

**PENGEMBANGAN APLIKASI WEB “MENTARI” (MENULIS
TERAMPIL IMAJINATIF) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS
DONGENG SISWA KELAS IV**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Faizah Wahdah Aufa

NIM 2101163

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SUMEDANG
2025**

**PENGEMBANGAN APLIKASI WEB “MENTARI” (MENULIS
TERAMPIL IMAJINATIF) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS
DONGENG SISWA KELAS IV**

Faizah Wahdah Aufa

NIM 2101163

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Faizah Wahdah Aufa

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

FAIZAH WAHDAH AUFA

**PENGEMBANGAN APLIKASI WEB “MENTARI” (MENULIS TERAMPIL IMAJINATIF)
UNTUK KETERAMPILAN MENULIS DONGENG SISWA
KELAS IV**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. H. Dadan Djunda, M.Pd.

NIP. 196311081988031001

Pembimbing II



Dr. H. Prana Dwija Iswara, M.Pd.

NIP. 197212262005011011

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd.

NIP. 197608222005022002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

FAIZAH WAHDAH AUFA

**PENGEMBANGAN APLIKASI WEB “MENTARI” (MENULIS
TERAMPIL IMAJINATIF) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS DONGENG
SISWA KELAS IV**

disetujui dan disahkan oleh:

Ketua Penguji



Dr. Diah Gusrayani, M.Pd.
NIP. 197808222005022005

Penguji I



Drs. H. Dadan Djuanda, M.Pd.
NIP. 196311081988031001

Penguji II



Dr. H. Prana Dwija Iswara, M.Pd.
NIP. 197212262005011011

Mengetahui
Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang



Dr. Api Nur Aeni, M.Pd.
NIP. 197608222005022002

ABSTRAK
PENGEMBANGAN APLIKASI WEB “MENTARI” (MENULIS
TERAMPIL IMAJINATIF) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS
DONGENG SISWA KELAS IV

Oleh
Faizah Wahdah Aufa
2101163

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu alternatif inovatif dalam mendukung proses pembelajaran yang aktif dan menarik. Salah satunya adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan akses fleksibel dan penyajian konten interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi web “MENTARI” sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 35 siswa kelas IV dan satu guru kelas di SDN Ganeas I, Sumedang. Validasi dari ahli materi, media, dan bahasa memberikan penilaian yang sangat baik terhadap kualitas isi, tampilan antarmuka, dan kejelasan bahasa dalam aplikasi. Uji coba pengguna juga menunjukkan respons positif dari guru dan siswa terkait kemudahan penggunaan dan kesesuaian aplikasi dengan tujuan pembelajaran menulis. Evaluasi akhir dilakukan dengan menganalisis hasil karangan siswa yang menunjukkan peningkatan dalam menyusun unsur intrinsik cerita secara terstruktur. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi web “MENTARI” layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita dongeng siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci; *Media Berbasis Web, Menulis Dongeng, Keterampilan Menulis*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF THE 'MENTARI' WEB APPLICATION (IMAGINATIVE SKILLED WRITING) FOR ENHANCING FAIRY TALE WRITING SKILLS OF FOURTH GRADE STUDENTS

By

Faizah Wahdah Aufa

2101163

The use of digital-based learning media has become one of the innovative alternatives to support an active and engaging learning process. One such form is web-based applications that allow flexible access and integration of various interactive learning contents. This study aims to develop a web application called "MENTARI" as a learning media to improve elementary school students' skills in writing fairy tales. The method used is Design and Development (D&D) with the ADDIE development model. The research subjects involved 35 fourth-grade students and one classroom teacher at SDN Ganeas I, Sumedang. Expert validation from content, media, and language reviewers provided highly positive evaluations regarding the content quality, user interface, and clarity of language used in the application. User trials also showed encouraging responses from both teachers and students in terms of usability and relevance to writing learning objectives. Final evaluation was conducted by analyzing students' written products, which demonstrated improved ability to structure intrinsic elements of a story. These findings suggest that the "MENTARI" web application is appropriate and effective as a learning medium to support elementary students' fairy tale writing skills.

Keywords: web-based media, fairy tale writing, writing skills

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.2 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Pengembangan	8
2.2 Media Pembelajaran.....	9
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.3 Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Web	13
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Web	13
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Web.....	14
2.3.3 Tujuan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Web	14
2.3.4 Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Web	15
2.3.5 Kelebihan & Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Web	16
2.4 Keterampilan Menulis.....	17
2.4.1 Pengertian Keterampilan Menulis.....	17
2.4.2 Manfaat Menulis	18
2.4.3 Tujuan Menulis	19

2.4.4 Tahap-Tahap Menulis	21
2.5 Cerita Dongeng	23
2.5.1 Pengertian Dongeng	23
2.5.2 Jenis-Jenis Dongeng.....	24
2.5.3 Unsur-Unsur Dongeng	26
2.5.4 Tujuan Pembelajaran Menulis Dongeng	29
2.6 Aplikasi Web “MENTARI” (Menulis Terampil Imajinatif)	30
2.7 Penelitian Relevan.....	31
2.8 Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	35
3.2 Partisipan Penelitian.....	36
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	37
3.4 Prosedur Design dan Pengembangan (D&D)	37
3.4.1 <i>Analyze</i> (Analisis)	37
3.4.2 <i>Design</i> (Perancangan)	38
3.4.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	39
3.4.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	40
3.4.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	40
3.5 Teknik Pengumpulan Data	40
3.5.1 Wawancara	41
3.5.2 Angket	41
3.5.1 Dokumentasi	41
3.6 Instrumen Penelitian.....	42
3.6.1 Pedoman Wawancara	42
3.6.2 Angket	42
3.7 Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Hasil Penelitian	48
4.1.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	48
4.1.2 <i>Design</i> (Perancangan)	50
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	51
4.1.4 Pengembangan Media Pembelajaran	51
4.1.5 Validasi Produk	57

4.1.6 <i>Implementation</i> (Implementasi)	61
4.1.7 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	64
4.2 Pembahasan.....	69
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	76
5.1 Simpulan	76
5.2 Implikasi.....	78
5.3 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	42
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi dan Bahasa	43
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media	43
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran Fase C Bahasa Indonesia	49
Tabel 4.2 Storyboard Aplikasi Web “MENTARI”	51
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli.....	57
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	59
Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi Ahli Media	60
Tabel 4.6 Hasil Respon Guru Terhadap Aplikasi Web “MENTARI”.....	62
Tabel 4.7 Hasil Respon Siswa terhadap Aplikasi web “MENTARI”.....	62
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Karangan Siswa.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	33
Gambar 3. 1 Model ADDIE	36
Gambar 4.1 Pembuatan Slide Gambar	53
Gambar 4.2 Peng-inputan slide gambar	53
Gambar 4.3 Tampilan Desain <i>E-book</i>	54
Gambar 4.4 Proses Pembuatan Video Cerita Dongeng.....	54
Gambar 4. 5 Proses pembuatan halaman Menulis Cerita Dongeng.....	55
Gambar 4.6 Proses pembuatan code untuk component form nama dan petunjuk pengisian.	56
Gambar 4. 7 Halaman Menulis Cerita Sumber: Olahan Peneliti	56
Gambar 4. 8 Halaman Video Dongeng	56
Gambar 4. 9 Halaman <i>E-book</i>	56
Gambar 4.10 Tampilan Aplikasi Web “MENTARI” sebelum dan sesudah direvisi	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Izin Penelitian.....	85
Lampiran 1. 2 Surat Balasan Penelitian	86
Lampiran 1. 3 SK Penelitian	87
Lampiran 1. 4 Surat Permohonan Izin Validasi Ahli Materi	89
Lampiran 1. 5 Hasil Wawancara	90
Lampiran 1. 6 Data Siswa Kelas IV	95
Lampiran 2. 1 Storyboard Aplikasi Web “MENTARI”	96
Lampiran 2. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	98
Lampiran 2. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	102
Lampiran 2. 4 Hasil Validasi Ahli Media	106
Lampiran 2. 5 Validasi Ahli Media	109
Lampiran 2. 6 Hasil Angket Respon Pengguna Kelompok Kecil	114
Lampiran 2. 7 Hasil Angket Respon Pengguna Kelompok Besar	117
Lampiran 2. 8 Hasil Angket Respon Pengguna Guru	120
Lampiran 3. 1 Letter of Acceptance (LoA)	122
Lampiran 3. 2 Produk Aplikasi Web “MENTARI” (Menulis, Terampil, Imajinatif)	123
Lampiran 3. 3 Lembar Monitoring Pembimbing 1	127
Lampiran 3. 4 Lembar Monitoring Pembimbing 2	128
Lampiran 3. 5 Dokumentasi Penelitian.....	129
Lampiran 3. 6 Data Hasil Penelitian	131

DAFTAR PUSTAKA

- Akhdan, I., & Damayanti, M. I. (2023). Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Teks Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(09), 1830–1840.
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Aljraiwi, S. (2019). Effectiveness of gamification of web-based learning in improving academic achievement and creative thinking among primary school students. *International Journal of Education and Practice*, 7(3), 242–257. <https://doi.org/10.18488/journal.61.2019.73.242.257>
- Amar Salahuddin, M. Anggrayni, & Kenny Puspita Dewi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sdn 07 Sitiung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 60–72. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1533>
- Anggraeni, D., & Rafiyanti, S. (2022). Pengaruh Dongeng terhadap Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2485–2490.
- Apriyanur Rohim, & Indah Setyo Wardhani. (2024). Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 91–101. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2721>
- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Development of Interactive Multimedia Based on Macromedia Flash 8 Software to Increase Motivation and Learning Outcomes of Elementary School Students. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2122–2132. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/930>
- Aulia, A. N. (2023). *PENGEMBANGAN APLIKASI GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID MATERI ENERGI PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Azhara, A. R., Aufa, F. W., Febriyani, F., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Aplikasi Web TAKWAI sebagai Media Edukasi tentang Etika Penggunaan Produk Teknologi bagi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4494–4502.
- Dalman. (2018). *Keterampilan Menulis*. Raja Grafindo Persada.
- Dawis, A. M., Meylani, Y., Heryana, N., Alfathoni, M. A. M., Sriwahyuni, E., Ristiyana, R., Januarsa, Y., Wiratmo, P. A., Dasman, S., Mulyani, S., Agit, A., Shoffa, S., & Baali, Y. (2023). *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Firdaus, M. N. A., & Suswanto, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Gaya Kelas IV Menggunakan Metode

- Kuis Demonstrasi. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 4(4), 10.
<https://doi.org/10.17977/um067.v4.i4.2023.1>
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan *E-book* BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Gerda. (2020). *No Title* (P. Anggia (ed.)). Edu Publisher.
- GUSMAYANTI, G. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kemampuan Menulis Teks Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kearifan Lokal Untuk Siswa Smkn 1 Tebo. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 3(1), 37–42. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v3i1.2095>
- Hariyanto, B. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Siswa Dan Berhubungan Dengan Kualitas Mutu Pendidikan. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–13.
- Janah, A. . (2024). *Pengembangan aplikasi Digital Space Hunter pada materi sistem tata surya untuk meningkatkan hasil belajar siswa fase C sekolah dasar (Skripsi S1, Universitas Pendidikan Indonesia)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Karyati, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Website Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 09(03), 1665–1674. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.3.1665-1674.2023>
- Melinda, D., Djuanda, D., & Gusrayani, D. (2022). Pengaruh Pendekatan Writing Process terhadap Keterampilan Menulis Opini Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Ilmiah*, 5(20).
- Mumpuni, A., & Dan Laelia Nurpratiwiningsih. (2018). The development of a web-based learning to improveof a creative writing abilityof pgsd students. *Cakrawala Pendidikan*, 37(2), 321–332.
<https://doi.org/10.21831/cp.v37i2.20009>
- N.P.Y. Lestari, I.B.P. Arnyana, & I.M. Candiasa. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Organ Manusia. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 54–68.
https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.3127
- Nababan, D., Wijayanti, A. P., Rico, Nashrallah, M. N., & Sari, W. A. S. (2023). Web-Based Learning Media for Distance Education: A Review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(12), 1342–1353.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i12.5827>
- Nurgiyantoro. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gajah Mada University Press.

- Nurdiyantoro. (2016). *Sastra Anak*. Gajah Mada University Press.
- Nuzula, F. A. F., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Pembelajaran Menulis Narasi Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(1), 161–170.
- Puspitoningrum, E., Sardjono, & Rahmayantis, M. D. (2022). Pembelajaran Menulis Dongeng. In *Repository.Unpkediri.Ac.Id*.
[http://repository.unpkediri.ac.id/4717/2/BUKU PEMBELAJARAN MENULIS DONGENG.pdf](http://repository.unpkediri.ac.id/4717/2/BUKU%20PEMBELAJARAN%20MENULIS%20DONGENG.pdf)
- Putri Weldami, T., & Yogica, R. (2023). Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi. *Journal on Education*, 06(01), 7543–7551.
- Ramadhani, A., & Suherman, A. (2022). Aspek Psikologi Sosial dalam Dongeng Nyi Kalimar Bulan. *Lokabasa*, 13(2), 162–171.
<https://doi.org/10.17509/jlb.v13i2.52694>
- Safa'at, A. H., Firdaus, R., & Herpratiwi, H. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika*, 4(4), 358–367.
<https://doi.org/10.17509/didaktika.v4i4.76609>
- SHELEMO, A. A. (2023). PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH SUATU KENISCAYAAN DI ERA DIGITAL. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Siti Aisyah, Ayu Fitriya Ramadani, Anggita Eka Wulandari, & Choli Astutik. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 388–401.
<https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- Siti Aisyah, Indari, ST. Fatimah, & Dalilah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 4(1), 24–36. <https://doi.org/10.46838/jbic.v4i1.411>
- Suhendar, A., & Mustofa, Z. (2017). Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Dan Warna Berbasis Multimedia Pada Ra Al A'raaf. *ProTekInfo(Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika)*, 1(September), 68–70.
<https://doi.org/10.30656/protekinf.v1i0.35>
- Sukirman. (2020). Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 1–10.
<https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/42>
- Sundari, A., Yuniarti, Y., & Arifin, M. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Economic Monopoly Board (ECOMO) Pada Pembelajaran IPS

- Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 372–381.
- Syach, D. C. M. A., & Listyaningsih. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Game Visual Novel pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 20 Surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 11(4), 788–798.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraa/article/view/58887>
- Syafaatussalamah, A., & Salsabilla, D. E. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islama Islam*, 3(3), 11–24.
<https://journal.staiypiqbaubau.ac.id/index.php/Al-Tarbiyah/article/view/2479>
- Tarigan. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Alfabeta.
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal PEMA*, 5(1), 80–89. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema>