

**RANCANG BANGUN BUKU DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS  
*FLIPBOOK* MATERI JENIS-JENIS TEKS FIKSI**

(Penelitian *Design & Development* di Kelas IV Sekolah Dasar)

**SKRIPSI**

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



oleh  
Septi Eka Pratiwi  
1800029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS CIBIRU  
2022**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**SEPTI EKA PRATIWI**

**1800029**

**RANCANG BANGUN BUKU DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS  
FLIPBOOK MATERI JENIS-JENIS TEKS FIKSI**

*(Penelitian Design & Development di Kelas IV Sekolah Dasar)*

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



**Winti Ananthia, M.Ed.**

NIP 197906062005022015

Pembimbing II

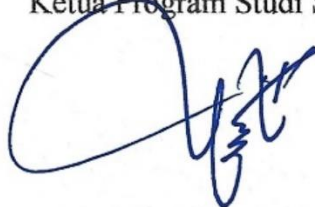


**S. Nailul Muna Aljamaliah, M.Pd.**

NIP 920200419921030201

Diketahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD



**Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.**

NIP 197001172008122001

**RANCANG BANGUN BUKU DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS**

***FLIPBOOK* MATERI JENIS-JENIS TEKS FIKSI**

(Penelitian *Design & Development* di Kelas IV Sekolah Dasar)

oleh

Septi Eka Pratiwi

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

© Septi Eka Pratiwi 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2022

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.

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

**RANCANG BANGUN BUKU DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS  
FLIPBOOK MATERI JENIS-JENIS TEKS FIKSI**

(Penelitian *Design & Development* di Kelas IV Sekolah Dasar)

**SEPTI EKA PRATIWI**

**1800029**

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian model desain dan pengembangan. Kurang dikenalnya cerita rakyat nusantara di kalangan peserta didik dan pemahaman peserta didik terhadap teks yang dibacanya merupakan masalah yang melatarbelakangi penelitian ini. Tujuan penelitian ini untuk (1) melakukan rancang bangun buku digital interaktif berbasis *flipbook* materi jenis-jenis teks fiksi; (2) menguji kelayakan buku digital interaktif berbasis *flipbook* materi jenis-jenis teks fiksi; dan (3) mengetahui respon pengguna terhadap buku digital interaktif berbasis *flipbook* materi jenis-jenis teks fiksi. Penelitian dilaksanakan di SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru dengan melibatkan 20 orang peserta didik dan satu guru kelas dalam pengambilan respon terhadap produk yang dikembangkan. Penelitian rancang bangun dengan menggunakan prosedur ADDIE menempuh lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh validator ahli. Produk yang telah dikembangkan mendapatkan skor kelayakan sebesar 91,3% sehingga berada di kategori “sangat layak”. Setelah produk divalidasi oleh validator ahli, produk pun diimplementasikan kepada pengguna. Produk yang dikembangkan mendapat skor 92,4% dari pengguna. Nilai tersebut dapat dikategorikan “sangat layak”. Dalam tahap implementasi, pengguna memberikan respons yang positif terhadap produk yang dikembangkan. Pengguna merasa tertarik dengan media-media yang termuat dalam buku digital berbasis *flipbook*. Selain itu, pengguna juga merasa lebih tertarik jika pembelajaran menggunakan buku digital berbasis *flipbook* ini.

**Kata kunci:** Rancang Bangun, Buku digital interaktif, *flipbook*, teks fiksi.

**THE DESIGN AND DEVELOPMENT OF FLIPBOOK IN THE FORM OF  
INTERACTIE DIGITAL BOOK ON TYPES OF FICTION TOPIC**

*(The Design & Development Research in 4<sup>th</sup> Grade Elementary School)*

**SEPTI EKA PRATIWI**

**1800029**

**ABSTRACT**

*This is a design and development model research. The lack of familiarity of Indonesian folklore among students and students reading comprehension are the problems that underline this research. The purposes of this research were (1) to design and develop flipbook-based interactive digital books on types of fictional texts; (2) to test the feasibility of flipbook-based interactive digital books on types of fictional texts; and (3) to know the user's response to flipbook-based interactive digital books on types of fictional texts. This research took place at SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru. There were 20 students and one class teacher involved as research participants in taking responses to the developed product. The ADDIE procedure took five stages, analysis, design, development, implementation, and evaluation. The developed product is validated by expert validators. The product developed was validated by an expert judgement. Products that have been developed by researchers got 91.3% score "very feasible" category. After the product is validated by an expert judgement, the product is implemented to the user. The product that the researcher developed received a 92.4% score from the participants. This value can be categorized as "very feasible". In the implementation phase, the participants gave a positive response to the product. The participants feel interested in the media in the developed product. Furthermore, participants also feel more interested in learning using this flipbook-based digital book.*

**Keywords:** *Design and Development, interactive digital book, flipbook, fiction text.*

## DAFTAR ISI

<b>PRAKATA</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>ABSTRACT</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang .....	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah .....	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB II BUKU DIGITAL INTERAKTIF SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN MATERI JENIS-JENIS TEKS FIKSI DI SEKOLAH DASAR</b> .....	Error! Bookmark not defined.
A. Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar .....	Error! Bookmark not defined.
B. Jenis-Jenis Teks Fiksi.....	Error! Bookmark not defined.
C. Gaya Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
D. Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
E. Buku Digital Interaktif .....	Error! Bookmark not defined.
F. <i>Gamification</i> .....	Error! Bookmark not defined.
G. Penelitian yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
A. Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Partisipan dan Tempat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
A. Temuan.....	Error! Bookmark not defined.
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	Error! Bookmark not defined.
2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	Error! Bookmark not defined.
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) ....	Error! Bookmark not defined.
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) ...	Error! Bookmark not defined.
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
1. Tahapan Rancang Bangun Buku Digital Interaktif Berbasis <i>Flipbook</i> Materi Jenis-Jenis Teks Fiksi.....	Error! Bookmark not defined.
2. Hasil Uji Kelayakan Buku Digital Interaktif Materi Jenis-Jenis Teks Fiksi .....	Error! Bookmark not defined.
3. Respon Pengguna Terhadap Buku Digital Interaktif Materi Jenis-Jenis Teks Fiksi.....	Error! Bookmark not defined.

**BAB V SIMPULAN, IMPLEMENTASI, REKOMENDASI...**Error! Bookmark not defined.

- A. Simpulan .....**Error! Bookmark not defined.**
- B. Implikasi.....**Error! Bookmark not defined.**
- C. Rekomendasi.....**Error! Bookmark not defined.**

**DAFTAR PUSTAKA ..... 121**

**LAMPIRAN.....**Error! Bookmark not defined.

**RIWAYAT HIDUP PENELITI.....**Error! Bookmark not defined.

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran Sastra di SD.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.1 Common Methods Employed in Design and Development Research...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.2 Common Participants in Design and Development Studies .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.3 Lembar Wawancara Guru .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.5 Penilaian Aspek Materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Validasi Bahasa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.7 Penilaian Aspek Bahasa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Validasi Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.9 Aspek Penilaian Kualitas Teknis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.10 Aspek Penilaian Kualitas Desain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.11 Kisi-kisi Angket Respon Guru .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.12 Aspek Penilaian Respon Guru .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.13 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.14 Lembar Angket Penilaian Peserta Didik.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.1 Analisis Kurikulum.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.2 Sumber Daya yang Dibutuhkan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.3 GBPM Produk.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.4 Storyboard Video Materi Cerita Rakyat	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.5 Storyboard Video Materi Cerita Pendek	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.6 Storyboard Video Materi Novel.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.7 Hasil Validasi Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.8 Hasil Validasi Materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.9 Hasil Validasi Bahasa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.10 Hasil Angket Peserta Didik.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.11 Hasil Angket Guru .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.12 Analisis SWOT .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbandingan <i>C-Books</i> , <i>E-Books</i> , dan <i>Interactive E-books</i> (dalam Bozkurt & Bozkaya, hlm. 61, 2015) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.1 Desain <i>Cover</i> Buku Digital.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.2 Gambar Template Buku Digital .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.3 Proses Edit Audio.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.4 Proses Edit Audio di <i>Anchor</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.5 Proses Edit Video .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.6 Proses Pengembangan <i>Learningapps.org</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.7 Proses Pengembangan <i>Wordwall.net</i> ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.8 Proses Pengembangan <i>Wordwall.net</i> ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.9 Proses Pengembangan <i>Maze Chase</i> ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.10 Proses Pengembangan <i>Open the Box</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.11 Proses Pengembangan <i>Open the Box</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.12 Proses Pengembangan <i>Open the Box</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.13 Proses Pengembangan Mentimeter ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.14 Proses Pengembangan Mentimeter ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.15 Proses Pengembangan <i>Carrd.co</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.16 Proses Pengembangan <i>Carrd.co</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.17 Proses Pengembangan <i>Carrd.co</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.18 Proses Import PDF .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.19 Proses Edit <i>Flipbook</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.20 Proses <i>Input</i> Tautan <i>Youtube</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.21 Proses Input Gambar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.22 Proses Edit Daftar Isi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.23 Proses Edit Logo .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.24 Proses Publikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.25 Proses <i>Convert Flipbook</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.26 Proses <i>Upload Online</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.27 Hasil <i>Upload Online</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Wawancara.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 2. Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Materi Jenis-Jenis Teks Fiksi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 3. Validasi Ahli Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 4. Validasi Ahli Bahasa dan Materi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 5. Angket Tanggapan Guru .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 6. Angket Tanggapan Peserta Didik .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Penelitian ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 8. Surat Keputusan Dosen Pembimbing	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 9. Buku Bimbingan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 10. Form Perbaikan Skripsi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 11. Dokumentasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter*. Refika Aditama.
- Abidin, Y., Aljamaliah, S. N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). Strategi pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan educandy di kelas v SD. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1230-1242. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>.
- Abrams, M. 1981. *A Glossary of Literature Terms*. Holt, Rinehart, and Winston.
- Alaini, N. (2013). Folklor dan folklife dalam kehidupan dunia modern: Kesatuan dan keberagaman. Penerbit Ombak.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35-44. <http://dx.doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Ananthia, W. (2022). *Indonesian local storytelling: It's potential as learning activity for children. The Magnificence of Traditional Games: A Global Perspective*, UPI Press.
- Annisa, K. (2020). Pengembangan media pàopàoxué [泡泡学] berbasis adobe flash cs6 untuk pembelajaran bahasa Mandarin. *Mandarin Unesa*, 3(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/33907>.
- Ariska, W., & Amelysa, U. (2020). *Novel dan novelet*. Guepedia.
- Amir, A. (2013). *Sastra lisan Indonesia*. Penerbit Andi.
- Asriyanti, F.D., Janah., L.A. (2018). Analisis Gaya Belajar Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa. *Ilmu Pendidikan: Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 183–187. <http://dx.doi.org/10.17977/um027v3i22018p183>.
- Astrea, K. (2019). Mitos masyarakat Jawa dalam novel centhini: 40 malam mengintip sang pengantin (kajian antropologi sastra). *Edu-Kata*, 5(1), 41-46. <https://doi.org/10.52166/kata.v4i1.1003>.
- Asyhar, R. (2011). *Developing creative learning media*. GP. Press.
- Bennett, N., & Lemoine, G. J. (2014). What a difference a word makes: Understanding threats to performance in a VUCA world. *Business horizons*, 57(3), 311-317. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2014.01.001>.
- Bozkurt, A., & Bozkaya, M. (2015). Evaluation criteria for interactive e-books for open and distance learning. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 16(5), 58-82. Tersedia di: <https://www.erudit.org/en/journals/irrodl/1900-v1-n1-irrodl05031/1066301ar/abstract/>.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- BSNP. (2014). *Instrumen Penilaian Buku Teks*. Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Buana, I. K. S. (2020). Implementasi aplikasi speech to text untuk memudahkan wartawan mencatat wawancara dengan python. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 14(2), 135-142. <https://www.jsi.stikom-bali.ac.id/index.php/jsi/article/view/293>.
- Dhiringantoro, D. (2011). *5 cm*. Grasindo.
- Drucker, P. F. (2007). *Managing in the next society*. Routledge.

- Fatmala, D. (2021). *Pengembangan media pembelajaran buku cerita anak berbasis digital untuk siswa kelas V SD*. Skripsi PGSD UPI. Universitas Pendidikan Indonesia: tidak diterbitkan.
- Gunawan, A. (2016, 12 Maret). Indonesia second last literate of 61 nations. *Jakarta Post*. <https://www.thejakartapost.com/news/2016/03/12/indonesia-second-least-literate-61-nations.html>.
- Guzmán, J. L., Pigué, Y., Dormido, S., Berenguel, M., & Costa-Castelló, R. (2018). New interactive books for control education. *IFAC-PapersOnLine*, 51(4), 190-195. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405896318303604>.
- Hairuddin, D., & Radmila, K. D. (2017). Hakikat prosa dan unsur-unsur cerita fiksi. *Jurnal Bahasa*. <https://osf.io/preprints/inarxiv/5wt9f>.
- Hatami, S. (2013). Learning styles. *Elt Journal*, 67(4), 488-490. <https://academic.oup.com/eltj/article-abstract/67/4/488/485178>.
- Hawthorn. (2000). *A glossary of contemporary literary theory, fourth edition*. Oxford University Press.
- Hirata, A. (2005). *Laskar Pelangi*. Benteng Pustaka.
- Jarvis, M. (2011). *Teori-teori psikologi*. Nusa Media.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Kasiyun, S. (2015). Upaya meningkatkan minat baca sebagai sarana untuk mencerdaskan bangsa. *Jurnal Pena Indonesia*, 1(1), 79-95. <https://doi.org/10.26740/jpi.v1n1.p79-95>.
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014, October). Gamification in education. In *Proceedings of 9th international Balkan education and science conference* (Vol. 1, pp. 679-684).
- Kleden, I. (1998). *Fakta dan fiksi tentang fakta dan fiksi: Imajinasi dalam Sastra dan Ilmu Sosial, dalam Kalam, Edisi II*. Institut Studi Arus Informasi.
- Kristanto, M. (2014). Pemanfaatan cerita rakyat sebagai penanaman etika untuk membentuk pendidikan karakter bangsa. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 59-64. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v1i1.864>.
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2016). Metode membaca SAS (struktural analitik sintetik) dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan di kelas I SDN 79 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 149-157. <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v5i2.3705>.
- Laily, I. F. (2014). Hubungan kemampuan membaca pemahaman dengan kemampuan memahami soal cerita matematika sekolah dasar. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(1). <http://dx.doi.org/10.24235/eduma.v3i1.8>.
- Lestari, D. M., & Kuntarto, E. (2019). Gaya belajar siswa berprestasi di sekolah dasar. *Repository Uunja*.
- Limarga, D. M. (2017). Penerapan metode bercerita dengan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(1), 86-104. <https://doi.org/10.22460/ts.v3i1p86-104.320>.
- Mack, O., Khare, A., Krämer, A., & Burgartz, T. (Eds.). (2015). *Managing in a VUCA world*. Springer.

- Maharani, P. P., Alfi, L., & Santi, N. N. (2020). Pengembangan media video berbasis kearifan lokal Kediri untuk mencermati karakter tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi siswa kelas IV sekolah dasar. 4. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 4(2), 249-261. <http://ejournal.iaiiibrahimy.ac.id/index.php/tarbiyatuna>.
- Muliawati, A., Sumardi, S., & Elan, E. (2019). Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui metode bercerita dengan menggunakan boneka tangan pada kelompok b di TK Plus Salsabil Kabupaten Cirebon. *Jurnal PAUD Agapedia*, 3(1), 11-23. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26664>.
- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas II SD. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 26-34. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiftp/article/view/6106>.
- Nabela, D., Kasiyun, S., Rahayu, D. W., & Akhwani, A. (2021). Analisis gaya belajar peserta didik berprestasi selama pandemi covid-19 dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2653-2663. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1301>.
- Nurgiantoro, B. (2016). *Sastra anak: Pengantar pemahaman dunia anak*. Gajah Mada University Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210. [https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod\\_resource/content/2/Bahan%20bacaan.pdf](https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod_resource/content/2/Bahan%20bacaan.pdf).
- Omar, R., & Mustafa, S. E. (2018). Development of interactive digital book for children in Malaysia: Are the publishers prepared?. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 20(2), 55-67. Tersedia di: <https://mjes.um.edu.my/index.php/JPMM/article/view/10689>.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z. & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Parmini, N. P. (2015). Eksistensi cerita rakyat dalam pendidikan karakter siswa SD di Ubud. *Jurnal Kajian Bali*, 5(02), 441-460. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kajianbali/article/download/16784/11057>.
- Permendikbud Nomor 42 Tahun 2018 tentang *Kebijakan Nasional Kebahasaan dan Kesastraan*.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang *Standar isi untuk satuan Pendidikan dasar dan menengah*.
- Polanka, S. (Ed.). (2011). *No shelf required: E-books in libraries* (Vol. 1). American Library Association.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck. *POSITIF: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 1(1). <https://ejournal.poliban.ac.id/index.php/Positif/article/view/204>.
- Priyatna, A. (2013). *Pahami gaya belajar anak!*. Elex Media Komputindo.
- Priyono, K. (2006). *Terampil mendongeng*. Grasindo.
- Purba, A. (2012). *Sastra Indonesia kontemporer*. Graha Ilmu.

- Pusat Penilaian Pendidikan. (2019). *Pendidikan di Indonesia: Belajar dari hasil PISA 2018*. Pusat Penilaian Pendidikan Badan Penelitian dan Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Putera, P. (2015). *Mengenal dan memahami ragam karya prosa lama*. Graha Ilmu.
- Putri, Q., Mudopar, M., & Rahayu, I. (2021). Desain buku cerita anak berbasis nilai kearifan lokal untuk pembelajaran teks fiksi siswa kelas iv sekolah dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(1), 20-33. <http://dx.doi.org/10.33603/cjiipd.v4i1.4812>.
- Ratnasari, N. A. D., & Winarti, M. (2022). Project based learning untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1-14. <https://doi.org/10.17509/factum.v9i1.21008>.
- Reid, J. M. (1987). Reid, J. M. (1987). The learning style preferences of ESL students. *TESOL quarterly*, 21(1), 87-111. <https://doi.org/10.2307/3586356>.
- Reid, J. M. (1995). *Learning styles in the ESL/ EFL classroom*. Heinle & Heinle.
- Retno, H. (2021, 17 Mei). Miris, minat baca di Indonesia menurut UNESCO. *Pikiran Rakyat*. <https://portalbandungtimur.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-941922838/miris-minat-baca-di-indonesia-menurut-unesco-hanya-0001-persen?page=2>.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). Design and development research. *Mahwah, NJ*.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. KEMENAG RI.
- Rohman, S. (2020). *Pembelajaran cerpen*. Bumi Aksara.
- Rowling, J. K. (2014). *Harry potter and the philosopher's stone*. Bloomsbury.
- Rusdi, M. (2018). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan. *PT. RajaGrafindo Persada*.
- Ruslamiarti, F. R. (2013). Hubungan gaya belajar dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas v SDN 17 kota Bengkulu. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurusan Ilmu Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
- Sabillah, B. M. (2020). Peningkatan keterampilan menyimak cerita rakyat melalui media audio pada siswa kelas V SD Inpres Borong Jambu II Kecamatan Manggala Kota Makassar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 5(1), 28-38. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v5i1.3061>.
- Schugar, H. R., Smith, C. A., & Schugar, J. T. (2013). Teaching with interactive picture e-books in grades K–6. *The Reading Teacher*, 66(8), 615-624. <https://doi.org/10.1002/trtr.1168>.
- Sina, I. (2011). Implementasi model pembelajaran role playing berbasis analisis SWOT pada materi peluang: Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas XI SMAN 1 Wanasari. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 0–8. <https://media.neliti.com/media/publications/59146-ID-implementasi-model-pembelajaran-role-pla.pdf>.
- Sitepu. (2015). *Penulisan buku teks pelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Subini, N. (2011). Rahasia gaya belajar orang besar. *Yogyakarta: Javalitera*.
- Sugiarti, U. (2012). Pentingnya pembinaan kegiatan membaca sebagai implikasi pembelajaran bahasa Indonesia. *Basastra*, 1(1). <https://doi.org/10.24114/bss.v1i1.201>.

- Sugihartono. (2007). *Model pembelajaran inovatif serta penerapannya pada SD/SMP CI-BI*. Rajawali.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan (pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Tahrin, T. (2017). Membangun nilai-nilai karakter bangsa melalui cerita rakyat dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
- Tarigan, H. (2013). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Penerbit Angkasa.
- Van der Lelie, C. (2006). The value of storyboards in the product design process. *Personal and ubiquitous computing*, 10(2), 159-162. <https://ila.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/trtr.1168>.
- Van Rijk, Y., Volman, M., de Haan, D., & van Oers, B. (2017). Maximising meaning: Creating a learning environment for reading comprehension of informative texts from a Vygotskian perspective. *Learning Environments Research*, 20(1), 77–98. <https://doi.org/10.1007/s10984-016-9218-5>.
- Vince, M., & Muhtadi, A. (2019). Pengembangan buku digital interaktif matematika pada materi geometri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 196-207. Tersedia di: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/26809>.
- Wiratno, T., & Santosa, R. (2014). Bahasa, fungsi bahasa, dan konteks sosial. *Modul Pengantar Linguistik Umum*, 1-19.
- Woodward, W. (2014). *Ebooks in education*. Ubiquity Press.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.
- Yelly, P. (2019). Analisis makhluk superior (naga) dalam legenda danau kembar (kajian semiotika roland barthes; dua pertandaan jadi mitos). *Jurnal Seruni Bahasa Indonesia*, 16(2). <https://doi.org/10.37755/jsbi.v16i2.200>.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1). <https://dx.doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>.
- Zaki, A., & Yusri, D. (2020). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. Al-Ikhtibar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809-820.
- Zarkasih, R. (2021). *Rancang Bangun Media Buku Digital Materi Tokoh-tokoh Proklamasi Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi PGSD UPI. Universitas Pendidikan Indonesia: tidak diterbitkan.
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43. <https://eric.ed.gov/?id=ej1203198>.