2018. Teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan penabur No 14, tahun ke-9*.
- Mahanis, J., & Hasan, N. (2022). Strategi kepemimpinan kepala sekolah dalam meningkatkan kompetensi pedagogik guru. *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, 3(1), 41-54.
- Masrifa, A., Cahyani, A. R., & Fauziyah, D. H. (2023). *Media interaktif pembelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Nasution, M. (2018). Konsep pembelajaran matematika dalam mencapai hasil belajar menurut teori gagne. *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 6(02), 112-126.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. UGM press.
- Prasetya, C. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pelajaran IPAS Kelas IV A Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 44-48.
- Priyonggo, F. V., & Qosyim, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash untuk materi sistem gerak pada manusia kelas VIII. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 6(02).
- Purwanto, A., & Widodo, W. (2022). Analisis Keefektifan Komik Edukasi Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 10(2), 208-213.
- Purwanto, A., & Widodo, W. (2022). Analisis Keefektifan Komik Edukasi Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 10(2), 208-213.
- Purwati, P. D., Azzahra, A., Bestari, S. K., Ramadhani, N. L., Ardiansyah, D. R., Maharani, D. S., ... & Chairunisa, S. O. (2024). *Desain Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital*. Cahya Ghani Recovery.
- Putri, C. A., Akbar, S. D., & Mahanani, P. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Bersama Orang Tua Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Berorientasi Produk Bernilai Kearifan Lokal dengan Integrasi Karakter dalam Konteks Merdeka Belajar di Rumah Untuk SD Kelas 1. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 953-961.
- Ramsi, M. A. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Mempengaruhi Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran*.

- Ridwan, Y. H., Zuhdi, M., Kosim, K., & Sahidu, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 7(1), 103-108.
- Rina, N., Suminar, J. R., Damayani, N. A., & Hafiar, H. (2020). Character education based on digital comic media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(3), 107– 127. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i03.12111>
- Rizal, M. (2018). Efektivitas Penggunaan E-book Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 45–52.)
- 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.
- 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.
- Rukiyah. (2018). Dongeng, Mendongeng, Dan Manfaatnya. *Anuva*, 2(1), 99–106. <https://doi.org/10.14710/Anuva.2.1.99-106>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Saidah, K (2019). Pengembangan bahan ajar materi dongeng berbasis kearifan lokal jawa timur bagi siswa kelas III SD.
- Setyani, U., Nugroho, I. R., Jumadi, J., Suyanta, S., & Wilujeng, I. (2024). Development of the PjBL model science e-book to improve creative thinking skills of middle school students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1032-1038.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sianipar, R., & Salim, V. (2019). Faktor Etos Kerja Dan Lingkungan Kerja Dalam Membentuk “Loyalitas Kerja” Pegawai Pada Pt Timur Raya Alam Damai. Anuar, S. 2019. The Influence Of Compensation On Employee Loyalty At PT. *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana*, 8(6), 3674.
- Supriadi, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Teknologi Augmented Reality (AR) untuk Melatih Model Mental Siswa SMA di Daerah Geopark Rinjani*. *Chemistry Education Practice*, 6(1), 8-14.
- Suyanto, S., Ayuni, R. T., Wahyuni, A., & Novilanti, F. R. E. (2023). Development of android-based learning to improve computational thinking skills in junior high school. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1308-1320.
- Suyatno, Suyono. 2015. *Revitalisasi Kearifan Lokal sebagai Upaya Penguatan Identitas Keindonesiaan*.

- Trio, T. A. P., Hidayati, N., & Jauharoh, F. E. (2024). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Games Berbantuan Website Wizer. me pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P)*, 11(2), 221-229.
- Waryanto, N., et al. (2017). E-book on Online Learning Interaction Model based on Android. *Journal of Physics: Conference Series*, 812(1), 012065.
- Wulandari, E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Zhang, S., & Perez, M. (2017). Impact of Interactive E-book Design on Student Engagement. *Educational Technology & Society*, 20(3), 123–135.