

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK* INTERAKTIF
BERBASIS *BOOK CREATOR* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA
DENGAN KETERLAMBATAN MEMBACA KELAS III
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**OLEH:
GEDE ODITYA ARESTA
NIM 2111031336**

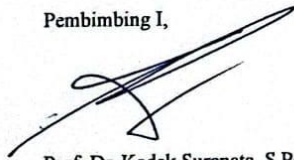
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025

SKRIPSI
DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN

Menyetujui,

Pembimbing I,



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd. Kons.
NIP. 198208162008121002

Pembimbing II,



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd
NIP. 198605212015041001

Skripsi oleh Gede Oditya Aresta ini

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal : 26 Maret 2025

Dewan Penguji



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005

(Ketua)

Dewan Penguji



Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198706112023212058

(Anggota)

Dewan Penguji



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd. Kons.
NIP. 198208162008121002

(Anggota)

Dewan Penguji



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605212015041001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 26 Maret 2025

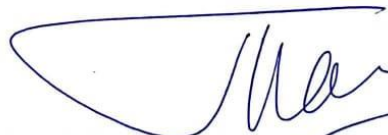
Mengetahui,

Ketua Ujian

Sekretaris Ujian



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd. Kons.
NIP. 198208162008121002



Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198604272009122003

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198507052010121007

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Media *E-Book Interaktif* Berbasis *Book Creator* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Yang Disleksia Kelas III Sekolah Dasar" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam Masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya yang sudah saya buat ini.

Singaraja, 14 Maret 2025

Yang Membuat Pernyataan,



10000
METERAI
TEMPEL
28384AMX154418510

Gede Oditya Aresta

NIM. 2111031336

PRAKATA

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa arena dengan rahmatnya dan karunia-nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media E-Book Interaktif Berbasis Book Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Keterlambatan membaca Kelas III Sekolah Dasar”**. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Skripsi ini adalah hasil dari jerih payah dan dedikasi penulis sebagai mahasiswa yang tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada beberapa pihak sebagai berikut.

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Pendidikan Ganesha untuk kebijakan yang diimplementasikan terakait dengan kelancaran proses studi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiarta, S.Pd., M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd. Kons. Sebagai Wakil Dekan I di Fakultas Ilmu Pendidikan dan juga sebagai dosen pembimbing I yang sudah banyak memberikan petunjuk, motivasi, serta bimbingan yang sangat berguna selama penyusunan skripsi.

4. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd., sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Dasar yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian ini.
5. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini.
6. Dewa Putu Mersana ,S.Pd.SD sebagai Kepala Sekolah SD Negeri 4 Suwug yang sudah memberikan saya izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.
7. Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing II dalam penyusunan skripsi.
8. Keluarga terkasih, orang tua yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, dukungan, motivasi, materi, dan doa yang menyertai di setiap proses perjalanan penulis dalam menimba ilmu.
9. Teman-teman saya “Pancali x Pandawara” yang selalu mengajak saya nongkrong, main biliard, main ps, main futsal, main badminton, dll. Ini semua untuk memulihkan energi selama perkuliahan serta menyusun skripsi.
10. Pemilik NIM 2111031004 yang selalu memberikan semangat, selalu menemani, memberikan dukungan yang luar biasa dalam penyusunan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Pengembangan	9
1.6 Manfaat Pengembangan.....	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
1.8 Pentingnya Pengembangan	11
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
1.10 Definisi Istilah.....	12
 BAB II KAJIAN TEORI DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	 14
2.1 Kajian Teori.....	14
2.1.1 Teori Konstruktivisme dan Teori <i>Multiple Intelegences</i>	14
2.1.2 Pengembangan Media Pembelajaran	14
2.1.3 <i>E-Book Interaktif</i>	16
2.1.4 <i>Book Creator</i>	17
2.1.5 Kemampuan Membaca Pada Siswa Sekolah Dasar	18
2.1.6 Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Membaca.....	20
2.1.7 Pengembangan Media E-Book Interaktif Berbasis Book Creator	21
2.1.8 Keterlambatan Membaca	22
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	23

2.3	Kerangka Berpikir.....	25
2.4	Perumusan Hipotesis.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....		27
3.1	Model Penelitian Pengembangan.....	27
3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan	27
3.2.1	Tahap Analisis	28
3.2.1	Tahap Desain.....	28
3.2.3	Tahap Development	29
3.2.4	Tahap Implementasi	30
3.2.5	Tahap Evaluasi	31
3.3	Uji Coba Produk.....	31
3.3.1	Desain Uji Coba	31
3.3.2	Subjek dan Objek Uji Coba.....	33
3.3.3	Jenis Data	33
3.4	Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	33
3.4.1	Metode Pengumpulan Data.....	33
3.4.2	Instrumen Pengumpulan Data.....	34
3.5	Analisis Data	39
3.5.1	Analisis Validitas Instrumen	39
3.5.2	Analisis Validitas Isi Media	41
3.5.3	Analisis Kepraktisan Media (Respon Siswa).....	42
3.5.4	Analisis Efektivitas Media	43
BAB IV HASIL PENELITIAN		46
4.1	Hasil Penelitian	46
4.1.1	Tahap Analisis	46
4.1.2	Tahap <i>Design</i>	49
4.1.3	Tahap Development	54
4.1.4	Validitas Media E-Book Interaktif	59
4.1.5	Kepraktisan Media E-Book Interaktif.....	65
4.1.6	Efektivitas Media <i>E-Book</i> Interaktif	65
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	67
4.3	Implikasi Penelitian.....	72
BAB V PENUTUP.....		74
5.1	Rangkuman	74

5.2	Simpulan	77
5.3	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN		85



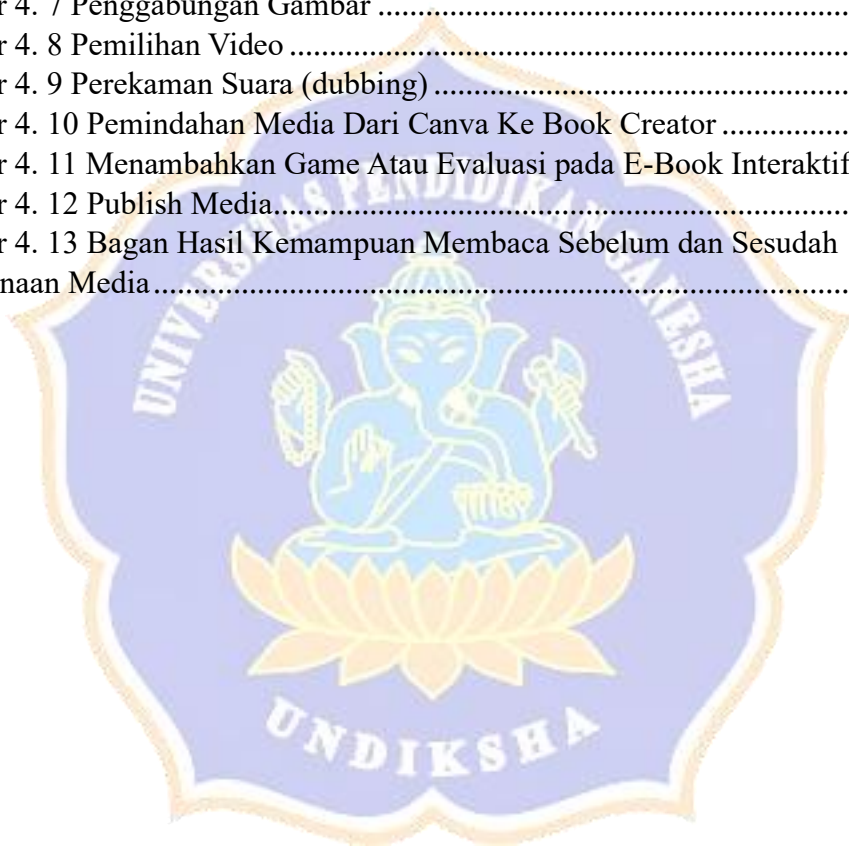
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Ahli Desain Instruksional	34
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran	35
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa	37
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Membaca	38
Tabel 3. 5 Kriteria Validitas Isi.....	40
Tabel 3. 6 Kategori Nilai CVI	41
Tabel 3. 7 Kriteria Validitas Aiken	42
Tabel 3. 8 Tabel Konversi	43
Tabel 4. 1 Tampilan Produk Final.....	57
Tabel 4. 2 Hasil Validitas Ahli Media	61
Tabel 4. 3 Hasil Validitas Desain Instruksional.....	61
Tabel 4. 4 Masukan, Saran, dan Komentar	62
Tabel 4. 5 Revisi Media.	63
Tabel 4. 6 Hasil Uji Wilcoxon.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	27
Gambar 3. 2 Desain Single Subject Design (SSD)	32
Gambar 4. 1 Cover E-Book Interaktif Berbasis Book Creator	51
Gambar 4. 2 Pengenalan Huruf A Sampai Z	51
Gambar 4. 3 Pengenalan Huruf Vokal dan Konsonan.....	52
Gambar 4. 4 Mengeja Dengan Awalan Huruf A sampai Z.....	53
Gambar 4. 5 Game/Evaluasi	54
Gambar 4. 6 Penyusunan Isi Konten.....	54
Gambar 4. 7 Penggabungan Gambar	55
Gambar 4. 8 Pemilihan Video	55
Gambar 4. 9 Perekaman Suara (dubbing)	55
Gambar 4. 10 Pemindahan Media Dari Canva Ke Book Creator	56
Gambar 4. 11 Menambahkan Game Atau Evaluasi pada E-Book Interaktif	56
Gambar 4. 12 Publish Media.....	56
Gambar 4. 13 Bagan Hasil Kemampuan Membaca Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Observasi.....	86
Lampiran 2 Surat Balasan SD Negeri 4 Suwug.....	87
Lampiran 3 Dokumentasi Observasi Awal.....	88
Lampiran 4 Surat Balasan Izin Penelitian.....	89
Lampiran 5 Kuisisioner Awal Kemampuan Membaca	91
Lampiran 6 Surat Pengantar Uji Judges.....	94
Lampiran 7 Surat Pengantar Uji Ahli.....	97
Lampiran 8 Lembar Persetujuan Pembahas Proposal	103
Lampiran 9 Hasil Uji Validitas Isi Instrumen Efektivitas	104
Lampiran 10 Hasil Perhitungan Validitas Isi Instrumen Efektivitas.....	110
Lampiran 11 Hasil Perhitungan Uji Ahli Media	111
Lampiran 12 Hasil Perhitungan Uji Ahli Desain Instruksional	112
Lampiran 13 Kepraktisan Respon Siswa	113
Lampiran 14 Hasil Uji Efektivitas Kemampuan Membaca	114
Lampiran 15 Instrumen Ahli Media.....	115
Lampiran 16 Instrumen Ahli Desain Instruksional	117
Lampiran 17 Instrumen Respon Siswa	119
Lampiran 18. Instrumen Kemampuan Membaca.....	120
Lampiran 19. Revisi Produk	121
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian.....	124
Lampiran 21. Riwayat Hidup.....	126

