

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MATERI
DONGENG SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Skripsi

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi PGSD**



OLEH:

Meilinda Putri Rdyatama

NPM: 2114060266

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

Skripsi oleh:

MEILINDA PUTRI RUDYATAMA

NPM: 2114060266

Judul:

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MATERI DONGENG
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri**

Tanggal: 16 Desember 2025

Pembimbing I



Dr. Jatmiko, M.Pd.

NIDN. 0718068701

Pembimbing II



Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.

NIDN. 0725076201

Skripsi oleh:

MEILINDA PUTRI RUDYATAMA

NPM: 2114060266

Judul:

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MATERI DONGENG
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal 20 Januari 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Jatmiko, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd
3. Penguji II : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 0020486901

MOTTO

"Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri."

(Q.S Ar-Ra'd:11)

"The process may be hard, but the result will be worth every effort."

"Kesuksesan tidak datang dari kesempurnaan, melainkan dari keberanian untuk terus melangkah. Belajar bukan tentang cepat atau lambat, tetapi tentang tidak menyerah dan proses panjang ini adalah bukti bahwa aku mampu bertanggung jawab atas pilihanku."

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Meilinda Putri Rudyatama

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl.Lahir : Trenggalek/09 Mei 2002

NPM : 2114060266

Fak/Prodi : FKIP/ PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri,

Yang Menyatakan



MEILINDA PUTRI RUDYATAMA

NPM 2114060266

PERSEMBAHAN

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada.

1. Untuk Kedua Orang Tua tercinta alm. Rudi dan Srinatun sebagai tanda bakti dan hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada ibu dan ayah yang telah memberikan kasih sayang dan segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada tara yang hanya dapat ku balas dengan selebar kertas ini yang bertulis kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan alm ayah saya bahagia dan bangga, karna sadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk ibuku yang kucintai terimakasih sudah bertahan sejauh ini terimakasih untuk kuat mu yang selalu memotivasi, terimakasih untuk peran gandumu yang bisa menjadi ibu dan ayah untukku, terimakasih untuk setiap pengorbananmu yang bisa menjadikanku kuat hingga detik ini dan terima kasih atas semua pengorbananmu yang menjadikan aku lebih baik.
2. Untuk adikku Ramanda Okta Malakiano terima kasih atas doa-doa tulus, dukungan, serta kehadiranmu yang selalu menjadi penyemangat bagi penulis dalam melewati setiap proses dan tantangan selama penyusunan skripsi ini.
3. Untuk keluarga besarku terima kasih atas motivasi dan dukungannya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Kepada teman-teman seperjuangan yang telah menemani perjalanan panjang dalam proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, motivasi serta semangat yang selalu diberikan disaat lelah, ragu, dan hampir menyerah. Semoga skripsi ini menjadi salah satu bukti bahwa kerja keras, kebersamaan, dan saling menguatkan mampu mengantarkan kita pada tujuan yang di cita-citakan.

ABSTRAK

Meilinda Putri Rudyatama. 2114060266. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Materi Dongeng Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci: bahan ajar interaktif, dongeng, Articulate Storyline.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi dongeng di kelas IV SDN 4 Masaran, yang ditunjukkan oleh masih banyaknya siswa yang belum mencapai KKTP serta pembelajaran yang masih didominasi penggunaan buku guru dan buku siswa tanpa dukungan media interaktif.

Permasalahan utama penelitian ini adalah (1) bagaimana kevalidan bahan ajar interaktif materi dongeng siswa kelas IV SDN 4 Masaran, (2) bagaimana kepraktisan bahan ajar interaktif materi dongeng siswa kelas IV SDN 4 Masaran, dan (3) bagaimana keefektifan bahan ajar interaktif materi dongeng siswa kelas IV SDN 4 Masaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN 4 Masaran. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar untuk mengukur ketuntasan belajar setelah penggunaan bahan ajar interaktif berbantuan Articulate Storyline.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) bahan ajar interaktif materi dongeng dinyatakan sangat valid dengan persentase kevalidan bahan ajar 94,2%, materi 86,6%, soal evaluasi 84%, dan perangkat pembelajaran 96,6%, (2) bahan ajar interaktif dinyatakan sangat praktis berdasarkan respon guru sebesar 97,1% dan respon siswa sebesar 92,3%, dan (3) bahan ajar interaktif dinyatakan efektif dengan ketuntasan klasikal 85,7% pada uji coba terbatas dan 76,9% pada uji coba luas. Berdasarkan simpulan tersebut, bahan ajar interaktif materi dongeng layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap teks dongeng.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan. Penyusunan proposal ini berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Materi Dongeng Kelas IV Siswa Sekolah Dasar” yang merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulustulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M. Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M. Pd., selaku ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Dr. Jatmiko, M. Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang selama ini telah memberikan bimbingan dan arahan guna terselesaikannya skripsi ini;
5. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang selama ini telah memberikan bimbingan dan arahan guna terselesaikannya skripsi ini;
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri, yang telah memberikan banyak bekal ilmu pengetahuan serta pengalaman berharga yang tentunya sangat berguna bagi saya;
7. Rudi Kurniawan S.Pd., selaku kepala sekolah SDN 4 Masaran yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian;
8. Sriani, S.Pd. Selaku guru kelas IV SDN Masaran 4 yang telah meluangkan waktu;
9. Siswa dan siswi SDN Masaran 4, terimakasih atas kerjasama selama penelitian berlangsung; dan
10. ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

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

Kediri, 20 Januari 2026



MEILINDA PUTRI RUDYATAMA

NPM 2114060266

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGANTAR	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KERANGKA TEORI	6
A. Landasan Teori	6
1. Hakikat bahan ajar	6
2. Hakikat Bahan Ajar Interaktif	9
3. Articulate Storyline	14
4. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV	15
5. Hakikat Dongeng	16
6. Penerapan Bahan Ajar Interaktif pada materi Dongeng Bahasa Indonesia Kelas IV SD	18
B. Penelitian Terdahulu	19
C. Kerangka Berpikir	21

BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Model Pengembangan.....	23
B. Prosedur Pengembangan	24
1. <i>Analysis</i> (Tahap analisis).....	24
2. <i>Design</i> (Desain).....	25
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	28
4. <i>Implementation</i> (Implementasi atau penerapan)	32
5. <i>Evaluate</i> (Evaluasi)	33
C. Tempat dan Waktu Pengembangan.....	33
1. Tempat Penelitian	33
2. Waktu Pengembangan	33
D. Instrument Penelitian.....	33
1. Pengembangan Instrumen	33
2. Validasi Instrumen	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Teknik Analisis Data.	39
1. Tahapan-tahapan analisis data	39
2. Norma Pengujian	42
G. Metode, Uji Coba dan Validasi Produk.....	43
1. Metode.....	43
2. Uji Coba Model/Produk	43
3. Validasi Model/Produk	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Data Produk Hasil Pengembangan	47
1. Analisis Hasil Pengembangan Bahan Ajar	47
2. Desain Produk Hasil Pengembangan Bahan Ajar Interaktif	48
3. Data Hasil Pengembangan	51
4. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	56
B. Hasil Uji Coba	56
1. Uji Coba Terbatas	56
2. Uji Coba Luas	60
C. Hasil Analisis Data	62

1. Kevalidan	62
2. Kepraktisan	63
3. Keefektifan	63
D. Revisi Produk.....	63
1. Saran Ahli Bahan Ajar	63
2. Saran validator Soal Evaluasi.....	64
3. Saran Validator Perangkat Pembelajaran.....	64
E. Kajian Produk Akhir	64
1. Analisis kevalidan	64
2. Analisis Kepraktisan	65
3. Analisis keefektifan.....	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	67
A. Simpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Angket Validasi Bahan ajar Interaktif.....	34
Tabel 3.2.	Angket Validasi Materi dalam Bahan Ajar	35
Tabel 3.3.	Angket Validasi Perangkat Pembelajaran.....	35
Tabel 3.4.	Angket Validasi Soal Evaluasi.....	36
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Soal Evaluasi.	36
Tabel 3.5	Angket Respon Guru.	37
Tabel 3.6	Angket Respon Siswa.....	38
Tabel 3.7	Skor Penilaian	39
Tabel 3.8	Kriteria Validasi	40
Tabel 3.10	Skor Penilaian	40
Tabel 3.11	Kriteria Kepraktisan	41
Tabel 3.12	Kriteria Pencapaian Nilai Keefektifan.....	42
Tabel 4.1	Hasil Validasi Bahan Ajar Interaktif	52
Tabel 4.2	Hasil Validasi Materi dalam Bahan Ajar	53
Tabel 4.3	Hasil Validasi Soal Evaluasi.....	54
Tabel 4.4	Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran.....	55
Tabel 4.5	Hasil Angket Respon Guru	57
Tabel 4.6	Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	58
Tabel 4.7	Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas.....	60
Tabel 4.8	Hasil Tes Uji Coba Luas	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Pengembangan ADDIE.....	24
Gambar 3.2	Halaman Cover	26
Gambar 3.3	Halaman Menu.....	26
Gambar 3.4	Halaman CP & TP.....	26
Gambar 3.5	Halaman Materi	27
Gambar 3.6	Halaman Video	27
Gambar 3.7	Halaman Kuis	27
Gambar 3.8	Halaman Cover	28
Gambar 3.9	Halaman Menu.....	28
Gambar 3.10	Halaman CP & TP	29
Gambar 3.11	Halaman Materi	29
Gambar 3.12	Halaman Materi	29
Gambar 3.13	Halaman Materi	30
Gambar 3.14	Halaman Materi	30
Gambar 3.15	Halaman Materi	31
Gambar 3.16	Halaman Materi	31
Gambar 3.17	Halaman Video Dongeng	32
Gambar 3.18	Halaman Kuis	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Pengajuan Judul	76
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian	77
Lampiran 3	Surat Keterangan Pemanfaatan Produk.....	78
Lampiran 4	Surat keterangan melakukan penelitian	79
Lampiran 5	Berita acara bimbingan skripsi.....	80
Lampiran 6	Hasil wawancara	84
Lampiran 7	Validasi Ahli Bahan Ajar	856
Lampiran 8	Validasi Ahli Materi dalam Bahan Ajar.....	87
Lampiran 9	Validasi Ahli Perangkat Pembelajaran.....	89
Lampiran 10	Perangkat Pembelajaran	91
Lampiran 11	Validasi soal evaluasi	111
Lampiran 12	Angket kepraktisan guru	116
Lampiran 13	Angket respon siswa	118
Lampiran 14	Lembar Post-Test Uji Terbatas	119
Lampiran 15	Lembar post-test Uji Luas.....	121
Lampiran 16	Dokumentasi Hasil Kegiatan	123

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berfokus pada manusia dan pengembangannya. Pada hakikatnya, pendidikan merupakan usaha terencana untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan dasar manusia secara ideal sesuai dengan potensinya. Manusia bisa mengoptimalkan potensi diri melalui proses pembelajaran. Melalui pembelajaran, setiap individu dapat menyesuaikan potensinya dengan sebaik mungkin untuk menjadi pribadi yang cerdas dan berkarakter. Hal ini membuat pendidikan sebagai salah satu aspek penting pada kehidupan manusia.

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. Secara umum pendidikan sangat penting dalam kehidupan, baik dalam kehidupan itu sendiri, keluarga, masyarakat, maupun dalam kehidupan bernegara dan berbangsa. Sekolah adalah tempat berlangsungnya proses pembelajaran mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan di sekolah memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. 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.

Pendidikan bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada para siswa di sekolah. Hal ini tidak hanya mencakup tahapan pembelajaran di kelas bawah tetapi juga nilai dan tingkat kemahiran di kelas atas. Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membekali peserta didik dengan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Bahasa Indonesia di sekolah dasar juga salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan

aktivitas peserta didik.

Keputusan KBSKAP Kemendikbudristek No. 032/H/KR/2024 menerangkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mengembangkan (1) kemampuan berkomunikasi secara efektif dan santun, (2) Sikap pengutamaan dan penghargaan terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara Republik Indonesia, (3) Kemampuan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio, dan audiovisual) untuk berbagai tujuan dan konteks, (4) Kemampuan literasi (berbahasa, bersastra, dan bernalar) dalam belajar dan bekerja, (5) Kepercayaan diri untuk berekspresi sebagai individu yang bercakap, mandiri bergotong royong, dan bertanggung jawab, (6) Pemahaman tentang kaidah tata bahasa, kosakata, sastra, dan budaya Indonesia, (7) Kepedulian terhadap budaya lokal dan lingkungan sekitarnya, dan (8) Kepedulian untuk berkomunikasi sebagai warga Indonesia.

Salah satu capaian pembelajaran pada fase B mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV adalah Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang teks dongeng dalam bentuk elektronik, Untuk mencapai capaian pembelajaran tersebut, diperlukan indikator pencapaian tujuan pembelajaran sebagai berikut, (1) Peserta didik mampu menentukan tema pada teks cerita dongeng, (2) Peserta didik mampu menyebutkan latar pada teks cerita dongeng, (3) Peserta didik mampu menjelaskan alur peristiwa pada teks cerita dongeng, (4) Peserta didik mampu menentukan tokoh dan penokohan pada teks cerita dongeng, (5) Peserta didik mampu menyebutkan amanat yang ada pada teks dongeng. Harapannya, dengan indikator tersebut, peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang teks dongeng dalam bentuk elektronik.

Kenyataannya pada situasi saat ini setengah dari siswa kelas IV SD Negeri 4 Masaran belum memahami materi dongeng. Hal tersebut didasarkan pada hasil nilai ulangan harian siswa kelas IV dari 20 siswa hanya 9 siswa yang mencukupi nilai KKTP.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 4 Masaran, ditemukan beberapa hal Petama, guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai bahan ajar dalam mengajar. Kelemahan dari buku guru dan buku

siswa adalah tulisan terlalu kecil, gambar atau ilustrasi dalam buku siswa tidak menarik. Kedua, guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat menjelaskan materi dongeng. Ketiga, metode yang digunakan guru kurang bervariasi karena hanya menggunakan metode ceramah.

Selain itu dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV SDN 4 Masaran ditemukan bahwa, kemampuan siswa tentang pemahaman materi dongeng masih rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil ulangan harian siswa kelas IV dari 20 siswa hanya 9 siswa yang mencukupi nilai KKTP sedangkan 11 siswa nilainya dibawah KKTP 75.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 1 Masaran diketahui bahwa pada pembelajaran materi dongeng diperlukan bahan ajar interaktif yang berbantuan dengan *Articulate Storyline*. Menurut Prastowo (2015) bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang mengombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah sehingga terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunanya. Kelebihan dari bahan ajar interaktif adalah (1) dapat menayangkan informasi dalam bentuk grafik, teks, gambar dan video. (2) mudah diakses kapan dan dimana saja. (3) memudahkan siswa untuk lebih memahami materi yang diberikan. Sedangkan kekurangan dari bahan ajar interaktif adalah (1) memerlukan device untuk mengakses bahan ajar. (2) menyebabkan pembatasan interaksi dengan siswa. (3) koneksi internet yang terkadang lambat. *Articulate storiline* merupakan software yang dikeluarkan pada tahun 2014, menurut Darnawati et al (2019) *Articulate Storyline* merupakan software yang mempunyai kemampuan untuk menggabungkan *slide*, *flash* (swf), video, dan karakter animasi menjadi satu.

Dongeng merupakan suatu cerita yang tidak benar-benar terjadi atau fiktif yang bersifat menghibur. Cerita yang digunakan dalam dongeng mengandung hiburan, Unsur hiburan dalam dongeng berupa kata-kata yang menghibur dan watak tokoh yang lucu. Sedangkan unsur pendidikan dalam dongeng yaitu 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).

Atas dasar uraian tersebut, dipilihlah judul penelitian
“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MATERI DONGENG SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 4 Masaran

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah SDN 4 Masaran

3. Materi

Materi yang digunakan adalah TEKS DONGENG

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan bahan ajar interaktif materi dongeng siswa kelas IV SDN 4 Masaran ?
2. Bagaimana kepraktisan bahan ajar interaktif materi dongeng siswa kelas IV SDN 4 Masaran?
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar interaktif materi dongeng siswa kelas IV SDN 4 Masaran?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas yang menjadi tujuan dari penelitian ini untuk

1. mengetahui kevalidan bahan ajar interaktif materi dongeng siswa kelas IV SDN 4 Masaran;
2. mengetahui kepraktisan bahan ajar interaktif materi dongeng siswa kelas IV SDN 4 Masaran; dan

3. mengetahui keefektifan bahan ajar interaktif materi dongeng siswa kelas IV SDN 4 Masaran.

E. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi atau wawasan tambahan dalam pengembangan bahan ajar yang dapat berguna dalam proses pembelajaran di SDN 4 Masaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi perpustakaan UNP Kediri

Dapat menambah wawasan bagi siapapun yang membaca, dan dapat menjadi dasar rujukan.

- b. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran dan dorongan kepada pendidik untuk mengembangkan bahan ajar interaktif.

- c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan sumbangan pemikiran positif namun juga memberikan masukan terhadap upaya sosialisasi penggunaan bahan ajar interaktif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di SDN 4 Masaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2017. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. PT Refika Aditama.
- Akbar, S. D. (2022). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amiroh. 2019. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Jawa Tengah: Cipta Artha Media
- Arif, T. A., & Iskandar, I. (2018, July). *Teknik penyusunan bahan ajar bahasa indonesia bagi guru di sekolah dasar*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 1, No. 1).
- Arsyad, S., Syahril, S., & Maisarah, I. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Interaktif Bagi Guru Bahasa Inggris Di Kabupaten Bengkulu Selatan. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 1(2), 104-117.
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-16. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Daryanto, A. D., & Dwicahyono, A. (2013). *Pengembangan perangkat pembelajaran (silabus, RPP, PHB, bahan ajar)*. Yogyakarta: Gava Media
- Dewi, R. V. K. (2016). *Keajaiban Dongeng Teori dan Praktek Mendongeng*. Cipta Media Nusantara (CMN)
- Djuanda, Dadan. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fatmala, D., & Yelianti, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android pada materi plantae untuk siswa SMA menggunakan Eclipse Galileo*. Biodik, 2(1), 1-6.
- Firdaus, M. M. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Kimia "E-Chemerbook" Berbasis Android Untuk Menumbuhkan Life Skill Peserta Didik* (Doctoral dissertation, Muhammadiyah University, Semarang).
- Habsari, Z. (2017). *Dongeng sebagai pembentuk karakter anak*. BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi, 1(1), 21-29.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media pembelajaran interaktif Articulate Storyline terhadap motivasi belajar pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 54-64.
- Jamilah, N., Mulawarman, W. G., & Hudiyono, Y. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif 'POST'dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA*. Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya,

3(1), 14-23.

- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2017). *Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis android sebagai media interaktif*. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 47-65.
- Juhaeni, J., Safaruddin, & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Kanzunnudin, M. (2019). Peran Cerita Prosa Rakyat dalam Pendidikan Karakter Siswa. In Makalah disampaikan dalam seminar nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembentukan Karakter Bangsa yang diselenggarakan Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UMK dan Balai Bahasa Jawa Tengah, di Universitas Muria Kudus, Kamis.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Latifah, S., & Utami, A. (2019). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis media sosial schoology. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 36-45.
- Lestari, D. Putra, W.S (2021). *Pengembangan Modul Berbasis Socio Scientific Issues (Ssi) Terintegrasi Nilai–Nilai Keislaman Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa Smpn 40 Muko-Muko* (Doctoral dissertation, UIN FAS BENGKULU).
- Lestari, I. (2018). *Pengembangan bahan ajar matematika dengan memanfaatkan GeoGebra untuk meningkatkan pemahaman konsep*.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). *Analisis pengembangan bahan ajar*. *Nusantara*, 2(2), 180-187.
- Marzuki, Y., Azis, H., & Triana, A. (2019). *Validitas, Reliabilitas, Praktikalitas, Dan Efektifitas Bahan Ajar Non Cetak (Meliputi Audio, Audio Visual, Video)*.
- Masrifa, A., Munirah, S. D., Cahyani, A. R., & Fauziyah, D. H. (2023). *Media interaktif pembelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Muftianti, A. (2018). Penyusunan bahan ajar interaktif berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan kemampuan mengajar keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. *P2M STKIP Siliwangi*, 6(2), 178-186.
- Munir, M. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Kontekstual dengan Menggunakan Animasi*. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 296-311.
- Muslih, H., Ulpah, G., Huda, M., Mukhlisah, M., & Muhtadin, M. (2024). Prinsip dan Karakteristik Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam. *Lumen: Jurnal Pendidikan Agama Katekese dan Pastoral*, 3(1), 216-227. <https://doi.org/10.55606/lumen.v3i1.348>

- Nurdiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. UGM press.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). *Pengembangan bahan ajar strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa*. Jurnal Inovasi Penelitian, 1(5), 967-974
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: penerbit DIVA press..
- Ramadhani, N. A., Hamzah, R. A., La Kabi, M., & Matdoan, A. (2024). Kajian Literatur Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Ilmiah Insan Mulia*, 1(2), 57-62.
- Ramadhani, Rahmi dkk. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*. Medan: yayasan Kita Menulis.
- Rima Wati, Ega. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). *Pengembangan bahan ajaran media*. Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE), 1(3), 343-348.
- Saidah, K (2019). Pengembangan bahan ajar materi dongeng berbasis kearifan lokal jawa timur bagi siswa kelas III SD.
- Solchan, T. W. dkk, *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2019.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- 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.
- Tarigan, D., (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2), 187-200.
- Wirawan, I. M. P., Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2022). Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 152-161. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45370>