

NO SKRIPSI: 060/PGSD-REG/6/AGUSTUS/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
“NARASI SI KECIL” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
TEKS NARASI FASE B SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh  
Dede Heni Nurhasanah (1900086)

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
“NARASI SI KECIL” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
TEKS NARASI FASE B SEKOLAH DASAR**

Oleh  
Dede Heni Nurhasanah  
1900086

Skripsi untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Departemen Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Indonesia

© Dede Heni Nurhasanah

Hak cipta dilindungi undang-undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak dengan  
dicetak ulang, foto kopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**  
**“NARASI SI KECIL” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN**  
**TEKS NARASI FASE B SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh:

**Pembimbing I**



Prof. Tatat Hartati, M. Ed, Ph.D

NIP. 195303121979032002

**Pembimbing II**

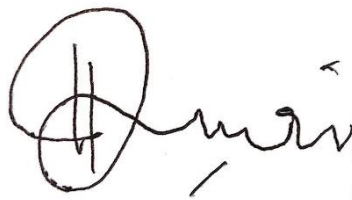


Dr. Rina Heryani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197205121998022004

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan surat ini penulis mengkonfirmasi bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Narasi Si Kecil” untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Narasi Fase B Sekolah Dasar”** ini dan semua kontennya adalah hasil karya sendiri. Penulis tidak melakukan plagiarisme atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah. Penulis menyadari bahwa jika di masa mendatang terungkap pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, penulis siap menerima sanksi yang berlaku.

Bandung, Agustus 2023

Yang memuat pernyataan,



Dede Heni Nurhasanah

1900086

## KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, penulis panjatkan puji syukur atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang senantiasa mengiringi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 'Narasi si Kecil' untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Narasi Fase B Sekolah Dasar".

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mengkaji dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berfokus pada teks narasi fase B dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi dalam perjalanan penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati menerima setiap saran, kritik, dan masukan yang konstruktif dari pembaca skripsi ini guna perbaikan dan pengembangan penelitian di masa depan.

Akhir kata, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan manfaat dan sumbangsih positif dalam pengembangan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran teks narasi di tingkat sekolah dasar. Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan bagi penelitian selanjutnya yang lebih mendalam dan memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan.

Bandung, Agustus 2023

Yang memuat pernyataan,



Dede Heni Nurhasanah

1900086

## UCAPAN TERIMA KASIH

*Alhamdulillahirabbil 'alamiin.*

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas kasih sayang dan izin-Nya skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Narasi Si Kecil” untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Narasi Fase B Sekolah Dasar” dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan skripsi ini juga tidak lepas dari dukungan dan doa yang diberikan kepada penulis. Dukungan dan doa ini diberikan oleh beberapa pihak yang mendukung penulis hingga akhirnya skripsi ini selesai disusun. Adapun pihak-pihak tersebut ialah:

1. Bapak Dwi Heryanto, M.Pd. selaku ketua Program Studi PGSD FIP UPI, ahli validasi materi dan bahasa yang telah memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis dan seluruh mahasiswa PGSD.
2. Ibu Prof. Tatat Hartati, M. Ed, Ph.D., dosen pembimbing I yang selalu mendukung dan membimbing penulis selama proses penulisan skripsi.
3. Ibu Dr. Rina Heryani, S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang membimbing, mendukung, mendoakan penulis selama penulisan skripsi.
4. Ibu Aprilia Eki Saputri, M.Pd., ahli validasi media yang memberikan penilaian, saran dan masukan membangun bagi media interaktif Narasi Si Kecil.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selama kurang lebih 4 tahun memberikan bimbingan, ilmu dan nasihat.
6. Ayah Jujun, SAP.,M. AP. dan Ummi Hermin Herlianti yang telah membimbing serta mendukung penulis sejak kecil hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat kelulusan.
7. Rezsky Adjie El-ShulTony, suami yang meridhoi, mendampingi dan memberikan motivasi kepada penulis hingga akhirnya skripsi ini selesai.
8. Muhammad Hasbi Ikhtiari, putra yang menjadi penyemangat untuk meraih gelar sarjana.
9. Keluarga besar Ho Kun Hai (Hermawan) terutama Hendra Setiawan dan Kurniawan yang telah memberikan dukungan materil dan morel selama penulis menjalani perkuliahan.
10. Keluarga besar *Vannia Design and Build*, terutama Bapak Panji Nurwana, S.Ds., ST. dan Mamih Neni Susanti Ayah dan Ibu yang turut memberikan

dukungan dan doa.

11. Keluarga besar Pondok Pesantren Al-Barokah Sarijadi Bandung yang turut mendoakan penulis.
12. Sahabat Ulul Azmi yang senantiasa memberikan saran dan masukan yang membangun.
13. Amelia Tria Agustina, sebagai teman seperbimbingan dan menjadi teman diskusi dalam penulisan skripsi ini.
14. Rizki Dwi Kurniati, sahabat terdekat penulis yang berjuang bersama dalam menyelesaikan skripsi.
15. Siti Rahmawati, sahabat yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
16. Siti Hilmah Mutiara dan Anisa Sri Rani yang telah membantu pembuatan media
17. Seluruh teman Kelas A dan Angkatan 2019 yang sedang berjuang, semoga setiap langkah akan menjadi bulir kesuksesan di masa depan.

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “NARASI SI KECIL” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TEKS NARASI FASE B SEKOLAH DASAR

Dede Heni Nurhasanah

1900086

Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam materi teks narasi. Ditemukan bahwa pembelajaran materi teks narasi di kelas membosankan dan membuat siswa kurang berpartisipasi aktif. Salah satu faktor penyebabnya ialah media pembelajaran yang kurang menarik sehingga tidak membangkitkan semangat siswa saat pembelajaran. Media interaktif Narasi Si Kecil merupakan aplikasi yang dapat diakses secara *offline* berisi teks narasi yang diadaptasi dari buku penggerak kelas 4. Aplikasi ini dikembangkan untuk membantu membangkitkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran, khususnya materi teks narasi. Pengembangan media ini menggunakan metode ADDIE (*analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*) yang dikemukakan oleh Dick dan Carry (1996). Pengembangan media melalui proses analisis agar gambaran sesuai dengan proses desain, kemudian dikembangkan, dan melewati proses validasi sebelum akhirnya diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dinyatakan sangat valid melalui hasil validasi dengan persentase 100% dari ahli media, 96% dari ahli materi dan bahasa, dan 98% dari praktisi. Kemudian dilanjutkan dengan memperbaiki media sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli, kegiatan ini merupakan evaluasi.

**Kata Kunci:** Media Interaktif, Teks Narasi, Aplikasi, Bahasa Indonesia



## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA "NARASI SI KECIL" TO ENHANCE UNDERSTANDING OF NARRATIVE TEXT IN PHASE B OF ELEMENTARY SCHOOL.**

**Dede Heni Nurhasanah**

**1900086**

*This research is motivated by the issues in learning activities, specifically in the narrative text material. It has been found that the learning of narrative text material in the classroom is boring and reduces student active participation. One of the contributing factors is the lack of engaging learning media that fails to inspire students during the learning process. The interactive media called "Narasi Si Kecil" is an offline-accessible application that contains adapted narrative texts from a Grade 4 textbook. This application was developed to help ignite students' enthusiasm in learning activities, particularly in the narrative text material. The development of this media utilized the ADDIE method (analysis, design, development, implementation, and evaluation) proposed by Dick and Carry (1996). The media development went through the analysis process to ensure alignment with the design, followed by development, and underwent a validation process before being implemented in learning activities. The media was deemed highly valid based on the validation results, with a percentage of 100% from media experts, 96% from subject matter and language experts, and 98% from practitioners. Subsequently, the media was improved based on suggestions and feedback from the experts, which constituted the evaluation phase.*

**Keywords:** *Interactive Media, Narrative Text, Application, Indonesian Language*

<b>DAFTAR ISI</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II: KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Media Pembelajaran .....	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	7
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	8
2.2 Media Pembelajaran Interaktif .....	9
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	9
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif .....	10
2.3 Teks Narasi .....	10
2.4 Kemampuan Pemahaman .....	11
2.5 Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	11
2.6 Buku Penggerak.....	12
2.7 Ruang Lingkup Materi Teks Narasi .....	12
2.8 Penelitian yang Relevan .....	14
2.9 Definisi Operasional .....	15

2.10 Kerangka Berpikir Peneliti .....	15
<b>BAB III: METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
3.1 Metode Penelitian .....	18
3.2 Prosedur Penelitian .....	18
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	21
3.4 Teknik Pengolahan Data .....	23
3.4.1 Data Kualitatif .....	23
3.4.2 Data Kuantitatif .....	23
3.5 Subjek Penelitian .....	25
<b>BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
4.1 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Narasi Si Kecil” .....	26
4.1.1 Analisis .....	26
4.1.2 Desain .....	29
4.1.3 Pengembangan .....	30
4.1.4 Implementasi .....	74
4.1.5 Evaluasi .....	74
4.2 Hasil Uji Validasi Ahli .....	74
4.2.1 Validasi Ahli Media .....	74
4.2.2 Validasi Ahli Materi .....	75
4.2.3 Validasi Ahli Bahasa .....	75
4.2.4 Validasi Praktisi .....	76
4.3 Hasil Uji Kepraktiksan Media terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa .....	77
4.4 Perbaikan Media .....	78
4.5 Keterbatasan Penelitian .....	79
<b>BAB V: SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>81</b>
5.1 Simpulan .....	81
5.2 Rekomendasi .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B.....	12
Tabel 3. 1 Tabel Prosedur Penelitian .....	20
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara.....	21
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	22
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	22
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	22
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Praktisi .....	23
Tabel 3. 7 Kategori Penilaian Skala Likert .....	24
Tabel 3. 8 Presentase Kategori.....	24
Tabel 3. 9 Klasifikasi Uji N-Gain .....	25
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validasi Ahli Media.....	74
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi Ahli Materi .....	75
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa .....	76
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validasi Praktisi .....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Kerangka Berpikir Peneliti .....	16
Gambar 3. 1 Gambar Alur model ADDIE .....	19
Gambar 4. 1 Tampilan Awal <i>Adobe Illustrator</i> .....	30
Gambar 4. 2 Tombol <i>Create New</i> dan <i>Open</i> di <i>Adobe Illustrator</i> .....	30
Gambar 4. 3 Ikon Pemilihan Ukuran Dokumen di <i>Adobe Illustrator</i> .....	31
Gambar 4. 4 Tampilan untuk Mengubah Nama Dokumen di <i>Adobe Illustrator</i> ..	31
Gambar 4. 5 Tampilan <i>Artboard</i> Kosong di <i>Adobe Illustrator</i> .....	32
Gambar 4. 6 Ikon <i>Rectangle Tool</i> dan Tools lainnya di <i>Adobe Illustrator</i> .....	32
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Adobe Illustrator</i> saat Menyesuaikan <i>Rectangle Tool</i> dengan <i>Artboard</i> .....	33
Gambar 4. 8 Ikon <i>Color Picker</i> dan Tools lainnya di <i>Adobe Illustrator</i> .....	33
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Color Picker</i> di <i>Adobe Illustrator</i> .....	34
Gambar 4. 10 Warna dengan kode #9FDAE0 .....	34
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Adobe Illustrator</i> sebelum Semua Aset Gambar ditambahkan .....	35
Gambar 4. 12 Tampilan <i>Adobe Illustrator</i> etelah Semua Aset Gambar ditambahkan .....	35
Gambar 4. 13 Tampilan <i>Adobe Illustrator</i> untuk Menambahkan Logo.....	36
Gambar 4. 14 Tampilan <i>Adobe Illustrator</i> Setelah ditambahkan Logo.....	36
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Adobe Illustrator</i> Setelah Semua Logo ditambahkan ....	37
Gambar 4. 16 Tampilan <i>Adobe Illustrator</i> untuk Menambahkan <i>Artboard</i> Baru. 37	
Gambar 4. 17 Tampilan Setelah ditambahkan <i>Artboard</i> Baru.....	38
Gambar 4. 18 Tampilan <i>Adobe Illustrator</i> untuk Menyimpan Dokumen.....	38
Gambar 4. 19 Tampilan untuk Menyesuaikan Ukuran dan Jenis Dokumen Sebelum disimpan .....	39
Gambar 4. 20 Tampilan <i>Adobe Illustrator</i> Setelah Dokumen Berhasil disimpan	40
Gambar 4. 21 Tampilan Awal <i>Construct 2</i> .....	40
Gambar 4. 22 Tampilan <i>Construct 2</i> untuk Menambahkan Projek Baru.....	41
Gambar 4. 23 Tampilan <i>Construct 2</i> untuk Menyesuaikan Ukuran Desain .....	41
Gambar 4. 24 Tampilan <i>Construct 2</i> untuk Menambahkan Elemen Baru.....	42
Gambar 4. 25 Tampilan <i>Construct 2</i> untuk Menyesuaikan Warna.....	42

Gambar 4. 26 Tampilan <i>Construct 2</i> untuk Menambahkan Gambar Baru .....	43
Gambar 4. 27 Tampilan <i>Construct 2</i> Setelah Desain ditambahkan .....	43
Gambar 4. 28 Tampilan <i>Construct 2</i> untuk Melakukan Pemrograman .....	44
Gambar 4. 29 Tampilan <i>Construct 2</i> untuk Mengimpor Musik, Dokumen dan Ikon .....	44
Gambar 4. 30 Tampilan Logika Pemrograman untuk Suara.....	45
Gambar 4. 31 Logika Pemrograman untuk Level 1 .....	45
Gambar 4. 32 Logika Pemrograman untuk Level 1 (2) .....	46
Gambar 4. 33 Logika Pemrograman untuk Level 2 .....	46
Gambar 4. 34 Logika Pemrograman untuk Level 2 (2) .....	47
Gambar 4. 35 Logika Pemrograman untuk Level 2 (3) .....	47
Gambar 4. 36 Logika Pemrograman untuk Level 3 .....	48
Gambar 4. 37 Logika Pemrograman untuk Level 3 (2) .....	48
Gambar 4. 38 Logika Pemrograman untuk Level 3 (3) .....	49
Gambar 4. 39 Logika Pemrograman untuk Level 4 .....	49
Gambar 4. 40 Logika Pemrograman untuk Level 3 (2) .....	50
Gambar 4. 41 Tampilan <i>Construct 2</i> untuk Mengekspor Dokumen .....	50
Gambar 4. 42 Tampilan <i>Construct 2</i> untuk Mengekspor Dokumen (2) .....	51
Gambar 4. 43 Hasil Dokumen setelah di Ekspor .....	51
Gambar 4. 44 Tampilan Laman untuk Mengunduh <i>Android Studio</i> .....	52
Gambar 4. 45 Tampilan Setelah Berhasil Mengunduh <i>Android Studio</i> .....	53
Gambar 4. 46 Tampilan untuk Mencari <i>Environment</i> Variabel.....	53
Gambar 4. 47 Tampilan <i>Environment</i> Variabel .....	54
Gambar 4. 48 Tampilan <i>Environment</i> Variabel (2) .....	54
Gambar 4. 49 Variabel 1 .....	55
Gambar 4. 50 Variabel 2 .....	55
Gambar 4. 51 Tampilan untuk Mengedit <i>Path</i> .....	55
Gambar 4. 52 Tampilan untuk Menambahkan Variabel.....	56
Gambar 4. 53 Tampilan Laman untuk Mengunduh <i>Node.Js</i> .....	57
Gambar 4. 54 Tampilan untuk Menginstal Aplikasi <i>Node.Js</i> .....	57
Gambar 4. 55 Tampilan untuk Membuka <i>Node.Js Command Prompt</i> .....	58

Gambar 4. 56 Tampilan untuk Menambahkan Kode pada <i>Node.js Command Prompt</i> .....	58
Gambar 4. 57 Tampilan untuk Mengecek Terinstallnya <i>Cordova</i> .....	59
Gambar 4. 58 Tampilan Laman untuk Menginstal <i>Java JDK 17.0</i> .....	59
Gambar 4. 59 Tampilan untuk Mencari <i>Environment</i> Variabel (2).....	60
Gambar 4. 60 Tampilan <i>Environment</i> Variabel (2) .....	61
Gambar 4. 61 Tampilan untuk Menambahkan Variabel Baru .....	61
Gambar 4. 62 Tampilan untuk Mengarahkan Variabel ke Folder <i>Java</i> .....	62
Gambar 4. 63 Tampilan untuk Mengedit <i>Path</i> .....	62
Gambar 4. 64 Tampilan untuk Menambahkan <i>Bin</i> .....	63
Gambar 4. 65 Laman untuk Mengunduh <i>Gradle 7.2</i> .....	64
Gambar 4. 66 <i>Gradle 7.2</i> Setelah Berhasil diunduh.....	64
Gambar 4. 67 Tampilan Untuk Mencari <i>Environment Variable</i> (3).....	65
Gambar 4. 68 Tampilan <i>Environment Variable</i> .....	65
Gambar 4. 69 Tampilan untuk Mengedit <i>Path</i> .....	66
Gambar 4. 70 Tampilan untuk Menambahkan <i>Bin</i> .....	66
Gambar 4. 71 Tampilan untuk Mengunduh <i>Visual Studio Code</i> .....	67
Gambar 4. 72 Tampilan Projek di <i>Construct 2</i> .....	68
Gambar 4. 73 Tampilan saat Memilih Platform.....	68
Gambar 4. 74 Tampilan untuk Memilih Lokasi Penyimpanan .....	69
Gambar 4. 75 Tampilan untuk Mengatur Projek .....	69
Gambar 4. 76 Lokasi Folder Hasil Ekspor.....	70
Gambar 4. 77 Tampilan Dua Dokumen Hasil Projek .....	70
Gambar 4. 78 Tampilan Isi <i>File Config</i> .....	71
Gambar 4. 79 Tampilan Isi <i>File Config</i> (2) .....	71
Gambar 4. 80 Tampilan Isi <i>File Config</i> (3) .....	72
Gambar 4. 81 Tampilan <i>Node.js Comand Prompt</i> .....	72
Gambar 4. 82 Tampilan <i>Cordova</i> .....	73
Gambar 4. 83 Tampilan <i>Cordova</i> (2).....	73
Gambar 4. 84 Desain Sebelum Perbaikan.....	78
Gambar 4. 85 Desain Sesudah Perbaikan .....	79

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **Lampiran A: Administrasi Penelitian**

1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen
2. Surat Permohonan Izin Penelitian Fakultas
3. Lembar Bimbingan Skripsi

### **Lampiran B: Administrasi Penelitian**

1. Format dan Hasil Wawancara Pra-Survei
2. Format dan Hasil Observasi Pra-Survei
3. Format dan Hasil Studi Dokumentasi
4. Format dan Hasil Wawancara Guru
5. Hasil *Pre-test*
6. Hasil *Post-test*
7. Dokumen Validasi Ahli Media
8. Dokumen Validasi Ahli Materi
9. Dokumen Validasi Ahli Bahasa
10. Dokumen Validasi Praktisi

### **Lampiran C: Administrasi Penelitian**

1. Garis Besar Program Media (GBPM)
2. Naskah Program Media
3. Produk Media Pembelajaran
4. Dokumentasi
5. Modul Ajar



## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, A. K., (2021). Karakteristik Fungsi Unsur Intrinsik Teks Narasi Siswa. (Kepustakaan). Institut Agama Islam Negeri: IAIN Jember.
- Asela, S., Salsabila, U., H., Lestari, N., H., P., Sihati, A., & Pertiwi, A., R. (2020). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7). 1297-1304. doi:
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/ SD*. Semarang: CV Graha Edu.
- Bohalima, Y., H. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Persamaan Garis Lurus. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1). 22-28. doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.6767021>
- Ellis, T. j., & Levy, Y. (2010). *A Guide for Novice Researchers: Design and Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*, 107-118.
- Fikri, H. & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota Ikapi).
- Firdiana, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle di Masa Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 29. (Skripsi). *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV. Tahta Media Group.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221-225. Doi:
- Imarotussa'adah, & Sukmana, U. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dan Media Pembelajaran Non Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 17 Bekasi. *Serambi Akademica*, 9(7), 1107-1113. Doi:

- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *E-Jurnal STKIP Pesisir Selatan*, 3(2), 139-144. doi:
- Krissandi, A. D. S., Widharyanto, B., & Dewi, R. P. (2017). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD (Pendekatan Dan Teknis)*. Bekasi: Penerbit Media Maxima.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100. doi:
- Nofaldi, H. & Saputro, A. (2019). Implementasi Aplikasi Interaktif Pembelajaran Mengenal Abjad, Angka, dan Latihan Membaca Studi Kasus: TK Negeri Meruya Utara 02. *Jurnal Idealis*, 2(6), 126-131. doi:
- Nukman, E. Y. & Setyowati, C, E. (2021). *Bahasa Indonesia, Lihat Sekitar*. Jakarta: Kemdikbud Ristek.
- Nuroifah, N. & Bachri, B. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*. 1-10. doi:
- Oktavia, M., dkk. (2019). Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah*. doi: 10.30998/simponi.v0i0.439
- Ramayani, F. D., Rahman, & Damaianti, V. S. (2022). Problematika Guru Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi Selama Pandemi Covid-19. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 796-802. doi: <http://Dx.Doi.Org/10.33578/Jpkip.V11i3.8344>
- Rejkiningsih, T., Budiarto, M. K., & Sudiyanto. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Potensi Lokal untuk Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Di SMA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 167-185. doi:
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Depok: Rajawali Pers.
- Rusmayana, T. (2020). *Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk Pgri Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa*

*Pandemi Covid-19*. Kabupaten Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung.

Sari, E. dan Putri, F. N. A., (2022). Peningkatan Membaca Pemahaman Pada Teks Narasi Melalui Media Wordwall. *Sastronesia*, 10(4), 142-156. doi: <https://Doi.Org/10.32682/Sastronesia.V10i4.2851>

Sujono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.

Tim Dikmas. (2018). *Teks Narasi dan Literasi Buku Fiksi-Nonfiksi*. Kalimantan Selatan: Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.

Utami, A. D., Sutiyah, P., dan Mayasari, N. (2020). *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo (Structure Of Observed Learning Outcomes)*. Kabupaten Banyumas: CV. Pena Persada.

Zaki, A. & Yusri, D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 7(2). 813. doi: